



ParENTrepreneurs

O2 ParENTrepreneurship- yrittäjyyskasvatuksen valmennuspaketti

Työpaketin vastuupartneri: Materahub

Projektinumero: 2019-1-NL01-KA204-060263

Vastuuvapauslauseke: ” Tämä projekti on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä julkaisu heijastaa vain tekijän näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuussa julkaisussa olevien tietojen mahdollisesta käytöstä.”



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Tietoa projektista

ParEntrepreneurs-projektin tavoitteena on kehittää **uudenlainen malli yrittäjyyden ja yrittäjyyskasvatuksen edistämiseksi**. Lähestymistapa perustuu näkemykseen, jonka mukaan kasvatusta, erityisesti yrittäjyyskasvatusta, tapahtuu eri ympäristöissä, myös kotona.

Kun ymmärretään, että yrittäjyyskasvatusta tapahtuu sekä koulussa että sen ulkopuolella, huomataan, että nuorelle oppijalle on tarjolla laajoja mahdollisuuksia oppia yrittäjyydestä myös muodollisen koulukasvatuksen ulkopuolella.

Koulut seuraavat johdonmukaista ja jäsenneltyä opetussuunnitelmaa. Liike-elämään liittyviä asioita opetetaan koulujen opetussuunnitelmissa itsenäisinä oppiaineina, mutta on havaittu, että yrittäjyyskasvatuksen toteutuksessa ja tukemisessa on hyödyllisintä käyttää monialaista lähestymistapaa.

Projektin tavoitteena on tarjota vanhemmille **yrittäjyyskasvatuksen valmennusohjelma ja näin osallistua kehittämään yrittäjyystaitoja yhteiskunnassa ja yhteisöissä**. Toivomme myös, että osa valmennukseen tutustuvista vanhemmista olisi kiinnostunut jatkamaan työskentelyä sen parissa ja toimimaan muiden vanhempien yrittäjyyskasvatusvalmennuksen fasilitaattoreina. Mikäli yhteisöt ja yhteiskunta eivät ole sisäitäneet yrittäjyysosaamista ja siihen liittyviä tietoja ja taitoja, on niiden jäsenillä haasteita nähdä itseään yrittäjinä tai toimimaan ja ajattelemaan yrittäjämäisesti, puhumattakaan tukemaan oppijoita näiden taitojen kehittämisessä.

ParEntrepreneurs-valmennusmateriaali on kehitetty hyödyntäen laaja-alaista asiantuntemusta ja kokemusta seuraavilta aloilta ja organisaatiotyypeistä:

- tutkimus ja analyysi
- alueellinen työllisyys- ja yrittäjyyspolitiikka
- kohderyhmää (vanhempia) edustava eurooppalainen verkosto
- kaksi yrittäjyyskasvatuksen asiantuntijajärjestöä
- verkostoitumis- ja verkko-oppimisfoorumista vastaava tekninen organisaatio
- yhteisön toimijoiden (perheet, opettajat, sosiaalityöntekijät) koulutustoiminta.

ParENTrepreneurs-valmennus

ParENTrepreneurs-valmennus kattaa seuraavat aihepiirit:

- yrittäjyyskasvatus arjessa
- liiketoiminnan mallinnus pelinä
- sinnikkyys ja yrittäjyys
- yrittäjähenkisyyden kehittäminen luovuuden ja hauskanpidon avulla
- ongelmaratkaisu arjessa
- verkostoituminen
- viestintä
- muut aiheet



Valmennusmoduulit:

<i>Moduulien nimet</i>	<i>Osaaminen</i>
(1) Vanhemmuus, perhedynamiikka ja yrittäjähenkisyys	Kokemuksesta oppiminen Taloustaidot Eettinen ja kestävä ajattelu, sekä ongelmanratkaisu
(2) Yrittäjyysmahdollisuuksien tunnistaminen	Mahdollisuuksien tunnistaminen Ideoiden arvioiminen
(3) Yrittäjähenkisyys arjessa edistämässä luovaa ajattelua	Luova ja omintakeinen ajattelu (thinking outside the box) Suunnittelu ja hallinta
(4) Minä ja muut	Itsetietoisuus ja minäpystyvyys Työskentely muiden kanssa, muiden aktivointi sekä valmentaminen, mentorointi ja perhe-elämä
(5) Luovuuden ja innovatiivisten ideoiden edistäminen	Luovuus Motivaatio ja sinnikkyys
(6) Ongelmanratkaisu ja päätöksenteko arjessa.	Ongelmanratkaisu ja päätöksenteko Epävarmuuden ja monitulkintaisuuden sietäminen ja riskinhallinta

Ideoita ja vinkkejä valmentajille:

- Lue projektin kuvaus projektin verkkosivuilla ja tutustu valmennuksessa kehitettäviin taitoihin ja valmennusmateriaaliin ennen valmennuksen aloittamista.
- Jos haluat tehdä PowerPoint-esityksiä, voit käyttää ParENTrepreneurs PPT-mallia, joka löytyy projektin verkkosivuilta.
- Moduuleissa tarvittavat materiaalit löytyvät kohdasta *4. Liitteet (tehtävien materiaalit)*.
- Tämän koulutuksen ohella valmentajan ja osallistujien käytössä on erilaisia verkkotyökaluja, kuten esimerkiksi:
 - Projektin verkkosivut.
 - Valmennuksen oppimisalusta verkossa, jolta löytyvät kaikki valmennuksessa tarvittavat materiaalit sekä keskustelufoorumi, jolla osallistujat voivat keskustella muiden kanssa ja jakaa sisältöä, kuten linkkejä tai kyselyitä. Käyttäjät rekisteröityvät alustalle.
 - Osallistujien omat blogit, jotka he voivat itse luoda
 - Sosiaalisen median alusta vaihtoehtoisena sosiaalisen vuorovaikutuksen kanavana.



ParENTrepreneurs

Moduuli 1

Vanhemmuus, perhedynamiikka ja yrittäjähenkisyys

O2 ParENTrepreneurship- yrittäjyyskasvatuksen valmennuspaketti

Työpaketin vastuupartneri: Materahub

Projektinumero: 2019-1-NL01-KA204-060263

Vastuuvapauslauseke: "Tämä projekti on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä julkaisu heijastaa ainoastaan tekijänsä näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuussa julkaisussa olevien tietojen mahdollisesta käytöstä."



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Versio #	Päivämäärä	Organisaatio	Vaihe
1	4.8.2020	IPA	Vanhemmuus ja perhedynamiikka
2	14.8.2020	IPA	Lisätty taloustaidot
3	22.8.2020	IPA	Ensimmäinen täysversio ilman yksityiskohtaisia toimintakuvauksia
4	18.9.2020	IPA	Edut ja mahdollisuudet -osio päivitetty Inovan kommenttien perusteella
5	20.9.2020	IPA	Johdanto, edut ja mahdollisuudet sekä moduulis suunnitelma valmis toimitettavaksi Materahubille
6	23.10.2020	IPA	Jo laadittujen osioiden lopullinen versio
7	21.11.2020	IPA	Lisätty vanhempain toiminnan yksityiskohtainen kuvaus
8	27.11.2020	IPA	Lisätty finanssilukutaidon yksityiskohtainen kuvaus
9	2.12.2020	IPA	Ensimmäinen lopullinen täysversio
10	30.12.2020	Materahub	Kokonaiskatsaus kommentteineen
11	8.1.2021	IPA	Lopullinen versio pilotoitavaksi, ulkoasun suunnittelua varten ja käännettäväksi

Versiohistoria

Kirjoittaja: Eszter Salamon, Frank Hennessey, IPA

Sisällysluettelo

1. Johdanto	8
2. Hyödyt ja mahdollisuudet	9
3. Moduulin kuvaus	10
3.1 Moduulin RAKENNE	12
o 3.2 lähiopetuksen TEHTÄVÄT	14
o Tehtävä 1 – Johdanto moduuliin	14
o Tehtävä 2 – Kasvatustyyli ja -lähestymistavat	16
o Tehtävä 3 – Vanhemmuuden mukavuusalueet	18
o Tehtävä 4 – Leikillinen oppimiskokemus	20
o Tehtävä 5 – TALOUSTAITOJEN perusteet	22
o Tehtävä 6 – rahaan ja talouteen LIITTYVÄT Asenteet	24
o Tehtävä 7 – Kotitalouden talousarvio	25
o 3.3 Verkkotehtävät/itsenäinen työskentely	26
o Tehtävä 8 – Puutarhuri ja puuseppä	26
o Tehtävä 9 – Leikin avulla oppiminen	29
o Tehtävä 10 – Arvoihin perustuva vanhemmuus	30
o Tehtävä 11 – TALOUSTAITOJEN arviointia koskeva kyselylomake (a)	32
o Tehtävä 12 – Kehitä taloustaitojasi	33
o Tehtävä 12.2 – Käsitksemme taloustaidoista moduulin lopussa	34
4. Liitteet (tehtävien materiaalit)	36
Tehtävä 1 Materiaali tai lähteet esittelyä varten	36
Tehtävä 2 Materiaali 2.1 Roolipelikortit	40
Tehtävä 2 Materiaali 2.2 Vanhemmuuskyselylomake	41
Tehtävä 6 – Rahaan ja talouteen liittyvät asenteet	45
Tehtävä 7 – Papupeli	46
Tehtävä 8 – Puutarhuri ja puuseppä	48
Puutarhuri ja puuseppä -tietovisa	48
Tehtävä 11 – Taloustaitoja koskeva kyselylomake	49
Tehtävä 12 – Marie-Elisen menolista	51
5. Lisätehtävät: resurssisuunnitelma	52
1 Miksi yrittäjävanhemmilla on yrittäjälapsia?	52
2 Vanhemmat: Ensijaisia kasvattajia, huoltajia, portinvartijoita, rakennustelineiden pystyttäjiä	52
3 Tapaukseen tai skenaarioon perustuva toiminta	52

1. Johdanto

Vanhemmuutta ja kasvatustaitoja tulisi kehittää kohti eettistä vanhemmuutta, eli vanhempien tulisi arvioida tekojensa seurauksia. Eettinen vanhemmuus perustuu kahteen pääperiaatteeseen, jotka ovat:

- A: Hyväntahtoisuus ja vahingoittamattomuus
- B: Lojaalisuus ja vastuu

Periaate A tarkoittaa sitä, ettei vahingoita eikä tee pahaa, ja että pyrkii toimimaan ja haluaa toimia oikein. Tämä ei ole helppoa. Joudumme muun muassa usein kyseenalaistamaan vanhemmiltamme saatuja vanhemmuuden malleja järkipäisesti sen sijaan, että vain hylkäisimme ne kapinoidaksemme omia vanhempiamme vastaan. Periaate B viittaa esimerkiksi lupausten pitämiseen, luotettavuuteen, johdonmukaisuuteen ja vanhemmuudesta oppimisen mahdollisuuksiin. Se tarkoittaa, että henkilö suhtautuu vakavasti omaan rooliinsa vanhempana. Vanhemman on pyrittävä toimimaan ensiluokkaisesti ja esimerkillisesti. Vanhempi ei huijaa, valehtelee tai syytä muita omista puutteistaan, ja vanhempi toimii koko ajan moraalisen ja eettisen käyttäytymisen mallina. (<http://www.apa.org/ethics/code/principles.pdf>).

Alison Gopnik on tunnistanut kaksi modernin vanhemmuuden tyyppiä, jotka ovat ”puutarhuri” ja ”puuseppä”. ”Puuseppä” uskoo, että lasta voi muokata. ”Tämä perustuu ajatukselle, että tekemällä oikeita asioita, hankkimalla oikeita taitoja ja lukemalla oikeita kirjoja voi lapsesta muokata tietynlaisen aikuisen”, hän sanoo. ”Puutarhuri” taas huolehtii vähemmän siitä, minkälainen lapsesta kasvaa. Sen sijaan hän tarjoaa turvallisen tilan, jossa lapsi voi tutkia maailmaa. Kasvatustyyli pyrkii ”luomaan antoisan ja hoivaavan, mutta myös vaihtelevan, monipuolisen ja dynaamisen ekosysteemin”. Tutkimukset osoittavat, että ”puutarhurivanhempien” kasvattamien lasten sietokyky on korkeampi ja heidän yritteliäisyytensä ja yrittäjätaitoinsa ovat kehittyneemmät kuin muiden. Tämän valmennuksen aikana pyritään lisäämään vanhempien ymmärrystä puutarhurivanhemmuuden hyödyistä.

Valmennuksessa painotetaan erityisesti autenttisen leikin avulla oppimista. Autenttinen leikki tarjoaa monipuolisen pohjan sosiaalisesti interaktiiviselle, vaihteelliselle, hauskalle, mielekkäälle ja mukaansatempaavalle oppimiselle, joka puolestaan luo vankan pohjan yrittäjille ja yrittäjyydelle. Autenttisen leikin avulla lapset oppivat paremmin, sillä he ovat flow-tilassa (Csíkszentmihályi). Flow-tilassa lapset kohtaavat haasteita, jotka ovat tarpeeksi mutta eivät liian haastavia, ja näin ne ovat voimaannuttavia tuoden lapsille iloa heidän keksiessään niihin ratkaisuja itse. Vanhemman keskeinen rooli ja tehtävä yrittäjyytaitojen ja -asenteiden kasvattajana on tarjota nuorille oppijoille mahdollisuuksia luoda positiivinen suhde ongelmanratkaisuun. ParENTrepreneurs-valmennus pyrkiikin tukemaan vanhempia löytämään tasapainon toiminnassaan vanhempina ja pyrkiessään tarjoamaan hoivaavan kasvuympäristön lapsilleen, ja tämä kautta edistämään lasten oppimista.

Tämä moduuli rakentuu viime vuosikymmenten kasvatusteoreetikkojen ja ammattikasvattajien työn tuloksiin. Vaikka vanhemmuutta lähestytään eri näkökulmista, on lopputulos kaikissa sama, eli lasten kasvattaminen luotettavassa ja hoivaavassa ympäristössä tarjoten lapselle sopivasti haasteita. Tämä moduuli perustuu seuraavien henkilöiden työhön: Alison Gopnik, Alfie Kohn, Lawrence J. Cohen, Peter Gray, Pasi Sahlberg, Philippa Perry, Marilyn Price-Mitchell, Ken Robinson ja Wendy Mogel.

Tässä moduulissa tärkein kotona käsiteltävä yrittäjyyskasvatuksen osa-alue on taloustaidot, aihe, johon liittyy siihen haasteita. Tavoitteena on auttaa lasta ymmärtämään rahan arvo ja oppimaan,

miten raha-asioista voi neuvotella. Vanhempien haaste on löytää tosielämän toimintatapoja, joissa rahaa ei käytetä rangaistuksena tai palkkiona arkielämän toimista (kuten kotiaskareiden tekemisestä tai koulumenestyksestä), vaan jotka auttavat lasta kehittämään näitä taitoja oman ikäryhmänsä kehitystason mukaisesti. Tässä yhteydessä onkin hyvä käsitellä seuraavia asioita:

- säästämisen merkitys eli mielihyvän tunteen/palkkion viivästyminen silloin, kun välittömästi tehdyn makeisostoksen sijaan myöhemmin saavutetaankin suurempi tavoite eli ostetaan haluttu lelu, johon rahat tuolloin riittävät;
- tarpeiden ja halujen luonteen tunnustaminen verrattuna rajallisiin mahdollisuuksiin vastata niihin. Selkeän budjetin laatiminen pakottaa tunnistamaan realiteetit ja luo tarpeen asettaa tavoitteet tärkeysjärjestykseen, joita niukkoja resursseja budjetoitaessa ja käyttäessä on noudatettava.

Taloustaidot ovat osa tätä moduulia. Ne sopivat hyvin yhteen eettisen ja kestäväan kehitykseen liittyvän kasvatuksen kanssa. Vanhemmat voivat hyödyntää omia kokemuksiaan näitä opettaessaan. Lisääntyvä huomion tarve taloustaitoja kohtaan kuvastaa myös talouden ja politiikan aikaansaamaa yhteiskunnallista muutosta.

2. Hyödyt ja mahdollisuudet

Tässä moduulissa tutustutaan nykyaikaista vanhemmuutta koskevaan tutkimukseen ja käytäntöihin, jotka auttavat vastaamaan nopeasti muuttuvan maailman vaatimuksiin. Kasvattaaksemme menestyviä lapsia, tulee kasvatuksen muutoksen tapahtua koulun lisäksi myös kotona.

Tässä moduulissa vanhemmat kehittävät taitojaan seuraavilla yrittäjyyskasvatuksen osa-alueilla:

- Kokemuksesta oppiminen
- Eettinen ja kestävä ajattelu

Kasvatettaessa yritteliäitä ja yrittäjyyshenkisiä lapsia, on tarpeellista ensin tarkastella vanhemmuutta yleisesti. Ensinnäkin, viime vuosikymmeninä, ydinperheiden määrän lisääntyä, luonnolliset tilaisuudet oppia vanhemmuuden taitoja ja pohtia omaa tulevaa vanhemmuutta ovat vähentyneet. Aikaisempina vuosisatoina jokaiselle kertyi kokemusta lapsien kasvattamisesta perheen sisällä ja vanhempien sukupolvien valvonnassa. Vanhempien sukupolvien ansiosta suurimmalla osalla oli useampi esimerkki vanhemmuudesta, joista voitiin valita ja muodostaa omanlainen vanhemmuuden muoto. Nykyisin tarvitaan kirjoja ja kursseja vanhemmuudesta. Vanhemmaksi tuleminen on muuttumassa aikuisoppimiseksi sen sijaan, että sitä opittaisiin käytännön kautta varhaislapsuudesta saakka. Näin teoreettisista lähtökohdista oppiminen, tutkimustulosten ymmärtäminen ja niiden soveltaminen käytäntöön on tullut yhä tärkeämmäksi.

Mikäli henkilöllä on vain yksi esimerkki vanhemmuudesta, on hänen vaikeampi toteuttaa erilaista vanhemmuutta kuin mitä tuo hänen saamansa esimerkki vanhemmuudesta on ollut.

Vaikka lähes kaikki nuoret haluavat olla vanhempina erilaisia kuin heidän omat vanhempansa, tutkimuksen mukaan irtautuminen opitusta mallista ja siitä poikkeavan vanhemmuuden toteuttaminen vaatii paljon työtä. Internetissä tarjolla olevan, usein ristiriitaisen, materiaalin suuri määrä ja sosiaalisen median ryhmäpaine vaikeuttavat tätä entisestään. Tämän valmennuksen ja

siihen kuuluvan vanhemmuusmoduulin avulla vanhemmilla on mahdollisuus itsetutkiskeluun, jota he tarvitsevat vastatakseen oman lapsensa/lastensa tarpeisiin sekä vastustaaksensa ryhmäpainetta.

Elämme aikakautta, jolloin maailma muuttuu nopeammin kuin koskaan aikaisemmin. Niinpä mahdollisuus tietoisesti valita erilaisia vanhemmuuden polkuja ja käytäntöjä, auttaa kasvattamaan lapsia tavoilla, jotka valmistavat heitä paremmin tulevaisuuteen ja tekevät heistä vahvempia sekä kehittävät heidän sietokykyään muutosten ja kriisien varalle. Tutkimuksen mukaan suurimmalla osalla tämän päivän vanhemmista on itsellään ollut jossain määrin ylisuojelevat vanhemmat. Näin joutuessaan keskelle kiihtyvää muutosta, kokevat he turvattomuutta. Valmennuksen teoriatausta pyrkii osoittamaan, että isovanhempiemme suosima kasvatustyyli, jossa lapsia kasvatettiin ottamaan riskejä ja luottamaan vanhempiinsa, on tähän mennessä menestyksekkäin vanhemmuuden malli.

Omien kasvatuskäytäntöjen ja niihin liittyvien uskomusten pohtiminen auttavat kehittämään tässä moduulissa käsiteltyjä yrittäjyyskasvatuksen osa-alueita.

Vanhempien kokemuksesta oppimisen taitoihin sisältyy lapsen ja hänen oppimisensa havainnointi, sekä näiden pohtiminen ja edistäminen tarjoamalla siihen sopivia oppimiskokemuksia. Tämä moduuli auttaa vanhempia tunnistamaan (havaitsemaan) omaa vanhemmuuttaan koskevat käytäntönsä ja rajoituksensa, sekä tarjoaa tilaisuuden pohtia niitä ja vahvistaa omia kasvatusta- ja vanhemmuustaitoja kokemuksellisen oppimisen sekä teorian kautta. Moduuli auttaa vanhempia kehittämään omaa kokemuksesta oppimistaan ja tämän tietoista kokemista.

Hyvä vanhemmuus perustuu arvoihin. Tämän moduulin tavoitteena on myös auttaa vanhempia tunnistamaan ja kehittämään arvoja eettisen ja kestävä kehityksen ajattelun mukaisesti. Arvoista keskusteleminen onkin tärkeää, jotta niitä voidaan kehittää. Moduulin tehtävät tarjoavat tätä tarkoitusta varten mahdollisuuksia itsetutkiskeluun sekä yhdessä tekemiseen. Vanhemmuusmalleihin ja taloustaitoihin liittyvät tehtävät parantavat vanhempien mahdollisuuksia olla lastensa tukena ohjatessaan näitä valitsemaan oikean ja väärän välillä, edistämään solidaarisuutta, kunnioittavaa ja myönteistä käyttäytymistä sekä kehittämään omia arvojaan.

Koska ParENTrepreneurs-valmennuksen aiheena on yrittäjyys, tulevat monelle ensimmäisenä mieleen taloustaidot. Vaikka taloustaidot ovat tärkeitä, ei vanhempien tule keskittyä yksinomaan niihin. Tähän moduuliin sisällytettyjen taloustaitojen käsittelevien tehtävien tarkoitus on tukea muita valmennuksen aikana kehitettäviä taitoja. Lisäksi taloustaidot tarjoavat keinon, jolla mitata oppijan edistymistä joko yksittäisissä asioissa tai kokonaisuutena.

3. Moduulin kuvaus

Moduuli 1	<i>Vanhemmuus, perhedynamiikka ja yrittäjähenkisyys</i>
<i>Tehtävätyyppi</i>	<i>X - lähiopetus X verkkotehtävät/itsenäinen työskentely</i>

<i>Kesto (minuutteina)</i>	180 minuuttia lähiopetusta, 180 minuuttia itsenäistä työskentelyä verkossa
<i>Moduulin tavoitteet</i>	Moduulin tavoitteena on esitellä yrittäjyyskasvatuksen sekä vanhempien roolin kasvattajina ja yrittäjyyskasvattajina peruskäsitteet, sekä taloustaitojen kehittämiseen liittyviä perustekijöitä, jotka ovat yleisin yrittäjäkoulutuksen ilmentymä perheissä.
<i>Käsiteltävät taidot</i>	Kokemuksesta oppiminen (10) Taloustaidot Eettinen ja kestävä ajattelu, sekä ongelmanratkaisu (4)
<i>Oppimistulokset</i>	Tämän moduulin suoritettuaan oppijat: - ovat tutustuneet nykyaikaisiin kasvatusteorioihin - pystyvät arvioimaan omia kasvatusmenetelmiään - ymmärtävät vanhempien roolia kasvattajina ja yrittäjyyskasvattajina koskevia peruskäsitteitä - kehittävät kasvatustaitojaan omien kokemustensa pohjalta - pystyvät laatimaan skenaarioita kasvatuksensa vaikuttavuuden lisäämiseksi arvioimalla mahdollisia perhe-elämään liittyviä uhkia ja mahdollisuuksia.
<i>Menetelmät</i>	Valmennuksen lähiopetusosiossa käytetään vuorovaikutteisia menetelmiä, joiden avulla osallistujat voivat keskustella toistensa tavoista sekä kokemuksista ja pohtia niitä yhdessä. Osallistujat työskentelevät vuorotellen itsenäisesti, pareittain, pienryhminä ja isossa ryhmässä. Itsenäinen verkko-oppiminen koostuu kirjallisesta materiaalista sekä työkaluista kasvatuksen arviointiin ja suunnitteluun.
<i>Sisältö</i>	– Johdatus yrittäjyyskasvatukseen perheessä – Kasvatukseen liittyvät lähestymistavat ja menetelmät – Vanhemmuuteen liittyvien kokemusten pohdinta – Taloustaitojen kehittyminen perheessä – Vanhemmuuden etiikka yrittäjyyskasvatuksessa

3.1 MODUULIN RAKENNE

<i>Tehtävä</i>	<i>Kesto</i>	<i>Opetustapa</i>	<i>Tarvikkeet ja materiaalit</i>
1. Esittäytyminen ja johdanto moduuliin	20 min	Lähiopetus	Moduulin esittely
2. Kasvatustyyli ja -lähestymistavat	40 min	Lähiopetus	Kysely kasvatustyyleistä, roolipelikortit kokemusten jakamiseen omista vanhemmista, vanhemmuuteen liittyvien lähestymistapojen kuvaukset mielipidejanaa varten
3. Vanhemmuuden mukavuusalueet	20 min	Lähiopetus	Köysi, jolla luodaan mukavuus-, haaste- ja paniikkialueet, tilannekortit, valmiit kysymykset
4. Leikillinen oppimiskokemus	20 min	Lähiopetus	LEGO-ankkapakkaus tai 6 palikan pakkaus (<i>Six Bricks</i>)
5. Taloustaitojen perusteet	20 min	Lähiopetus	Keskustelua ohjaavia kysymyksiä
6. Rahaan ja talouteen liittyvät asenteet	30 min	Lähiopetus	Resurssilomakkeet, kyniä, fläppitaulupaperia
7. Kotitalouden talousarvio	30 min	Lähiopetus	Skenaarioiden kuvaukset, ohjaavat kysymykset, kyniä, paperia, tarramuistilappuja
8. Puutarhuri ja puuseppä	45 min	Verkkotehtävä	Alison Gopnikin artikkelit, oppimista mittaavat monivalintakysymykset, malli omaa vanhemmuutta koskevan toimintasuunnitelman laatimiseen
9. Leikin avulla oppiminen	30 min	Verkkotehtävä	Lukumateriaali: Pasi Sahlberg ja LEGO Foundation. Lyhyet videot

			leikillisestä oppimisesta ja analyysikysymykset
10. Arvoihin perustuva vanhemmuus	50 min	Verkkotehtävä	Tilannekuvaukset (myös ristiriitatilanteita koskevia), mielipidejanatehtävät, mallipohja ratkaisujen laatimiseksi
11. Taloustaitojen arviointilomake	10 min	Verkkotehtävä	Itsearviointikyselyt: taloustaitoja koskeva maailmanlaajuinen selvitys saatavilla ParENTrepreneurs-sivustolla
12. Taloustaitoihin liittyvät tehtävät	30 min	Verkkotehtävä	Verkkotehtävä 12, jossa vanhempaa pyydetään tutkimaan ja pohtimaan Marie-Elisen henkilökohtaista talousarviota ja sen välttämättömiä ja ei-välttämättömiä menoja, elämän kannalta keskeisiä päätöksiä ja valintoja sekä mahdollisuuksia siihen, että yhden edellä mainitun otsakkeen alla oleva asia siirtyy toiseen kategoriaan.
	15 min	Verkkotehtävä	12.2 Käsityksemme taloustaidoista moduulin lopussa. Vanhempia kannustetaan pohtimaan positiivisesti ja keskustelemaan verkkoblogien kautta muiden osallistujien kanssa tunnistaakseen yhteisiä ja erilaisia näkökulmia, jotka koskevat heidän elämäänsä, sosiaalista elämäänsä, koulutusta ja velvollisuuksia vanhempina.

○ 3.2 LÄHIOPETUKSEN TEHTÄVÄT

○ TEHTÄVÄ 1 – JOHDANTO MODUULIIN

Tehtävä 1.2: Johdanto moduuliin

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) TAVOITE: Tehtävän tavoitteena on tutustuminen toisiin osallistujiin sekä moduulin esittely.

(B) TEHTÄVÄTYYPPI: Lähiopetustehtävä

(C) TEHTÄVÄTYYPPI: Yhdistelmä esityksiä sekä yksilö- ja ryhmätehtäviä

(D) KESTO: 20 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

Fläppitaulupaperia, tarramuistilappuja, kyniä

Kunkin osallistujan esittely ja/tai kouluttajan osallistujien esittelyiden pohjalta laatima diaesitys ParENTrepreneursin PowerPoint-pohjaa käyttäen.

III. Ohjeet

1. Valmentaja lukee kuvauksen projektin ParENTrepreneurs-verkkosivuilta ennen valmennuksen aloittamista ja tutustuu valmennuksessa kehitettäviin taitoihin sekä valmennusmateriaaliin, josta erityisesti tähän ensimmäiseen moduuliin. Näiden pohjalta hän valmistaa enintään 10 minuuttia kestävä esityksen. Mahdollisuuksien mukaan voidaan valmistaa diaesitys osallistujien esittelyistä tai laatia sen liitteessä 1 olevan lomakkeen pohjalta.

3. Valmentaja kirjoittaa moduulin nimi fläppitaululle ja pyytää osallistujia pohtimaan sitä minuutin ajan. Seuraavaksi jokainen osallistuja ottaa kolme tarramuistilappua, joille he täydentävät seuraavat lauseet (yksi tarramuistilappu kysymystä kohti, mieluiten erivärisiä tarramuistilappuja):

- a. Moduulin lopussa haluaisin...
- b. Pelkään (hieman), että...
- c. Uskon, että muut voivat oppia minulta...

(Tarramuistilaput asetetaan kolmelle eri fläppitauluarkille, jotka pidetään esillä koulutuksen loppuun asti, jolloin harjoitus toistetaan täydentämällä seuraavat lauseet:

- a. Tämän kurssin tärkein anti minulle on...
- b. Olen oppinut muilta osallistujilta, että...
- c. Luulen, että muut osallistajat ovat oppineet minulta...)

Tarvittava aika: 5 minuuttia

4. Valmentaja esittelee moduulin valitsemallaan tavalla – 10 min

5. Pohdintaharjoituksessa osallistujia pyydetään palaamaan täydentämiinsä lauseisiin ja tarvittaessa muuttamaan niitä – 5 min

IV. Lähteet

<https://parentpreneurs.eu/about-the-project/>

<https://parentpreneurs.eu/project-outcomes/>

ParENTpreneurs-valmennusopas

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Mikäli valmentaja pitää tarpeellisena, voidaan valmennus aloittaa lyhyellä lämmittelyharjoituksella esimerkiksi siten, että osallistujat seisovat ringissä ja jokainen sanoo vuorollaan etunimensä ja sen alkukirjaimella alkavan adjektiivin, joka kuvaa tunnetta valmennusta kohtaan (esimerkiksi Innostunut lida). Kun kaikki ovat sanoneet nimensä ja adjektiivin, heittää valmentaja pallon jollekin osallistujista ja sanoo tämän etunimen ja adjektiivin. Pallo kiertää läpi kaikki osallistujat, ja joka kerta heittäjä sanoo vastaanottajan nimen. Heittelyä jatketaan, kunnes kaikkien nimi on sanottu kahdesti. – 5 min.

PowerPoint-dioja käytettäessä käytetään ParENTpreneursin PowerPoint-pohjaa.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat odottaa koulutukselta)

Osallistujien käsitys valmennuksesta ja erityisesti ensimmäisestä moduulista syvenee. He ovat myös määritelleet odotuksensa valmennuksesta sekä 2–3 oppimistavoitetta.

○ TEHTÄVÄ 2 – KASVATUSTYYLIT JA -LÄHESTYMISTAVAT

Tehtävä 2 – Kasvatustyyli ja -lähestymistavat

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) **TAVOITE:** Tehtävän tavoitteena on, että oppia erilaisista kasvatustyyleistä, oppia tunnistamaan oma kasvatustyyli ja lähestymistapa kasvatukseen sekä ymmärtää, miten itse saatu kasvatustyyli ja kokemus vaikuttaa omaan vanhemmuuteen, ja näiden perusteella pystyä muuttamaan omaa ei-toivottua toimintaa. Tehtävässä käsiteltävät taidot: kokemuksesta oppiminen (10) ja eettinen ja kestävä ajattelu (4).

(B) **TEHTÄVÄTYYPPI:** Tehtävä on suunniteltu toteutettavaksi lähiopetuksena, koska osallistujien tulisi pystyä liikkumaan ja toimimaan vuorovaikutuksessa.

(C) **TEHTÄVÄTYYPPI:** Vuorovaikutteisten toimintojen sarja

(D) **KESTO:** 40 minuuttia.

II. Tarvikkeet ja materiaalit

Roolipelikortit, liite 2.1

Vanhemmuuskysely, liite 2.2

Kyniä ja paperia

III. Ohjeet

1. Osallistujat jaetaan kolmen hengen ryhmiin. Kukin ryhmä saa käsiteltäväkseen roolipelikortissa kuvatun tilanteen. Kukin ryhmäläinen valitsee sopivan roolin (äiti, isä, isovanhempi). Tämän jälkeen he näyttelevät omia vanhempiaan kyseisessä roolipelikortissa kuvatussa tilanteessa. 10 min
2. Kun kaikki ovat esittäneet roolipelikortissa esitetyn tilanteen, jokainen listaa viisi asiaa, jotka he olisivat tehneet toisin, ja viisi asiaa, joiden kokemista he lapsena inhosivat. Valmentaja voi pyytää osallistujia mainitsemaan muutaman kohdan omasta listaltaan. Listat säilytetään myöhempää käyttöä varten. – 5 min
3. Osallistujia pyydetään täyttämään kasvatustyyliä koskeva kyselylomake (liite 2.2). – 5 min
4. Valmentaja kertoo Baumrindin ja kumppaneiden kasvatustyyli luokittelusta ja mainitsee, että muitakin luokitteluja ja tyyppittelyjä on olemassa. Valmentaja kertoo osallistujille myös auktoritatiivisen kasvatustyylin hyödyistä lapsille. – 5 min
5. Osallistujat keskustelevat 3–4 hengen ryhmissä kyselystä ja sen täyttämisestä. Valmentaja fasilitoi keskustelua mm. seuraavien kysymysten kautta: Yllättikö tulos? Mitä haluaisit muuttaa kasvatustyyliäsi? Onko ryhmän jäsenten tuloksissa

yhtäläisyyksiä? Keskustelun päätteeksi kukin ryhmä jakaa kolme asiaa keskustelustaan muille ryhmille. – 10 min

6. Mieli-pidejana: huoneen keskiviiva pituussuunnassa muodostaa mieli-pidejanan. Sen toinen pää on ”olen samaa mieltä/kyllä” ja toinen ”olen eri mieltä/ei”. Ensin osallistujat tulevat kaikki keskelle mieli-pidejanaa. Seuraavaksi luetaan ääneen joukko väittämiä. Jokaisen väittämän kohdalla osallistujat ottavat yhden askelen janalla siihen suuntaan, joka vastaa heidän mieli-pidettään. Lopuksi osallistujat näkevät, kuka on mieli-piteidensä perusteella vanhemmuudessaan yrittäjähenkisin. Valmentaja kertoo, että tehtävän on tarkoitus olla hauska, eikä se ole virallinen arvio heidän tavastaan kasvattaa lapsiaan. – 5 min

Väittämät:

- Lapseni on kulkenut (tai tulee kulkemaan) koulumatkansa yksin 8-vuotiaasta saakka.
- Lapseni vaati saada sitruunajäätelöä ja jatkoi sen vaatimista, vaikka muistutin häntä, ettei hän pidä sitruunasta, ja suostuttelin hänet ottamaan mieluummin suklaajäätelöä. Käsken hänen syödä sitruunajäätelönsä, vaikkei hän selvästikään pidä siitä.
- Lapseni on käyttänyt kaikki taskurahansa yhdessä päivässä ja pyytää nyt lisää. Olen valmis antamaan hänelle rahaa, jos hän suorittaa ylimääräisiä tehtäviä.
- Lapseni tarjoutuu leikkaamaan ruohon. Maksan hänelle siitä yhtä paljon kuin ruohonleikkuun tähän saakka hoitaneelle opiskelijalle.
- Naapuritaloon muuttaa uusia perheitä. Järjestän mahdollisimman pian lapselleni ja heidän lapsilleen mahdollisuuden leikkiä yhdessä.
- Lapseni saa kokeesta huonon arvosanan, mutta hänen vastauksensa oli ainetlaatuinen ja hyvin luova. Pyydän tapaamista opettajan kanssa keskustellakseni arvosanasta.

IV. Lähteet

https://www.researchgate.net/publication/315756255_PARENT_TRAP_REVIEW_OF_MANAGEMENT_STYLES_IN_THE_CONTEXT_OF_PARENTS_AND_YOUTH_DEVELOPMENT

<https://www.entrepreneur.com/article/293586>

<https://raisinganentrepreneur.com/>

Ismail F. et al. (2016) Parent Trap: Review Of Management Styles In The Context Of Parents And Youth Development. IJABM Vol. 4. Marraskuu 2016

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Vaihtoehtoisen kasvatustyyliä voi ladata ja tulostaa osoitteesta <https://www.positive-parenting-ally.com/parenting-style-quiz.html>

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat valmennukselta odottaa)

Tämän tehtävän jälkeen osallistujat tuntevat erilaisia kasvatustyyliä ja ymmärtävät paremmin omaa vanhemmuuden lähestymistapaansa ja siihen liittyviä ansoja. He ymmärtävät, olisiko heidän parempi muuttaa kasvatuskäytäntöjään vastaamaan paremmin omia toiveitaan.

○ TEHTÄVÄ 3 – VANHEMMUUDEN MUKAVUUSALUEET

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) TAVOITE: Tehtävän tavoitteena on saada mukana olevat vanhemmat tietoisiksi erilaisista käyttäytymismalleista eri tilanteissa ja pohtimaan omaa sekä lastensa mielentilaa.

Tehtävässä käsiteltävät taidot:

- Kokemuksesta oppiminen (10)
- Eettinen ja kestävä ajattelu (4), myös ongelmanratkaisu

(B) TEHTÄVÄTYPPI: Lähiopetustehtävä

(C) TEHTÄVÄTYPPI: Ryhmätehtävä

(D) KESTO: 20 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

Köysi, jolla luodaan mukavuus-, haaste- ja paniikkialueet, tilannekortit, valmiit kysymykset.

III. Ohjeet

1. Valmentaja muotoilee kahdesta köydestä tai piirtää liidulla lattialle kaksi samankeskistä ympyrää. Sisemmän ympyrän on oltava niin suuri, että kaikki osallistujat mahtuvat sen sisään.
2. Valmentaja kertoo, että sisimmäinen on mukavuusalue, jossa olo tuntuu turvalliselta ja mukavalta. Kahden ympyrän väliin jäävä vyöhyke on haastealue, jossa on ponnistettava kehittyäkseen, ja uloimman ympyrän toisella puolella on paniikkialue, jossa joko jähmettyy pelosta tai toimii aggressiivisesti ja ajattelematta.
3. Seuraavaksi valmentaja luettelee aktiviteetteja (joista osa on jatkoa aikaisemmille väittämille), ja kukin osallistuja arvioi, millä vyöhykkeellä hän olisi väittämässä esitettyjä toimintoja suorittaessaan (mukavuus-, haaste- vai paniikkialue). Valmentaja pyytää muutamaa osallistujaa kertomaan valintoistaan ja tuntemuksistaan. Jos joku valitsisi paniikkialueen, valmentaja kysyy, mikä näissä tilanteissa voisi vähentää paniikkitilaa.
 - laula julkisesti
 - puhu isolle yleisölle
 - sido verta vuotava haava
 - päästä lapsesi viikon kestäväälle kesäleirille
 - keskustele vihaisen opettajan kanssa
 - silitä hämähäkkiä
 - anna lapsesi leipoa kakku
 - lohduta itkevää lasta
 - valitse lapsellesi koulu yhdessä hänen kanssaan
 - jos ette ole samaa mieltä jostain, anna lapsesi tehdä lopullinen valinta
 - suunnittele häät, joihin kutsutaan sata vierasta
 - käy rehtorin kansliassa
 - tee virallinen valitus
 - anna lapsesi luoda omia sääntöjä noudatettavaksi kotona
 - rankaise lastasi siitä, ettei hän totellut omia sääntöjään

4. Ennen jatkokysymyksiä valmentaja korostaa, että oppimisen kannalta on tärkeää luoda mahdollisuuksia, mikä voi tapahtua poistumalla omalta mukavuusalueelta ja menemällä haaste-, siedätys- ja oppimisalueelle. Osallistujia pyydetään muodostamaan 3–4 hengen ryhmiä ja keskustelemaan seuraavista kysymyksistä, jotka ovat kysymyskorteissa:
 - Muistatko tilanteen, jossa lapsesi oli haastealueella, mutta jossa sinä vanhempana päädyit paniikkialueelle?
 - Miten reagoit siihen?
 - Jos päädyit ”pelastamaan” lapsesi, miten olisit voinut hoitaa tilanteen toisin?
5. Noin viiden minuutin keskustelun jälkeen ryhmät kertovat toisilleen lyhyesti käymistään keskusteluista.
6. Lopuksi valmentaja esittelee Mihály Csíkszentmihályin *flow*-käsitteen johdattaakseen osallistujat seuraavaan tehtävään. Flow-teoriaa on tutkittu paljon, ja se toimii selityksenä ja menetelmänä haastealueella tapahtuvalle oppimiselle.

IV. Lähteet

<https://medium.com/@anamcaramanila/your-learning-zone-vs-your-comfort-and-panic-zones-340b8262e9b9>

<https://positivepsychology.com/theory-psychology-flow/>

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

-Ei vaihtoehtoja toteuttamistapaa.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Tämän tehtävän myötä osallistujat ymmärtävät käsitteiden mukavuusalue, haastealue ja paniikkialue merkityksen. He ymmärtävät, että heidän mielentilansa ja mahdollinen oleminen eri haastealueella lapsensa kanssa vaikuttavat heidän suhteeseensa lapseensa sekä lapsen oppimiseen. Tehtävä auttaa osallistujia tietoisesti poistumaan mukavuusalueeltaan ja antamaan lapsilleen mahdollisuuden tehdä samoin.

○ TEHTÄVÄ 4 – LEIKILLINEN OPPIMISKOKEMUS

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) TAVOITE: Tämä tehtävä tarjoaa vanhemmille mahdollisuuden kokeilla leikillistä oppimista ja ymmärtää sen tärkeyden lastensa elämässä. Tehtävässä käsiteltävät taidot:

- Kokemuksesta oppiminen (10)
- Eettinen ja kestävä ajattelu (4), myös ongelmanratkaisu

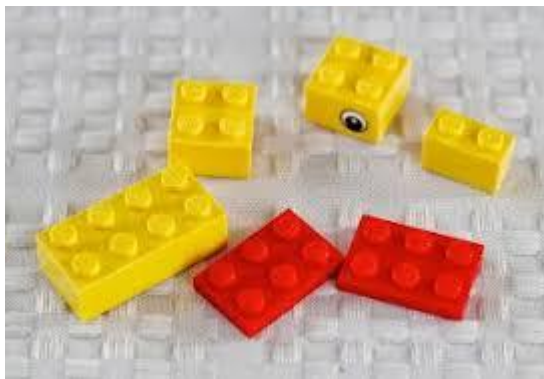
(B) TEHTÄVÄTYYPPI: Lähiopetustehtävä

(C) TEHTÄVÄTYYPPI: Yksilötehtävä

(D) KESTO: 20 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

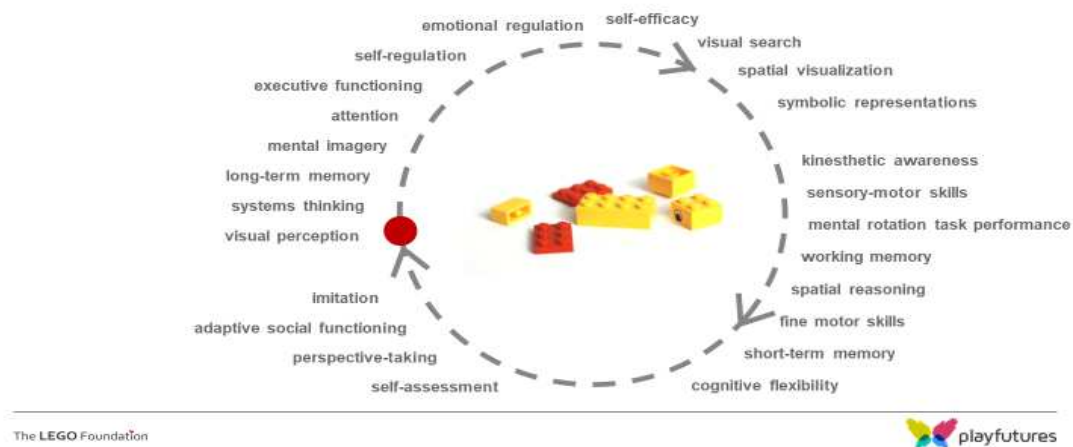
LEGO-ankkapakkaus nro 1551 (tilattavissa LEGO-säätiöltä koulutustarkoituksiin tai ostettavissa suurempina pakkauksina), fläppitaulupaperia, tarramuistilappuja, kyniä



III. Ohjeet

1. Osallistujille jaetaan LEGO-pakkaukset, ja heitä pyydetään rakentamaan ankkakuudesta legopalikasta 45 sekunnissa. Valmentaja saa kertoa vain, kun aikaa on jäljellä 10 sekuntia. – 3 min
2. Kun aika on lopussa, osallistujat asettavat ankkansa pöydälle, ja ryhmä pohtii niiden kirjoja ja vastaa kysymykseen: Mitä huomaat, kun katsot ankoja? Jos kenellekään ei tule mitään mieleen, kertoo valmentaja, että vaikka kaikilla osallistujilla oli samat kuusi legopalikkaa, kaikilla oli sama tehtävä ja saman verran aikaa, osallistujien ideat ja tuotokset olivat keskenään erilaisia. Valmentaja kertoo, että tehtävänannon ollessa avoin, on lopputulos normaalisti luovempi. – 5 min
3. Valmentaja selventää ankkaharjoituksen aikana tapahtuvaa oppimista hyödyntäen seuraavaa kuvaa (näytetään diana tai jaettavana monisteena).

What happened?



Taustatietoa valmentajalle:

Tämä harjoitus osoittaa, miten yksinkertainen ja leikkisä toiminta aktivoi monenlaisia taitoja – tarkalleen sanottuna 24:ää eri taitoa.

- Aivosi toimivat täydellä teholla.
 - Tehtävän saatuaasi, sinun piti löytää sisäinen motivaatiosi sekä säädeltävä toimintaasi, koska rakennusohjeita ei ollut ja sinulla oli vain 45 sekuntia aikaa suorittaa tehtävä.
 - Käytit pitkäaikaista muistiasi miettiäksesi, miltä anka näyttää.
 - Visualisoit (mielessäsi) LEGO-palikoista ankan, jonka halusit luoda.
 - Symbolinen representaatio: Mihin erilaisia palikoita voi käyttää – esimerkiksi palikka, jossa on musta ympyrä, voisi olla ankan pää, punainen 2 x 3 -palikka voisi olla nokka, pyrstö, jalat tai siivet jne.
 - Rakentaessasi käytit motorisia taitojasi.
 - Rakentaessasi visualisoit uudelleen ankan, jonka olit aiemmin visualisoinut mielessäsi (työmuisti).
 - Ehkä ankaa työstäessasi tajusit, ettet voinutkaan rakentaa sitä aivan suunnitelmien mukaan. Sen sijaan sinun täytyi löytää toinen strategia (kognitiivinen joustavuus).
 - Saatuaasi ankkasi valmiiksi, kääntelit sitä luultavasti ympäri nähdäksesi sen eri näkökulmista, ja olit ehkä siitä ylpeä (itsearviointi).
 - Useimmat osallistujat alkoivat katsella ympärilleen nähdäkseen muiden ankat – ja sait uusia ideoita (jakaminen).
4. Lopuksi valmentaja korostaa, että lapsille pitäisi tarjota mahdollisuuksia samanlaisiin leikillisiin oppimiskokemuksiin, jotta he voisivat oppia paremmin. Osallistujia pyydetään ideoimaan tällaista toimintaa eri ikäryhmille. Kaikille annetaan viisi tarramuistilappua ideointia varten. Valmentaja laittaa esille neljä fläppitaulupaperia, joihin kirjataan ParENTrepreneurs-viitekehystä vastaavat ikäryhmät: 2–6-vuotiaat, 6–12-vuotiaat, 12–16-

vuotiaat sekä yli 16-vuotiaat, ja osallistujat lisäävät tarramuistilapuilla olevat ehdotuksensa sille fläppitaulupaperille, jolle se heidän mielestään sopii parhaiten. Harjoituksen lopussa valmentaja tarkistaa fläppitaulut. Jos yhdessä tai kahdessa fläppitaulussa on huomattavasti vähemmän ideoita kuin muissa, keksitään yhdessä uusia ideoita.

IV. Lähteet

Katso valmentajan ohjeet

VII. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Käytä 6 kpl 2 x 6 -kokoisia erivärisiä LEGO-palikoita ja kokeile yhtä tai kahta tehtävää Six Bricks Bookletista https://www.legofoundation.com/media/1070/sixbricks_ok_print.pdf

V. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Tämän tehtävän myötä osallistujat saavat henkilökohtaisen kokemuksen leikillisestä oppimisesta ja alkavat ymmärtää paremmin tämänkaltaista tapaa oppia. Se auttaa heitä tarjoamaan lapsilleen samankaltaisia ongelmanratkaisumahdollisuuksia, jotka edistävät lasten oppimista.

o TEHTÄVÄ 5 – TALOUSTAITOJEN PERUSTEET

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

- (A) TAVOITE:** Tehtävän tavoitteena on tutustua taloustaitoihin ja lisätä vanhempien/hooltajien itseluottamusta heidän puhuessaan talouteen liittyvistä asioista lapsilleen tai ottaessaan niistä vastuuta. Tehtävässä keskustellaan päivän aikana tehdyistä taloudellisista päätöksistä.
- (B) TEHTÄVÄTYYPPI:** Lähiopetustehtävä
- (C) TEHTÄVÄTYYPPI:** Ryhmätehtävä ja ryhmien yhteinen keskustelu (ensin pareittain, sitten isossa ryhmässä)
- (D) KESTO:** 20 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- **Joko** fläppitaulu, paperia ja kyniä
- **tai** näyttötaulut ja tarramuistilehtiöt

Aiheet voidaan jakaa käyttämällä fläppitaulua, kaikille jaettavia lomakkeita tai digitaalista näyttötaulua.

III. Ohjeet

Valmentaja vakuuttaavanhemmille/hooltajille, että tehtävässä ei keskustella heidän omista rahanhallintataidoistaan eikä heidän odoteta antavan tietoja omasta taloudellisesta tilanteestaan.

Lähes kaikki mitä teemme liittyy jollain tavoin, joko suoraan tai välillisesti, rahaan tai taloudelliseen päätöksentekoon. Raha-asioista avoimesti puhuminen auttaa olemaan paremmin tietoisia talousasioista tehtäessä taloudellisia päätöksiä. Lasten kanssa raha-asioista keskusteleminen auttaa heitä kehittymään taitaviksi talousasioissa jo lapsena sekä myöhemmin aikuisena. Pientenkin valintojen tekeminen voi vaikuttaa huomattavasti sinun ja perheesi elämäntyyliin. Tehtävässä puhutaankin jokapäiväisistä raha-asioista.

1. Valmentaja pyytää vanhempia/huoltajia työskentelemään pareittain tai pienissä ryhmissä.

Keskustelunaihe

Osallistujat miettivät, kuinka monta rahaan liittyvää päätöstä he ovat tehneet herättyään työpajaan saapumiseensa asti.

Esimerkiksi:

- ☐ lämmin suihku,
- ☐ aamiaisen syöminen,
- ☐ linja-auton reitin tarkastaminen verkossa,
- ☐ bussilippujen ostaminen ym.
- ☐ eväiden/kahvin tai sanomalehden ostaminen mukaan

Osallistujat pohtivat tekemiään asioita, joista aiheutuu sekä suoria että välillisiä kustannuksia. Laadittuaan listansa tulee heidän keksiä keinoja, joilla he voisivat vähentää kustannuksia.

2. Valmentaja antaa palautetta ryhmälle. Ryhmä keskustelee päivittäisistä menoista ja missä voisi säästää. Säästötapoja voivat olla esimerkiksi:

- Käy suihkussa, älä kylvyssä.
- Sääda lämmitystä pienemmälle tai kytke se pois päältä, kun olet poissa kotoa.
- Pidä Wi-Fi päällä vain, kun olet verkossa.
- Osta matkakortti tai kävele lyhyemmät matkat. Se on myös terveellistä.
- Sammuta kannettava tietokone/pelikonsoli, kun et käytä sitä.
- Älä jätä musiikkia soimaan, kun lähdet huoneesta. Jos käytämme vähemmän rahaa päivittäiseen toimintaamme tai tottumuksiimme, meillä olisi enemmän rahaa käytettävissä tai säästettävissä muihin tarkoituksiin.

IV. Lähteet

Think, Pair & Share -menetelmä <https://www-s3-live.kent.edu/s3fs-root/s3fs-public/file/Teaching%20Tools%20in%20A%20Flash%20-%20Think%2C%20Pair%2C%20Share%20%20-%20Final.pdf>

VIII. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Materiaalia voi olla tarpeen mukauttaa osallistujien tarpeiden huomioon ottamiseksi, koska kokemukset rahankäytöstä voivat olla hyvin erilaisia. Perheillä voi olla keskenään hyvin erilainen tulotaso ja myös rahankäyttöön ja säästämiseen liittyviä asenteita, jotka eivät välttämättä liity suoraan tulotasoon. Jotkut vanhemmat/huoltajat luottavat rahanhallintataitoihinsa, kun taas toiset saattavat olla epävarmoja siitä, miten he pystyvät auttamaan lapsiaan oppimaan hyviä tapoja. Valmentajat voivat halutessaan pitää osallistujille lyhyen taloustaitovisan (liite 4, tehtävä 11), jonka avulla osallistujat voivat tunnistaa mahdollisesti ongelmallisia perustieto- ja ymmärrysalueita. Visassa oikeat vastaukset on lihavoitu.

V. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Valmennuksen tavoitteena on parantaa vanhempien/hoitajien itseluottamusta heidän puhuessaan tai ottaessaan vastuuta taloudellisista asioista.

Valmennuksen avulla vanhemmat ymmärtävät, miten tukea lasten oppimista kotona ja parantaa omaa itseluottamusta raha-asioista puhuttaessa.

Tässä harjoituksessa on läsnä ajatus, että kun kaikki rahat on käytetty, enempää ei ole käytettävissä. Harjoituksen avulla voidaan keskustella myös siitä, mitä eroa on kiinteillä ja harkinnanvaraisilla menoilla. Se saattaa auttaa tunnistamaan ”mysterimenoja” eli menoja, jotka ovat usein melko pieniä ja jäävät siksi huomaamatta, mutta joista voi ajan mittaan kertyä suuri summa.

o TEHTÄVÄ 6 – RAHAAN JA TALOUTEEN LIITTYVÄT ASEENTEET

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) TAVOITE: Tehtävän tavoitteena on lisätä osallistujien tietoisuutta suhtautumisestaan taloudellisiin kysymyksiin ja päätöksiin elämässään sekä vanhemmuudestaan.

(B) TEHTÄVÄTYPPI: Lähiopetustehtävä

(C) TEHTÄVÄTYPPI: Pienryhmätehtävä

(D) KESTO: 30 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Kopio ärsykelomakkeesta, josta löytyvät tarkemmat tiedot keskustelua varten (liite 6), jaetaan jokaiselle osallistujalle
- **Joko** fläppitaulu, paperia ja kyniä
- **tai** näyttötaulut ja tarramuistilehtiöt

III. Ohjeet

Menetelmänä on vuorovaikutteinen työskentely pienryhmissä, jos osallistujamäärät, tilat ja istumajärjestys sen mahdollistavat. Jotta kaikilla on mahdollisuus osallistua, voi ryhmissä olla vähintään kaksi jäsentä ja enintään viisi/kuusi jäsentä. Jotta ryhmätyö tukisi oppimisprosessin dynamiikkaa, ryhmiä tulisi olla enintään kuusi.

Osallistujia pyydetään tarkastelemaan liitteessä olevia lainanotto-tilanteita ja pohtimaan kunkin osalta seuraavia kysymyksiä:

1. Lainaisitko rahaa tätä asiaa/tilannetta varten?
2. Kuinka pitkäksi aikaa lainaisit rahaa?
3. Mikä olisi mielestäsi kohtuullinen korko?
4. Mitä seurauksia rahan lainaamisella tähän tarkoitukseen voisi olla?

Kumpaankin tehtävään liittyen liite 6 voidaan tilanteen mukaan jakaa käyttämällä fläppitaulua, kaikille jaettavia lomakkeita tai digitaalista näyttötaulua.

IV. Lähteet

<https://voxeu.org/article/our-changing-attitudes-towards-household-debt>

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Liite 6 – Taulukko 2: Asennoituminen tilanteisiin -taulukkoa voidaan käyttää vaihtoehtona vastaavalle toiminnalle.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Tämän tehtävän jälkeen osallistujat kykenevät tekemään parempia rahankäyttöön ja lainaamiseen liittyviä päätöksiä.

o TEHTÄVÄ 7 – KOTITALOUDEN TALOUSARVIO

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) TAVOITE: Tehtävässä käsitellään kotitalouksien budjetointia.

(B) TEHTÄVÄTYYPPI: Lähiopetustehtävä

(C) TEHTÄVÄTYYPPI: Ryhmätehtävä ja ryhmien yhteinen keskustelu (ensin pareittain, sitten isossa ryhmässä)

(D) KESTO: 30 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Papupelitalukset, liite 7
- Keskusteluaiheet

III. Ohjeet

1. Papupeli

- Pelitalukset jaetaan osallistujille. Peliä voi pelata yksin tai pienissä, enintään viiden hengen ryhmissä.
- Jokaiselle pelaajalle tai ryhmälle jaetaan 20 papua. Nämä 20 papua edustavat heidän tulojaan. (Jos papuja, pähkinöitä tai pieniä karkkeja ei ole saatavilla, pelaajat voivat myös piirtää taulukkoon pavunkuvia värikynällä tai tusseilla.)
- Kutakin kohdetta varten on määritetty, kuinka monta papua se maksaa.

2. Keskustelukierros 1

- Jokainen pelaaja tai ryhmä käy läpi kaikki tähdin merkityt kategoriat (asuminen, ruoka, jne.) ja valitsevat, mihin kohteisiin he haluavat papunsa käyttää. Pavut asetetaan paperin päälle valittujen vaihtoehtojen kohtiin.
- Kun rahankäyttökohteet on ensin valittu vaadituissa kategorioissa, pelaajat voivat valita lisää vaihtoehtoja muista kategorioista, kunnes he ovat käyttäneet kaikki 20 papua eli kaikki tulonsa.
- Pelaajat vastaavat ensimmäisen keskustelukierroksen kysymyksiin (taulukon kysymykset 1, 2 ja 3).

3. Keskustelukierros 2

- Toisella pelikierroksella pelaajien tulot ovat laskeneet 13 papuun, ja osallistujien on poistettava pelistä seitsemän papua.
- Pelaajat vastaavat toisen keskustelukierroksen kysymyksiin (taulukon kysymykset 4 ja 5).

- c) Kun pelaajat keskusteleivat tärkeimmistä kohteistaan, valmentaja korostaa, että pavut voivat jakautua jokaisella eri tavoin, koska niiden jakautumista koskevat päätökset heijastavat kunkin pelaajan omia henkilökohtaisia arvoja ja rahaan liittyviä asenteita.

IV. Lähteet

<https://www.youtube.com/watch?v=-6EBd72Yx8>

Video opastaa, miten papupelin avulla voidaan tuoda esiin budjetointiin liittyviä keskeisiä kysymyksiä ja teemoja. Sitä voivat pelata sekä perheet että työpajaan osallistuvat aikuiset.

VI. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Ei vaihtoehtoja toteuttamistapaa.

V. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Tehtävä auttaa osallistujia ymmärtämään, että talousarvion laadinnassa on asetettava ensisijaisia tavoitteita ja tehtävä kompromisseja.

o 3.3 VERKKOTEHTÄVÄT/ITSENÄINEN TYÖSKENTELY

o TEHTÄVÄ 8 – PUUTARHURI JA PUUSEPPÄ

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) TAVOITE: Tehtävän tavoitteena on esitellä osallistujille uusi tapa tarkastella vanhemmuutta, joka edistää joustavuutta, sinnikkyyttä ja muutoksen sietokykyä lapsissa.

Tehtävässä käsiteltävät taidot:

- Kokemuksesta oppiminen (10)
- Eettinen ja kestävä ajattelu (4) (myös ongelmanratkaisu, vrt. moduuli 6)

(B) TEHTÄVÄTYPPI: Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely

(C) TEHTÄVÄTYPPI: Yksilötehtävä

(D) KESTO: 45 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

Video: <https://youtu.be/aHhluDJmFLY>

Artikkeli: <https://www.theatlantic.com/family/archive/2016/09/abandon-parenting-and-just-be-a-parent/501236/>

I. Ohjeet

1. Oheisella videolla Alison Gopnik kertoo kirjansa, The Gardener and the Carpenter – What the New Science of Child Development Tells Us about the Relationship Between Parents and Children, keskeisestä teemasta. Katso video osoitteessa: <https://youtu.be/aHhluDJmFLY>
2. Jos haluat syventää tietojasi aiheesta, lue Alison Gopnikin haastattelu The Atlantic-verkkosivustolla: <https://www.theatlantic.com/family/archive/2016/09/abandon-parenting-and-just-be-a-parent/501236/>

3. Vastaa seuraaviin kysymyksiin hyödyntäen äskeisessä videossa ja artikkelissa oppimaasi tietoa. Kuhunkin kysymykseen saa vastata kaksi kertaa.

- Puuseppävanhemmat...

i. tietävät tarkalleen, mitä he haluavat lapsistaan tulevan.

ii. kontrolloivat lastensa kaikkea toimintaa

iii. **tietävät tarkalleen, mitä he haluavat lapsistaan tulevan sekä kontrolloivat lastensa kaikkea toimintaa**

iv. ei mitään edellä mainituista

- Puutarhurivanhemmat...

i. tietävät tarkalleen, mitä he haluavat lapsistaan tulevan.

ii. kontrolloivat lastensa kaikkea toimintaa

iii. tietävät tarkalleen, mitä he haluavat lapsistaan tulevan sekä kontrolloivat lastensa kaikkea toimintaa

iv. **ei mitään edellä mainituista**

- Jos sinusta tulee puutarhurivanhempi...

i. lapsesi rakastaa puutarhanhoitoa.

ii. **lapsestasi tulee lannistumattomampi**

iii. lapsesi lukutaito kehittyy.

iv. lapsesi toteuttaa unelmasi.

- Viime vuosina...

i. **puuseppävanhemmuudesta on tullut normi.**

ii. puutarhurivanhemmuudesta on tullut normi.

iii. vanhemmat ovat kasvattaneet lapsiaan samalla tavalla kuin heidän omat vanhempansa kasvattivat heidät.

- Nopeasti muuttuvissa olosuhteissa...

i. **puutarhurivanhempien kasvattamat lapset ovat "säänkestävämpiä".**

ii. vapaana kasvamisen hankaloittaa myöhempää elämää.

iii. ulkoiset odotukset tekevät sinusta puuseppävanhemman.

4. Laadi oma yrittäjyyskasvatuksen toimintasuunnitelmasi. Voit valita minkä tahansa verkossa olevan kirjoitusalan, kuten blogin wordpress.comissa, blogger.comissa, medium.comissa tai vastaavassa palvelussa. Valmennuksen aikana sinua pyydetään pohtimaan erilaisia kysymyksiä ja lisäämään ajatuksesi keskustelufoorumille. Tässä tehtävässä kirjoitat toimintasuunnitelman siitä, miten tulla enemmän puutarhurivanhemman kaltaiseksi. Jäsennä blogikirjoituksesi seuraavasti:

- Mitä vanhemmuuden osa-aluetta haluat muuttaa?
- Mitä nykyisessä vanhemmuudessa on liian puuseppämäistä?
- Mitä aiot tehdä muuttaaksesi tapojasi?
- Minkälaisia seurauksia tai muutoksia odotat lapsesi/lastesi kehityksessä?

5. Lähetä blogikirjoituksesi linkki alla olevalle keskustelufoorumille ja kommentoi muiden tekstejä.

6. Rastita alla oleva ruutu, kun olet jakanut kirjoituksesi keskustelufoorumilla.

II. Arviointi

Tämän tehtävän lopussa osallistujat ymmärtävät, mitä eroa on puutarhuri- ja puuseppävanhemmuudella, ja ovat tietoisia puutarhurivanhemmuuden hyödyistä. Osallistujat saavat suoraan palautetta kysymyksistä ja vertaispalautetta blogikirjoituksestaan.

III. Lähteet

Gopnik, A. (2016) The Gardener and the Carpenter. Picador, New York

IV. Lisätietoa

Jos olet kiinnostunut aiheeseen liittyvästä tutkimuksesta, katso Alison Gopnikin esitys Google Talksissa <https://youtu.be/xURCmzmQG8s>

○ TEHTÄVÄ 9 – LEIKIN AVULLA OPPIMINEN

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) TAVOITE: Tehtävän tavoitteena on auttaa vanhempia ymmärtämään, miten oppimista tapahtuu leikin aikana ja kuinka tärkeä rooli leikillä on lasten elämässä. Tehtävässä käsiteltävät taidot:

- Kokemuksesta oppiminen (10)
- Eettinen ja kestävä ajattelu (4) (myös ongelmanratkaisu, vrt. moduuli 6)

(B) TEHTÄVÄTYPPI: Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely

(C) TEHTÄVÄTYPPI: Yksilötehtävä, joka jaetaan ryhmässä

(D) KESTO: 30 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Learning through play -esite osoitteessa:
https://www.legofoundation.com/media/2410/learningthroughplay_areview.pdf
- Artikkel, jossa on mukana Pasi Sahlberg, osoitteessa: <http://www.aeufederal.org.au/news-media/news/2019/learning-childs-play>
- Dad Lab YouTube-kanava: www.youtube.com/channel/UCc_hy0u9-oKINdMKHBudcQ

III. Ohjeet

1. Lue artikkeli, jossa suomalaisen koulutuksen lähettiläs Pasi Sahlberg kertoo leikin merkityksestä lasten elämässä <http://www.aeufederal.org.au/news-media/news/2019/learning-childs-play>
2. Lue julkaisu Learning through Play Evidence Review. Kiinnitä erityistä huomiota leikillisen oppimisen viiteen ominaispiirteeseen
https://www.legofoundation.com/media/2410/learningthroughplay_areview.pdf
3. Valitse Dad Lab -kanavalta video ja kirjoita vanhemmuusblogiisi postaus, jossa kerrot, mitkä viidestä leikillisen oppimisen ominaispiirteistä (vaihteellinen, aktiivisesti osallistava, mielekäs, hauska, sosiaalisesti vuorovaikutteinen) näkyvät valitsemassasi videossa ja miten.
https://www.youtube.com/channel/UCc_hy0u9-oKINdMKHBudcQ
4. Lähetä blogikirjoituksesi linkki alla olevalle keskustelufoorumille ja kommentoi muiden tekstejä.
5. Rastita alla oleva ruutu, kun olet jakanut kirjoituksesi keskustelufoorumilla.

IV. Arviointi

Tehtävän lopussa osallistujat ymmärtävät leikin ja leikillisen oppimisen merkityksen lasten elämässä ja pystyvät ymmärtämään, miten oppimista tapahtuu leikin aikana ja sen avulla.

V. Lähteet

Jennifer M. Zosh, Emily J. Hopkins, Hanne Jensen, Claire Liu, Dave Neale, Kathy Hirsh-Pasek, S. Lynne Solis and David Whitebread (2017). Learning through play: a review of the evidence. LEGO-säätiö, Billund, Tanska

Sahlberg P., Doyle W. (2019) Let the Children Play. Oxford University Press

Cohen L. (2001.) Playful Parenting. Balantine Books, New York

VI. Lisätietoa

LEGO-säätiön julkaisu leikin avulla oppimisesta

https://www.legofoundation.com/media/1063/learning-through-play_web.pdf

Lawrence Cohen: Playful Parenting Google Booksissa

<https://books.google.nl/books?hl=en&lr=&id=45EdmajNtzlC&oi=fnd&pg=PR11&dq=playful+learning+lawrence+cohen&ots=YoTSb1qJUR&sig=KcAmxhRBD6jhUWQu-nbKhpET23w#v=onepage&q=playful%20learning%20lawrence%20cohen&f=false>

○ TEHTÄVÄ 10 – ARVOIHIN PERUSTUVA VANHEMMUUS

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) TAVOITE: Tehtävän tavoitteena on lisätä osallistujien ymmärrystä siitä, miksi arvot ja niiden juurruttaminen lapsiin ovat tärkeitä. Erityistä huomiota kiinnitetään arvoihin perustuvan vanhemmuuden ristiriitoihin sekä niihin liittyviin tunteisiin ja ratkaisuihin.

Tehtävässä käsiteltävät taidot:

Kokemuksesta oppiminen (10)

Eettinen ja kestävä ajattelu (4) (myös ongelmanratkaisu, vrt. moduuli 6)

(B) TEHTÄVÄTYPPI: Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely

(C) TEHTÄVÄTYPPI: Yksilötehtävä, mutta vanhemmat voivat halutessaan kokoontua keskustelemaan aiheesta kasvotusten

(D) KESTO: 50 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- [Huffington Postin haastattelu](#)
- Ted Talk <https://www.youtube.com/watch?v=CyElHdaqkjo>

III. Ohjeet

1. Lue Huffington Postista psykologi ja kirjailija Madeline Levinen haastattelu arvojen opettamisen merkityksestä lapsille, vanhempien keskuudessa vallitsevasta vertaispaineesta ja tarpeesta luopua omasta epävarmuudesta juontavien, lasta koskevien, päätösten tekemisestä.
https://www.huffpost.com/entry/teach-your-children-well-madeline-levine-interview_n_1765313?guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLnNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAAE0qN7qYKbBFRdYtrG_Qf1BCdxXPPH3VWBuIUYT_21gh83GqM_8vT69sb6qQ2ioclK90IPnr5S_0YvdrnTnQg5NStJW-VeDdUZHNTa3WVHaPnkf9zqP5CvsG8DtjyhSdsOxvZguRwhuBndjEDHVUHPZ0pbjr7-YVzKD70dlqtlGria&guccounter=2
2. Artikkelin luettuasi kirjoita blogikirjoitus mistä tahansa ajatuksia herättäneestä aiheesta, joka liittyy arvoihin ja arvoihin perustuvaan vanhemmuuteen.
3. Katso Julie Lythcott-Haimsin Ted Talk -puhe: How to raise successful kids -- without over-parenting <https://youtu.be/CyElHdaqkjo> ja täydennä blogikirjoitustasi videon herättämillä ajatuksilla.
4. Viimeistele blogikirjoituksesi vastaamalla seuraaviin kysymyksiin:
 - Miten määrittäisit ristiriitatilanteen?
 - Mikä on tyypillinen reaktiosi ristiriitatilanteisiin?
 - Mikä on suurin vahvuutesi kohdatessasi ristiriitatilanteita?

- Jos voisit muuttaa yhden asian tavastasi käsitellä ristiriitatilanteita, mikä se olisi? Miksi?
- Mikä on ristiriitatilanteiden tärkein tulos?

Voit antaa yleisiä vastauksia tai viitata artikkelin tai videon herättämiin ajatuksiin.

5. Lähetä linkki blogiisi keskustelufoorumille ja kommentoi vapaasti muiden tekstejä.

6. Rastita alla oleva ruutu, kun olet jakanut kirjoituksesi keskustelufoorumilla.

IV. Arviointi

Tehtävän suoritettuaan osallistujilla on syventynyt ymmärrys arvojen vaikuttavuudesta heidän lastensa kasvatukseen ja siitä, miksi arvot ovat tärkeämpiä kuin arvosanat ja muut ulkoiset tekijät. Heillä on myös lisääntynyt ymmärrys ristiriitatilanteista, joita voi syntyä arvoihin perustuvassa vanhemmuudessa, sekä niihin liittyvistä selviytymistavoista.

V. Lähteet

Levine, M. (2012). Teach Your Children Well. Harper, New York

Mogel, W. (2008) The Blessing of a Skinned Knee. Scribner

Lythcott-Haims, J. (2016) Raising and Adult. Griffin

Bisnow, M. (2016) Raising and Entrepreneur. New harbinger Publications

Robinson, K., Aronica, L. (2018) You, Your Child and School. Penguin Books

VI. Lisätietoa

https://www.wendymogel.com/books/excerpt/the_blessing_of_a_skinned_knee

https://preview.aer.io/Teach_Your_Children_Well-ODQ1Mjg=?social=1&retail=1&emailcap=0

<https://www.penguinrandomhouse.ca/books/315396/you-your-child-and-school-by-sir-ken-robinson-phd-and-lou-aronica/9780143108849/excerpt>

<https://us.macmillan.com/excerpt?isbn=9781627791779>

○ TEHTÄVÄ 11 – TALOUSTAITOJEN ARVIOINTIA KOSKEVA KYSELYLOMAKE (A)

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

- (A) TAVOITE:** Oppimisolustalla olevassa tehtävässä on kysely, jonka avulla osallistujat arvioivat omia taloustaitojaan. Tehtävän auttaa osallistujia ymmärtämään paremmin omaa osaamistaan ja tunnistamaan kehittämistä vaativia alueita.
- (B) TEHTÄVÄTYPPI:** Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely
- (C) TEHTÄVÄTYPPI:** Yksilötehtävä, joka jaetaan ryhmässä
- (D) KESTO:** 10 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

Kyselylomake liitteestä – Tehtävä 11 Taloustaitoja koskeva kyselylomake on saatavilla ParENTrepreneurs-oppimisolustalla

III. Ohjeet

Lue kysymykset ja valitse oikea vastaus.

IV. Arviointi

Kyselyn tulosten pohjalta nähdään alueet, joihin liittyy vielä epävarmuutta ja joita voi olla tarvetta käsitellä ja pohtia lisää.

V. Lähteet

<https://www.oecd.org/financial/education/oecd-infe-2020-international-survey-of-adult-financial-literacy.pdf>

<https://gflec.org/initiatives/sp-global-finlit-survey/>

<https://www.oecd.org/daf/fin/financial-education/OECD-INFE-International-Survey-of-Adult-Financial-Literacy-Competencies.pdf>

VI. Lisätietoa

<https://www.incharge.org/financial-literacy/>

Tällä sivustolla on laaja valikoima aineistoa, esimerkiksi seitsemän työkirjan sarja, joka käsittelee seuraavia aiheita:

- 1: *Introduction to Financial Literacy (johdanto taloustaitoihin)*
- 2: *Budgeting & Organizing Your Finances (budjetointi ja oman talouden järjestäminen)*
- 3: *Financial Pitfalls & Attitudes About Money (taloudelliset ansat ja rahaa koskevat asenteet)*
- 4: *Understanding Insurance (vakuutuksen ymmärtäminen)*
- 5: *Savings Strategy (säästämisstrategia)*
- 6: *Understanding Credit & Debt (luottojen ja velkojen ymmärtäminen)*
- 7: *Saving for the Future (tulevaisuuden varalle säästäminen)*

<https://www.ngpf.org>

Next Generation Personal Finance Academylla on NGPF-sivuston kautta saatavilla laaja kokoelma lyhyitä videoita. Katso alla olevat YouTube-linkit:

Compound interest - one of the most powerful concepts in finance (Yhdistetty korko – yksi talouden tehokkaimmista käsitteistä)

<https://www.youtube.com/watch?v=wf91rEGw88Q>

Should I buy this? (Pitäisikö minun ostaa tämä?)

<https://www.youtube.com/watch?v=Kq5puHiNWzo>

The Hidden Cost of Joining a Gym (Kuntosalille liittymisen piilohinta)

<https://edpuzzle.com/media/5e90c820e1cdcd3f128b1677>

Decision-making Strategies (Päätöksentekostrategioita)

https://www.youtube.com/watch?v=pPIhAm_WGbQ

The Real Cost of Bottled Water (Pullotetun veden todellinen hinta)

<https://edpuzzle.com/media/5e90af837fcacf3f19b2658d>

○ TEHTÄVÄ 12 – KEHITÄ TALOUSTAITOJASI

Tehtävä 12.1: Tapauskuvaus

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) TAVOITE: Tehtävän tarkoituksena on parantaa osallistujien taloustaitoja käytännön harjoituksen avulla. Tehtävän jälkeen osallistujat osaavat laatia kotitalouden talousarvion vastuullisella tavalla.

(B) TEHTÄVÄTYPPI: Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely

(C) TEHTÄVÄTYPPI: Yksilötehtävä, joka jaetaan ryhmässä

(D) KESTO: 30 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Marie-Elisen tapauskuvaus liitteessä 12

III. Ohjeet

1. Käy läpi lista Marie-Elisen menoista ja jaa ne välttämättömiin ja ei-välttämättömiin menoihin.
2. Vastaa kysymyksiin 2 ja 3. Etsitkö tapoja siirtää menoja välttämättömien menojen luettelosta ei-välttämättömien menojen luetteloon?
3. Tuleeko sinulle mieleen muita kuluja, jotka eivät sisälly tälle ei-välttämättömien menojen listalle tai jotka voidaan lisätä listalle tulevaisuudessa?
4. Jaa vastauksesi muiden oppijoiden tai toisen vanhemman kanssa mieluiten tätä kurssia varten perustamasi blogisi kautta.

IV. Arviointi

Oikeita tai väärä vastauksia ei ole. Tarkoituksena on pohtia taloudellisten sitoumusten vaikutuksia ja muuttuvuutta ajan kuluessa. Lyhyellä aikavälillä esimerkiksi vuokra- tai asuntolainasopimusmenot ovat kiinteitä, mutta niihin voidaan pidemmällä aikavälillä vaikuttaa omien arvojen ja prioriteettien mukaan.

Tässä tehtävässä blogin kirjoittamisen tarkoituksena on lisätä vuorovaikutusta, keskustelua ja keskinäistä tukea osallistujien välillä ja näin käsitellä erilaisia haasteita ja kysymyksiä.

Lähteet

Lataa kirja: Budgeting & Organizing Your Finances <https://www.incharge.org/financial-literacy/>

V. Lisätietoa

YouTube-video "Should I buy this?"

<https://www.youtube.com/watch?v=Kq5puHiNWzo>

○ TEHTÄVÄ 12.2 – KÄSITYKSEMME TALOUSTAIDOISTA MODUULIN LOPUSSA

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

- (A) **TAVOITE:** Tehtävän tavoitteena on viettää hetki aikaa pohtien omia taloustaitoja ja tämän moduulin aikana opittua.
- (B) **TEHTÄVÄTYPPI:** Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely
- (C) **TEHTÄVÄTYPPI:** Yksilötehtävä, joka jaetaan ryhmässä
- (D) **KESTO:** 15 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Kysymykset alla olevissa ohjeissa
- Osallistujien omat blogit
- Keskustelufoorumi

III. Ohjeet

Mieti suorittamiasi taloustaitoihin liittyviä tehtäviä ja kirjoita blogiisi lyhyt itsepohdiskelu, jossa vastaat yhteen tai useampaan seuraavista kysymyksistä:

- Opitko mitään uutta omista taloustaidoistasi?
- Mikä talousaiheita pohdittaessa oli yllättävää tai valaisevaa?
- Mikä oli epämiellyttävää?
- Muutatko talouskäytäntöjäsi näiden tehtävien jälkeen?

Jaa blogikirjoituksesi keskustelufoorumia ja kommentoi muiden tekstejä.

IV. Arviointi

Osallistujilla on lisääntynyt ymmärrys taloustaitojen merkityksestä lasten kasvatuksessa. Eettisten arvojensa perusteella jotkut vanhemmat saattavat pyrkiä tutkimaan kaupallisiin toimiin perustuvan

lähestymistavan roolia vaihdannassa ja sen rajoituksia sekä muita kuin rahassa mitattavia tapoja ymmärtää arvoa.

V. Lähteet

-

VI. Lisätietoa

<https://themoneymammals.com/why-is-financial-literacy-important-and-what-every-parent-needs-to-know-about-it-hint-starting-early-matters>

4. Liitteet (tehtävien materiaalit)

Tehtävä 1 Materiaali tai lähteet esittelyä varten

Vanhemmuus, perhedynamiikka ja yrittäjähenkisyys

Tässä moduulissa tutustutaan nykyaikaista vanhemmuutta koskevaan tutkimukseen ja käytäntöihin, jotka auttavat vastaamaan nopeasti muuttuvan maailman vaatimuksiin. Kasvattaaksemme menestyviä lapsia, tulee kasvatuksen muutoksen tapahtua koulun lisäksi myös kotona.

Tässä moduulissa vanhemmat kehittävät taitojaan seuraavilla yrittäjyyskasvatuksen osa-alueilla:

- Kokemuksesta oppiminen
- Eettinen ja kestävä ajattelu
- Talouteen liittyvät perustiedot ja -taidot

Kasvatettaessa yritteliäitä ja yrittäjyyshenkisiä lapsia, on tarpeellista ensin tarkastella vanhemmuutta yleisesti. Ensinnäkin, viime vuosikymmeninä, ydinperheiden määrän lisääntyä, luonnolliset tilaisuudet oppia vanhemmuuden taitoja ja pohtia omaa tulevaa vanhemmuutta ovat vähentyneet. Aikaisempina vuosisatoina jokaiselle kertyi kokemusta lapsien kasvattamisesta perheen sisällä ja vanhempien sukupolvien valvonnassa. Vanhempien sukupolvien ansiosta suurimmalla osalla oli useampi esimerkki vanhemmuudesta, joista voitiin valita ja muodostaa omanlainen vanhemmuuden muoto. Nykyisin tarvitaan kirjoja ja kursseja vanhemmuudesta. Vanhemmaksi tuleminen on muuttumassa aikuisoppimiseksi sen sijaan, että sitä opittaisiin käytännön kautta varhaislapsuudesta saakka. Näin teoreettisista lähtökohdista oppiminen, tutkimustulosten ymmärtäminen ja niiden soveltaminen käytäntöön on tullut yhä tärkeämmäksi.

Mikäli henkilöllä on vain yksi esimerkki vanhemmuudesta, on hänen vaikeampi toteuttaa erilaista vanhemmuutta kuin mitä tuo hänen saamansa esimerkki vanhemmuudesta on ollut. Vaikka lähes kaikki nuoret haluavat olla vanhempina erilaisia kuin heidän omat vanhempansa, tutkimuksen mukaan irtautuminen opitusta mallista ja siitä poikkeavan vanhemmuuden toteuttaminen vaatii paljon työtä. Internetissä tarjolla olevan, usein ristiriitaisen, materiaalin suuri määrä ja sosiaalisen median ryhmäpaine vaikeuttavat tätä entisestään. Tämän valmennuksen ja siihen kuuluvan vanhemmuusmoduulin avulla vanhemmilla on mahdollisuus itsetutkiskeluun, jota he tarvitsevat vastatakseen oman lapsensa/lastensa tarpeisiin sekä vastustaaksensa ryhmäpainetta.

Elämme aikakautta, jolloin maailma muuttuu nopeammin kuin koskaan aikaisemmin. Niinpä mahdollisuus tietoisesti valita erilaisia vanhemmuuden polkuja ja käytäntöjä, auttaa kasvattamaan lapsia tavoilla, jotka valmistavat heitä paremmin tulevaisuuteen ja tekevät heistä vahvempia sekä kehittävät heidän sietokykyään muutosten ja kriisien varalle. Tutkimuksen mukaan suurimmalla osalla tämän päivän vanhemmista on itsellään ollut jossain määrin ylisuojelevat vanhemmat. Näin joutuessaan keskelle kiihtyvää muutosta, kokevat he turvattomuutta. Valmennuksen teoriatausta pyrkii osoittamaan, että isovanhempiemme suosima kasvatustyyli, jossa lapsia kasvatettiin ottamaan riskejä ja luottamaan vanhempiinsa, on tähän mennessä menestyksekkäin vanhemmuuden malli.

Koska ParENTrepreneurs-valmennuksen aiheena on yrittäjyys, tulevat monelle ensimmäisenä mieleen taloustaidot. Vaikka taloustaidot ovat tärkeitä, ei vanhempien kannata keskittyä yksinomaan niihin. Tähän moduuliin sisällytettyjen taloustaitojen käsittelevien tehtävien tarkoitus on tukea muita valmennuksen aikana kehitettäviä taitoja. Lisäksi taloustaidot tarjoavat keinon, jolla mitata oppijan edistymistä joko yksittäisissä asioissa tai kokonaisuutena.

Tähän liittyy monenlaisia tekijöitä, mutta erityisesti Euroopassa keskeisinä voidaan pitää julkisten ja yksityisten tukijärjestelmien supistumista, väestörakenteen muutoksia, kuten väestön ikääntymistä, ja rahoitusmarkkinoiden laajempaa kehitystä. Näiden muutosten vaikutukset kumuloituvat siten, että huonojen päätösten riskit ja kustannukset voivat olla yksilöiden kannalta suhteettoman suuret¹. OECD:n ensimmäisessä talouskasvatuksen ja -tietoisuuden periaatteita ja hyviä käytäntöjä koskevassa suosituksessa vuonna 2005 todettiin, että ”talouskasvatus olisi aloitettava koulussa. Ihmisten tulisi oppia talousasioista mahdollisimman varhaisessa vaiheessa elämäänsä.”²

Sosiaalisen hyvinvoinnin näkökulmasta voidaan todeta, että huonosta taloustaidoista seuraa usein suuria kustannuksia. Yksi eri rahoitustuotteiden arvioimiseen liittyvistä haasteista on kyky tulkita tarjottuja ehtoja ja tehdä siten tietoon perustuvia päätöksiä. ”Kuluttajat, jotka eivät ymmärrä käsitettä ’korkoa korolle’, kuluttavat enemmän transaktiomaksuihin, ottavat enemmän velkaa ja maksavat enemmän korkoja lainoistaan.”³ Jo pelkästään makrotaloudelliselta pohjalta hyödyt, joita tietyn valtion kansalaisten taloustiedoista ja osaamisesta seuraa, ovat ilmeinen tekijä tehokkuuden näkökulmasta. Yksilön kannalta vaikutus on todennäköisesti ratkaisevan tärkeä, ja sillä on elinikäisiä seurauksia. Kun kuluttajat käyttäytyvät järkevästi ja saavat edullisemmat ehdot ja edellytykset raha-asioissa, he todennäköisemmin säästävät ja yrittävät tehdä järkeviä investointeja. Tutkimustulokset osoittavat, että hyvät taloustaidot omaavat henkilöt pystyvät parempaan urasuunnitteluun ja säästämiseen eläkeikää varten.⁴

Taloustaitojen tarkka sisältö ja lähestymistapa vaihtelevat maittain, mutta yleensä siihen kuuluu yksi tai useampi seuraavista asioista:

Kyky ymmärtää:

- Rahan luonne ja rooli kaupan ja kaupallisen vaihdannan tukemisessa.
- Päätöksentekoprosessin luonne ja siihen sisältyvä suunnittelu sekä talousarvion hallinnan tärkeys keinona muuttaa ajatukset toiminnaksi.
- Kaupankäyntiin ja sijoittamiseen liittyviin päätöksiin sisältyvät riskit ja hyödyt.

ParENTrepreneursin taloustaitonäkemys noudattaa OECD:n kansainvälisen rahoituskasvatusverkoston (INFE) laatimaa määritelmää. Siinä taloustaitoja kuvataan seuraavasti:

*”Tietoisuuden, tiedon, taidon, asenteen ja käyttäytymisen yhdistelmä, jota tarvitaan järkevien taloudellisten päätösten tekemiseen ja lopulta yksilöllisen taloudellisen hyvinvoinnin saavuttamiseen.”*⁵

(OECD/INFE 2012)

Tästä näkökulmasta ymmärretään, että taloustaidot tarkoittavat paljon muutakin kuin matemaattisia taitoja tai tietoisuutta eri rahoitustuotteista. Kansainväliset asiantuntijat ovat sitä mieltä, että

¹ OECD (2013), PISA 2012 Assessment and Analytical Framework: Mathematics, Reading, Science, Problem Solving and Financial Literacy

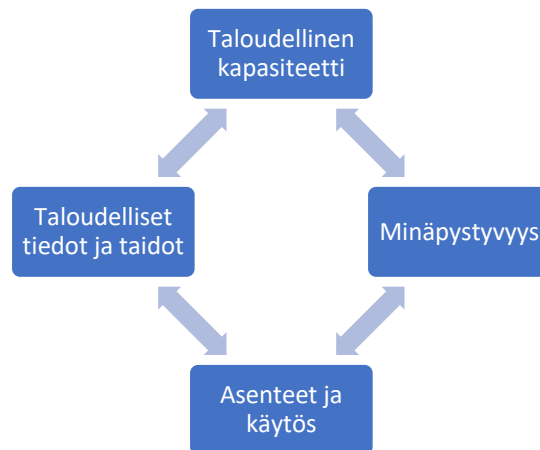
² Financial Education for Youth and in Schools: OECD/INFE Policy Guidance, Challenges and Case Studies

³ Lusardi and Tufano, 2015

⁴ Behrman et al., 2012; Lusardi and Mitchell, 2014

⁵ OECD:n/INFE:n jäsenet sopivat, että tämän käsitteen kuvaamisessa käytettyjä termejä (erityisesti finanssilukutaidon ja taloudellisen valmiuden mutta myös finanssikulttuurin ja talousnäkemysten käsitteitä) voidaan käyttää melko vapaasti toistensa vaihtoehtoina.

taloustaidot ovat paljon monimutkaisempi käsite. Taloudellinen valmius käsittää periaatteessa seuraavat ulottuvuudet:



(Lähde: OECD)

Tässä moduulissa keskitytään taloustietoihin ja -taitoihin. Syy on käytännöllinen ja liittyy valmennukseen käytettävissä olevan ajan ja resurssien rajallisuuteen. Valittu painotus ei tarkoita, että yksilön minäpystyvyys tai asenteet ja käyttäytyminen, jotka liittyvät taloudelliseen päätöksentekoon, eivät olisi tärkeitä, ja siksi ParENTrepreneurs-verkkovalmennuslusta sisältää neuvoja, lisälukemista ja tehtäviä, joilla tuetaan yksilöllistä itseohjautuvaa oppimista ja pohdintaa.

Tässä yhteydessä on ehkä hyödyllistä tarkastella uudelleen projektin määritelmää yrittäjyyskasvatuksesta:

"Yrittäjyys on sitä, että toimii mahdollisuuksien ja ideoiden mukaan ja muuttaa ne arvoksi muille. Luotu arvo voi olla taloudellista, kulttuurista tai sosiaalista."

Pohdittaessa tätä määritelmää herää kysymys, miten kuvata ja mitata arvoa. On selvää, että jonkin idean tai aloitteen potentiaalin tai tulosten kehittämiseen, hiomiseen ja arviointiin tarvitaan jonkinlainen vertailuarvo. Taloudelliset indikaattorit ovat yleisesti ymmärretty ja hyväksytty mittari useimmille toiminnoille, erityisesti kestävän kehityksen kannalta. Tässä yhteydessä voidaan hyödyntää matemaattisia perustaitoja, joiden avulla saadut tulokset on helppo käsitellä objektiivisiksi suoritusindikaattoreiksi missä tahansa elämänvaiheessa oleville oppijoille.

Mutta kun mietimme sanan arvo laajempaa ja syvällisempää merkitystä, herää kysymys, minkälaisen näkökulman vanhemmat haluavat opettaa lapsilleen. Pitäisikö esimerkiksi ihmissuhteet käsittää vain liiketoimiksi? Kun tähän kysymykseen pyritään vastaamaan, nuorille oppijoille on selitettävä, että suoritukset ja vastavuoroisuus soveltuvat käsitteinä sekä sosiaaliin että kulttuuriin yhteyksiin, samoin kuin toisen tässä moduulissa käsiteltävän taidon, eettisen ja kestävän ajattelun, yhteyteen.

Henkilökohtaisten, sosiaalisten ja kulttuuristen arvojen osalta nuorten oppijoiden on kypsyessään ja kehittyessään käytävä perinpohjaisesti läpi keskusteluja vanhempiensa kanssa erityisesti aiheista, joiden vanhemmat uskovat olevan heille tärkeitä. Kuten monissa muissakin kysymyksissä (esimerkiksi sosiaaliset ja ihmissuhteet), osa vanhemmista saattaa pitää tiukasti kiinni tietyistä moraalisisista ja eettisistä näkemyksistä, mutta menettää silti oman estyneisyytensä vuoksi taitonsa tai itseluottamuksensa käydäkseen mielekästä ja vuorovaikutteista vuoropuhelua lastensa kanssa. Vaikka vaarana onkin stereotyyppioihin turvautuminen, on tärkeää tukea ja valmistaa vanhempia

käsittelmään näitä kysymyksiä nuorten oppijoidensa kanssa. ParENTrepreneurs-valmennuksen tulisiikin varmistaa, että vanhemmat keskusteleivat ja vaihtavat ajatuksia haastavista aiheista. Tämän etuna on, että keskustelemalla muiden kanssa asioista ja heidän mahdollisesti pitävän kiinni omista, yhtä lailla pätevistä vaikkakin erilaisista näkökulmista, saavutetaan positiivisia oppimiskokemuksia ja vahvistetaan ryhmähenkeä koko valmennuksen ajan. Pääasia on, että jos aihetta tai kysymystä pidetään ongelmallisena tai vaikeana vanhemmille, jotka ovat kypsiä aikuisia, on syytä harkita sen käsittelemistä eri sukupolvien kesken. Esimerkiksi arvoja voidaan ilmaista monella eri tavalla, mutta riippumatta siitä, mihin suuntaan elämä oppijoita vie, jokaisen elämään tulee väistämättä sisältymään erilaisia haasteita:

- kansalaisena
- työnantajana/työntekijänä
- kuluttajana tai
- kaikkien edellä mainittujen yhdistelmänä.

Kaikille näille näkökulmille on yhteistä taloudellisten resurssien tarve, niihin liittyvien päätösten kohdentaminen ja toivottu tai toteutunut tuotto.

Tehtävä 2 Materiaali 2.1 Roolipelikortit

Lapsesi haluaa yöpyä ystävän luona, jonka vanhempia et tunne.	Lapsesi haluaa jäädä kotiin koulusta, koska hän on liian väsynyt mutta ei sairas.
Lapsesi on rikkonut kotona hyvin kalliin maljakon.	Lapsesi pitkästyy museovierailun aikana, haluaa päästä pois ja lupaa odottavansa sinua ulkona.
Lapsesi saa koulusta huonon arvosanan, vaikka tiedät, että hän opiskeli ahkerasti kokeeseen.	Opettaja kutsuu sinut koululle, koska lapsesi epäillään rikkoneen ikkunan.

Tehtävä 2 Materiaali 2.2 Vanhemmuuskyselylomake

Arvioi, kuinka usein käytät alla lueteltuja kasvatuskäytäntöjä. Arviointiasteikon vaihtoehdot ovat välillä ”En koskaan” ja ”Aina”. Laske pisteet yhteen kunkin osion lopussa ja jaa ne kyseisen osion kysymysten määrällä. Saamasi luku on kyseisen osion kokonaispistemäärä. Korkein pistemäärä osoittaa vanhemmuustyyliä.

Auktoritatiivinen vanhemmuus

1. Reagoin lapseni tunteisiin ja tarpeisiin:

En koskaan	1	2	3	4	5	6	Aina
------------	---	---	---	---	---	---	------

2. Otan huomioon lapseni toiveet ennen kuin pyydän häntä tekemään jotain:

En koskaan	1	2	3	4	5	6	Aina
------------	---	---	---	---	---	---	------

3. Selitän lapselleni, mitä mieltä olen hänen hyvästä tai huonosta käytöksestään:

En koskaan	1	2	3	4	5	6	Aina
------------	---	---	---	---	---	---	------

4. Kannustan lastani puhumaan tunteistaan ja ongelmistaan:

En koskaan	1	2	3	4	5	6	Aina
------------	---	---	---	---	---	---	------

5. Kannustan lastani ilmaisemaan ajatuksiaan vapaasti, vaikka hän olisi eri mieltä kanssani:

En koskaan	1	2	3	4	5	6	Aina
------------	---	---	---	---	---	---	------

6. Selitän syyt odotuksiini:

En koskaan	1	2	3	4	5	6	Aina
------------	---	---	---	---	---	---	------

7. Tarjoan lohtua ja ymmärrystä, kun lapseni on poissa tolaltaan:

En koskaan	1	2	3	4	5	6	Aina
------------	---	---	---	---	---	---	------

8. Kehun lastani:

En koskaan	1	2	3	4	5	6	Aina
------------	---	---	---	---	---	---	------

9. Otan lapseni mielipiteen huomioon, kun teen perhettä koskevia suunnitelmia (esimerkiksi viikonloput ja lomat):

En koskaan	1	2	3	4	5	6	Aina
------------	---	---	---	---	---	---	------

10. Kunnioitan lapseni mielipiteitä ja kannustan häntä ilmaisemaan niitä:

En koskaan	1	2	3	4	5	6	Aina
------------	---	---	---	---	---	---	------

11. Kohtelen lastani tasa-arvoisena perheenjäsenenä:

En koskaan	1	2	3	4	5	6	Aina
------------	---	---	---	---	---	---	------

12. Kerron lapselleni miksi minulla on tiettyjä odotuksia häntä kohtaan:

En koskaan	1	2	3	4	5	6	Aina
------------	---	---	---	---	---	---	------

13. Vietän lapseni kanssa lämminhenkistä laatuaikaa:

En koskaan	1	2	3	4	5	6	Aina
------------	---	---	---	---	---	---	------

Pisteet: Kokonaispistemäärä: / 13 =

Autoritaarinen vanhemmuus

1. Kun lapseni kysyy minulta, miksi hänen täytyy tehdä jotain, sanon hänelle: koska sanoin niin, koska olen vanhempasi, koska minä haluan:

En koskaan	1	2	3	4	5	6	Aina
------------	---	---	---	---	---	---	------

2. Rankaisen lastani ottamalla häneltä pois etuja (esimerkiksi TV, pelit, kaverit):

En koskaan	1	2	3	4	5	6	Aina
------------	---	---	---	---	---	---	------

3. Huudan, kun paheksun lapseni käytöstä:

En koskaan	1	2	3	4	5	6	Aina
------------	---	---	---	---	---	---	------

4. Räjähden, kun suutun lapselleni:

En koskaan	1	2	3	4	5	6	Aina
------------	---	---	---	---	---	---	------

5. Piiskaan lastani, kun en pidä siitä, mitä hän tekee tai sanoo:

En koskaan	1	2	3	4	5	6	Aina
------------	---	---	---	---	---	---	------

6. Kritisoin lastani saadakseni hänet parantamaan käytöstään:

En koskaan	1	2	3	4	5	6	Aina
------------	---	---	---	---	---	---	------

7. Käytän uhkauksia rangaistuksina ilman tai lähes ilman perusteluja:

En koskaan	1	2	3	4	5	6	Aina
------------	---	---	---	---	---	---	------

8. Rankaisen lastani pidättäytymällä ilmaisemasta tunteitani (esimerkiksi suukot, halaukset):

En koskaan	1	2	3	4	5	6	Aina
------------	---	---	---	---	---	---	------

9. Arvostelen avoimesti lastani, kun hänen käytöksensä ei vastaa odotuksiani:

En koskaan	1	2	3	4	5	6	Aina
------------	---	---	---	---	---	---	------

10. Huomaan pyrkiväni muuttamaan sitä, miten lapseni ajattelee tai tuntee:

En koskaan	1	2	3	4	5	6	Aina
------------	---	---	---	---	---	---	------

11. Minusta on tarpeen muistuttaa lapseni aiemmista käytösongelmista sen varmistamiseksi, että hän ei tee niitä uudelleen:

En koskaan	1	2	3	4	5	6	Aina
------------	---	---	---	---	---	---	------

12. Muistutan lastani siitä, että olen hänen vanhempansa:

En koskaan	1	2	3	4	5	6	Aina
------------	---	---	---	---	---	---	------

13. Muistutan lastani kaikesta, mitä teen ja olen tehnyt hänen hyväkseen:

En koskaan	1	2	3	4	5	6	Aina
------------	---	---	---	---	---	---	------

Pisteet: Kokonaispistemäärä: / 13 =

Salliva vanhemmuus

1. Minun on vaikea rankaista lastani:

En koskaan	1	2	3	4	5	6	Aina
------------	---	---	---	---	---	---	------

2. Annan periksi lapselleni, kun hän pitää meteliä jostakin:

En koskaan	1	2	3	4	5	6	Aina
------------	---	---	---	---	---	---	------

3. Hemmottelen lastani:

En koskaan	1	2	3	4	5	6	Aina
------------	---	---	---	---	---	---	------

4. En piittaa lapseni huonosta käytöksestä:

En koskaan	1	2	3	4	5	6	Aina
------------	---	---	---	---	---	---	------

Pisteet: Kokonaispistemäärä: / 4 =

Vanhemmuustyyli: Kirjaa seuraaville riveille vanhemmuustyyli paremmuusjärjestyksessä_

1) Pisteet:

2) Pisteet:

3) Pisteet:

Lähde: Robinson, C., Mandleco, B., Olsen, S. F., & Hart, C. H. (1995). Authoritative, authoritarian, and permissive parenting practices: Development of a new measure. *Psychological Reports*, 77, 819–830.

Tehtävä 6 – Rahaan ja talouteen liittyvät asenteet

LOMAMATKA	HUONEKALUJEN OSTAMINEN KALUSTAMATTOMAAN ASUNTOON
KORKEAT OPISELUMAKSUT	AUTON OSTAMINEN
RAHAN LAINAAMINEN LYHYEKSI AIKAA ARKIELÄMÄN KULUIHIN	MUKAVUUKSIEN OSTAMINEN KALUSTETTUUN ASUNTOON
UUSIMPIEN LAITTEIDEN OSTAMINEN, ESIM. TABLETTI TAI PUHELIN	OMAN YRITYKSEN PERUSTAMINEN TAI LAAJENTAMINEN

Vaihtoehtoinen tehtävä

Asennoituminen tilanteisiin

MATKAPUHELIN	AUTOKOULU	AUTON OSTAMINEN	KORKEAKOULU- OPINNOT
YRITYKSEN PERUSTAMINEN	NAIMISIINMENO	LOMAMATKA	MATKUSTAMINEN
TYÖPAIKAN/URAN VAIHTAMINEN	OLEMASSA OLEVAN VELAN MAKSAMINEN	KOTITALOUSLAINA	LAPSEN SAAMINEN
MUUTTO KOTOA	LUOTTOKORTTI/ KANTA- ASIAKASKORTTI	MUIDEN PERHEENJÄSENTEN AUTTAMINEN TALOUDELLISESTI	URANVAIHDOS
OPIKSELEMINEN UUELLEEN	TALON RAKENTAMINEN	TERVEYDENHUOLTO- PALVELUT	

Tarkastele alla olevaa aikajanaa ja merkitse, missä iässä edellä mainitut päätökset ovat olennaisia ja tärkeitä.

Aikajana				
18–20	20–30	30–40	40–50	50–60

Tehtävä 7 – Papupeli

Tämä peli on muokattu 20 Bean Salary -pelin pohjalta. Peli auttaa sinua havaitsemaan, mikä on tärkein rahankäyttökohteesi ja miten henkilökohtaiset kokemukset ja arvot vaikuttavat rahanhallintaan liittyviin päätöksiin.

Kierrokset 1 ja 2: aseta pavut tähdellä merkittyihin ryhmiin.

Kunkin toiminnan kustannukset on ilmoitettu papujen määränä.

Asuminen ja muut palvelut   Asu sukulaisten kanssa ja jaa kustannuksia (ei puhelinta) ☐☐ Jaa asunto tai talo muiden kanssa, peruspalvelut mukaan lukien (ei puhelinta) ☐☐☐ Vuokraa oma paikka, peruspalvelut mukaan lukien (ei puhelinta) ☐☐☐☐	Vakuutus   Auto Vain vastuuvakuutus ☐☐ Täysvakuutus ☐☐☐ Terveys ja työkyvyttömyys Ei vakuutus turvaa Ei maksua Työn edut ☐ Perus sairausvakuutus ☐☐ Henkilökohtainen terveys ja työkyvyttömyysvakuutus ☐☐☐ Vuokralaiset Omaisuu- ja vastuuvakuutus ☐
Viestintä  Ei puhelinta Ei maksua Puhelin, jossa on rajoitetut kaukopuhelut ☐ Puhelin, jossa on useita kaukopuheluita ☐☐ Kännykkä ☐ Nopea internetyhteys ☐☐	Lahjat  Tee lahjat itse ☐ Osta kortteja tai pieniä lahjoja satunnaisesti ☐☐ Osta usein lahjoja perheelle ja ystäville ☐☐☐
Säästöt   Vaihtoraha säästöpossuun Ei maksua Viisi prosenttia tuloista ☐ Kymmenen prosenttia tuloista ☐☐ Sijoita eläkettä varten ☐☐ Lahjoitukset hyväntekeväisyysjärjestöille ja uskonnollisille ryhmille ☐	Kalusteet    Lainaa sukulaisilta tai ystävilta Ei maksua Vuokraa huonekaluja ja asu kalustetussa asunnossa ☐ Osta käytettyjä huonekaluja ☐ Osta uusia huonekaluja ☐☐

Kierroksen 1 keskustelukysymykset

Kerro, miten käytit 20 pavun tulosi.

Pohdi hetki rahaan liittyviä arvojasi. Etsi 3–4 kulutuskategoriaa, joihin käytit suurimman osan pavuistasi. Miten nämä valinnat heijastavat rahaan liittyviä arvojasi?

Tarkastele, miten päätit poistaa seitsemän papua.

4. Mitä kompromisseja sinun piti tehdä?

Tehtävä 8 – Puutarhuri ja puuseppä

Puutarhuri ja puuseppä -tietovisa

- Puuseppävanhemmat...
 - i. tietävät tarkalleen, mitä he haluavat lapsistaan tulevan.
 - ii. kontrolloivat lastensa kaikkea toimintaa
 - iii. **tietävät tarkalleen, mitä he haluavat lapsistaan tulevan sekä kontrolloivat lastensa kaikkea toimintaa**
 - iv. ei mitään edellä mainituista
- Puutarhurivanhemmat...
 - i. tietävät tarkalleen, mitä he haluavat lapsistaan tulevan.
 - ii. kontrolloivat lastensa kaikkea toimintaa
 - iii. tietävät tarkalleen, mitä he haluavat lapsistaan tulevan sekä kontrolloivat lastensa kaikkea toimintaa
 - iv. **ei mitään edellä mainituista**
- Jos sinusta tulee puutarhurivanhempi...
 - i. lapsesi rakastaa puutarhanhoitoa.
 - ii. **lapsestasi tulee lannistumattomampi**
 - iii. lapsesi lukutaito kehittyy.
 - iv. lapsesi toteuttaa unelmiasi.
- Viime vuosina...
 - i. ***puuseppävanhemmuudesta on tullut normi.***
 - ii. puutarhurivanhemmuudesta on tullut normi.
 - iii. vanhemmat ovat kasvattaneet lapsiaan samalla tavalla kuin heidän omat vanhempansa kasvattivat heidät.
- Nopeasti muuttuvissa olosuhteissa...
 - i. **puutarhurivanhempien kasvattamat lapset ovat "säänkestävämpiä".**
 - ii. vapaana kasvamisen hankaloittaa myöhempää elämää.
 - iii. ulkoiset odotukset tekevät sinusta puuseppävanhemman.

Tehtävä 11 – Taloustaitoja koskeva kyselylomake

1. Jos sijoitat 100 euroa 10 prosentin korolla, paljonko sinulla on tililläsi viiden vuoden kuluttua?
(a) 500,50 €
(b) 161 €
(c) 550 €
(d) 150 €
2. Koron korko on
a) korko, joka jää mitättömäksi talletus- tai laina-ajan päättyessä.
b) pääomaan lisättävä korko, jolle myös kertyy korkoa.
c) korko, joka kaksinkertaistuu.
d) korkoa, jonka hallitus maksaa.
3. Ihmiset, jotka eivät ymmärrä eroa _____
välillä, kohtaavat usein talousvaikeuksia.
a) verojen ja vakuutusten
b) tarpeiden ja toiveiden
c) ostamisen ja vuokraamisen
d) ruoan ja suojan
4. Yksi suurista ongelmista luottokorttien käytössä on, että ihmiset...
(a) hukkaavat usein kortteja.
(b) ostavat asioita, joihin heillä ei ole varaa.
(c) joutuvat maksamaan niiden käytöstä.
(d) unohtavat käyttää niitä.
5. Kuvittele, että sinulla olisi jonkin verran rahaa. Onko turvallisempaa...
(a) laittaa rahat yhteen yritykseen tai sijoitukseen?
(b) laittaa rahat useisiin yrityksiin tai sijoituksiin?
(c) En tiedä.
6. Oletetaan, että seuraavien 10 vuoden aikana ostamiesi asioiden hinnat kaksinkertaistuvat. Jos myös tulosi kaksinkertaistuvat, voitko...
(a) ostaa vähemmän kuin nykyään?
(b) ostaa saman kuin nykyään?
(c) ostaa enemmän kuin nykyään?
(d) En tiedä.
7. Oletetaan, että tarvitset 100 euroa lainaa. Kumpi summista on pienempi takaisinmaksettava, 105 euroa vai 100 euroa plus kolme prosenttia?
a) 105 euroa.
b) 100 euroa plus kolme prosenttia.
c) En tiedä.

8. Oletetaan, että talletat rahaa pankkiin kahdeksi vuodeksi, ja pankki suostuu lisäämään tilillesi 15 prosenttia per vuosi.
- (a) **Lisääkö pankki tiliisi toisena vuonna enemmän rahaa kuin ensimmäisenä vuonna?**
 - (b) Lisääkö pankki saman verran rahaa molempina vuosina?
 - (c) Lisääkö pankki toisena vuonna vähemmän rahaa tilillesi kuin ensimmäisenä vuonna?
 - (d) En tiedä.
9. Oletetaan, että sinulla on säästötilillä 100 euroa, ja pankki lisää tilille 10 prosenttia per vuosi. Kuinka paljon sinulla olisi rahaa tilillä viiden vuoden kuluttua, jos et nostaisi tililtä lainkaan rahaa?
- a) **yli 150 €**
 - b) tasan 150 euroa
 - c) alle 150 euroa
 - (d) En tiedä.

Tehtävä 12 – Marie-Elisen menolista

Marie-Elise on 25-vuotias ja asuu yksin kaksiossa. Hän ansaitsee kokopäivätyöstään kuukausipalkkaa. Hänen tyyppillisiä kuukausittaisia menojaan ovat:

- asunnon vuokratulot
 - kiinteistövero
 - kaasu ja sähkö
 - savukkeet
 - designer-vaatteet
 - elintarvikkeet
 - auton polttoaine; lähinnä työmatkoihin
 - kahvilat, pubit ja klubit
 - säästäminen lomamatkoihin
 - pankkien tilinylitysmaksut
1. Marie-Elise elää yli varojensa joka kuukausi ja on huolissaan siitä, että hänen velkansa kasvavaa huomattavasti.
 2. Ehdota neljää muutosta, jotka Marie-Elise voisi tehdä välttämättömiin menoihinsa taloudellisen tilanteensa parantamiseksi.
 3. Ehdota neljää muutosta, jotka Marie-Elise voisi tehdä ei-välttämättömiin menoihinsa taloudellisen tilanteensa parantamiseksi.
 4. Kuvaile, miten Marie-Elisen taloudellisen tilanteen parantaminen hyödyttäisi häntä välittömästi ja pitkällä aikavälillä.

5. Lisätehtävät: resurssisuunnitelma

[https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources#:~:text=Open%20educational%20resources%20\(OER\)%20are,well%20as%20for%20research%20purposes.](https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources#:~:text=Open%20educational%20resources%20(OER)%20are,well%20as%20for%20research%20purposes.)) *auttaa vanhempia pitämään huolta oppimisesta.*

1 MIKSI YRITTÄJÄVANHEMMILLA ON YRITTÄJÄLAPSIA?

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

Kyseessä on tutkimusartikkeli, joka käsittelee yrittäjyyden ylisukupolvisia vaikutuksia.

II. Miksi tämä resurssi on hyödyllinen?

Tämä resurssi on hyödyllinen niille, joita kiinnostaa tutkimus vanhemmista yrittäjyyskasvattajina.

III. Kesto

Lukuaika: 1 tunti

IV. Linkit ja lähteet

<http://ftp.iza.org/dp6740.pdf>

2 VANHEMMAT: ENSISIJAISIA KASVATTAJIA, HUOLTAJIA, PORTINVARTIJOIA, RAKENNUSTELINEIDEN PYSTYTTÄJIÄ

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

Tutkimusartikkeli vanhempien sitoutumisesta lasten oppimiseen ja koulunkäyntiin.

II. Miksi tämä resurssi on hyödyllinen?

Artikkeli luo yhteyden kotona ja koulussa tapahtuvan kasvatuksen ja oppimisen välille.

III. Kesto

Lukuaika: 1 tunti

IV. Linkit ja lähteet

https://www.researchgate.net/publication/343719761_PARENTS_PRIMARY_EDUCATORS_CAREGIVERS_GATEKEEPERS_SCAFFOLDERS

3. TAPAUKSEEN TAI SKENAARIOON PERUSTUVA TOIMINTA

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

Oheinen lyhyt tilanneskenaario esittää muutamia kysymyksiä vanhempien pohdittavaksi ja muistiinpanojen tekemistä varten. Hetken kuluttua vanhemmat voivat katsoa johdatuksena aiheeseen videon, joka peräisin uutislähetyksestä.

Kyseessä on perheissä tuttu tilanne, ja tarkoituksena on, että perheenjäsenet voisivat myös osallistua skenaariosta keskustelemiseen. Tilanneskenaario on peräisin amerikkalaiselta uutiskanavalta, mutta harjoituksessa voi hyödyntää myös muita uutisohjelmissa, -makasiineissa tai muissa vastaavissa ohjelmissa olevia skenaarioita. Skenaariossa käsitellään taloustaitoja ja niihin liittyviä oppimistuloksia:

- tietoon perustuva päätöksenteko ja valinnat, jotka liittyvät henkilökohtaiseen talouteen
- ongelmien tunnistaminen ja ratkaiseminen luottavaisin mielin

Fred haluaa ostaa uudemman auton 10 vuotta vanhan autonsa tilalle. Hän voisi myydä vanhan autonsa 2500 punnalla ja hän on nähnyt mieleisen uudemman auton paikallisessa käytettyjen autojen liikkeessä.

Mitkä kaksi asiaa Fredin tulisi tehdä ennen kuin hän alkaa keskustelemaan auton hankinnasta liikkeen kanssa?

Mitkä neljä asiaa Fredin tulisi tehdä neuvotellessaan, jotta hän saisi parhaan tarjouksen autosta? **(ks. tarkistuslista ABC:n uutisvideolta)**

II. Miksi tämä resurssi on hyödyllinen?

Tilanne on tuttu tosielämästä, ja siitä voitaisiin keskustella perheen kesken.

III. Kesto

Skenaarion ja videon työsto vie 15 minuuttia. Jos keskustelua jatketaan kotona perheen kesken, tehtävän kesto voi olla paljon pidempi.

IV. Linkit ja lähteet

Katso verkkolinkit:

- Advising Fred, ABC News (<https://www.youtube.com/watch?v=UpEsmEajCJo&feature=youtu.be>) 4 minuuttia

- Uuden vs. käytetyn auton osto: <https://www.youtube.com/watch?v=HaSHU7AKMjo>



ParENTrepreneurs

Moduuli 2

Yrittäjyysmahdollisuuksien tunnistaminen

O2 ParENTrepreneurship-yrittäjyyskasvatuksen valmennuspaketti

Työpakettin vastuupartneri: Materahub

Projektinnumero: 2019-1-NL01-KA204-060263

Vastuuvapauslauseke: ” Tämä projekti on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä julkaisu heijastaa vain tekijän näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuussa julkaisussa olevien tietojen mahdollisesta käytöstä.”



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Versio #	Päivämäärä	Organisaatio	Vaihe
1	8.7.2020	Materahub	Moduulien sisällöntuotannon malli
2	15.7.2020	Materahub	
3	3.8.2020	Materahub	
4	23.9.2020	Bantani	Toinen luonnos
5	26.10.2020	Bantani	Lopullinen luonnos
6	3.12.2020	Bantani	Lopullinen V1
7	15.12.2020	Bantani	Lopullinen V2
8	7.1.2021	Bantani	Sisällön ja ulkoasun lopullinen tarkistus

Versiohistoria

Kirjoittaja: Gabriella Antezza, Materahub

Sisällysluettelo

1.	Johdanto	58
2.	Hyödyt ja mahdollisuudet	58
3.	Moduulin kuvaus	60
3.1	Moduulin RAKENNE	63
3.2	lähiopetuksen TEHTÄVÄT	66
■	Tehtävä 1: Moduulin 2 esittely	66
■	Tehtävä 2: Näkemisen tavat	68
■	Tehtävä 3 Mahdollisuusunelmat – uskomusten, tarpeiden, toiveiden ja halujen käyttäminen mahdollisuuksien luomisessa	71
■	Tehtävä 4: Kyky onnekkaisiin sattumiin	74
■	Tehtävä 5: Negatiivisen kääntäminen positiiviseksi – positiivisuuden lisääminen käytetyn kielen avulla	76
■	Tehtävä 6: Kuusikulmainen ajattelu – ajattelun ja ideoiden tallentaminen, niillä leikkiminen ja niiden järjesteleminen korttien avulla	77
■	Tehtävä 7: Enemmän vähemmästä	78
3.3	VerkkotehtäväT/itsenäinen työskentely	81
■	Tehtävä 8 – Neurotiedettä lapsille	81
■	Tehtävä 9 – Näkemisen tavat – valokuvanäyttely	81
■	Tehtävä 10: Tiedän pystyväni -tarina	82
■	Tehtävä 11: Kyky onnekkaisiin sattumiin	83
■	Tehtävä 12: Kokemukset mahdollisuuksina	83
■	Tehtävä 13: Positiivinen kieli oppimisessa	84
■	Tehtävä 14: Katso ympärillesi – 360 asteen mahdollisuusanalyysi	85
4.	Liitteet	86
	Tehtävä 1.1 – JohdaNTO moduuliin 2	86
	Tehtävä 1.2 – Mahdollisuuksien pohdinta	87
	Tehtävä 2.1 – Optiset illuusiot	88
	Tehtävä 3.1 – Unelmat ja uskomukset	89
	Tehtävä 3.2 – Tarpeet ja toiveet	90
	Tehtävä 3.3 – Toiveet ja halut	92
	Tehtävä 4.1 – Kyky onnekkaisiin sattumiin	93
	Tehtävä 4.2 – Mahdollisuuksien luominen innovoinnin avulla	94
	Tehtävä 5 – Negatiivisesta positiiviseen	95
	Tehtävä 6 – kuusikulmainen ajattelu	97
	Tehtävä 7 – Enemmän vähemmällä	98

5. Lisätehtävät: resurssisuunnitelma	99
RESURSSI 1	99
RESURSSI 2	99
6. Lähteet	100

1. Johdanto

Hienoa, että olet päättänyt hyödyntää tämän tilaisuuden käyttää mielikuvitustasi ja kehittää kykyäsi tunnistaa mahdollisuuksia, joiden avulla luoda arvoa. Kyky tunnistaa mahdollisuuksia on innovoinnin ja ongelmanratkaisun ytimessä. Tässä moduulissa liikutaankin mahdollisuuksien maailmassa ja pohditaan, kuinka sitä kautta voidaan luoda arvoa itselle ja muille.

Mahdollisuuksien tunnistaminen on ensimmäinen vaihe luotaessa arvoa ideoiden kautta. Sen avulla ideat saavat tarkoituksen. Mahdollisuuksia tunnistettaessa tarkkaillaan ja analysoidaan ympäristöä ja pohditaan sekä ideoidaan, mikä voisi olla mahdollista.

Mielikuvitus on oppimisen, luovuuden ja keksintöjen äiti. Lapset oppivat luontaisesti mielikuvituksen, leikin, harjoittelun, empatian, tutkimisen ja löytämisen kautta.

Maailma muuttuu nopeasti ja yhä kiihtyvään tahtiin. Se on epävakaa, epävarma, monimutkainen ja moniselitteinen. Meidän kaikkien täytyy löytää ja luoda tapoja selviytyä ja menestyä sekä ratkaistava uudenlaisia ongelmia. Lisäksi teknologia kehittyy niin nopeasti, että on mahdotonta kuvitella, mitä palveluja ja työkaluja seuraavaksi keksitään. Tulevaisuuden haasteet edellyttävät, että etsimme ratkaisuja uudenlaisiin ongelmiin sekä tapoja luoda kestäväään kehitykseen pohjautuva elämä ja yhteiskunta kaikkien meidän hyväksi. Kun kehitetään kykyä tunnistaa mahdollisuuksia, opitaan näkemään, minkälaista arvoa tarvitaan, missä, kuka sitä tarvitsee ja mitä voidaan auttaa.

Tässä moduulissa kehitetään myös kykyä testata ideoita ja mahdollisuuksia. Tämän prosessin aikana tuleekin kyetä selvittämään, missä ideoissa on potentiaalia, mitkä ideat luovat arvoa ja mitkä taas ovat vain hauskoja ideoita.

Ihmisillä on taipumus, myös tiedostamattaan, ajatella lähes koko ajan. Mistä siis voimme tietää, milloin olemme saaneet idean, sen sijaan, että vain ajattelisimme? Tarinoissa tätä kuvataan usein neronleimaus- tai heurekahtenä. Tosielämässä meidän on opittava tunnistamaan, arvioimaan ja toteuttamaan ideoitamme tai olla toteuttamatta niitä, ja pystyä ymmärtämään sekä perustelemaan valintamme. Meidän on opittava leikkimään ideoillamme sekä kehittämään ja testaamaan niitä, voidaksemme saattaa niistä tarkoitukseen parhaiten sopivimmat käytäntöön.

Tässä moduulissa kehitetään ja harjoitellaan myös kriittistä ajattelua. Kriittisessä ajattelussa ei kyse ole vain idean tai ehdotuksen huonojen puolten tunnistamisesta, kuten esimerkiksi ”hän suhtautui kriittisesti asuuni, koska hän ei pitänyt siitä”, vaan kyse on pikemmin erilaisista ajattelutaidoista, kuten analysoinnista ja arvioinnista.

Kriittisen ajattelun valjastaminen ideoiden ja mahdollisuuksien analysoimisen ja arvioinnin avuksi auttaa meitä myös ymmärtämään paremmin itseämme, motivaatiotamme ja tavoitteitamme, mikä taasen voi lisätä itseluottamustamme. Analysoimalla ja arvioimalla ideoitamme kriittisesti voimme tunnistaa kaikkein arvokkaimmat ja hyödyllisimmät ideat ja niiden puolet soveltaaksemme ja hyödyntääksemme niitä elämässämme. Näin toimimalla voimme saavuttaa parempia tuloksia muiden sekä itsemme hyväksi.

2. Hyödyt ja mahdollisuudet

Tämä moduuli auttaa sinua ja perhettäsi ajattelemaan asioita uudella tavalla ja eri näkökulmista sekä hyödyntämään mielikuvitusta uusia mahdollisuuksia luodessa ja tunnistettaessa. Tämän vuoksi

jokainen moduulin strategia, peli sekä tehtävä onkin kuvattu laajasti ja yleisellä tasolla. Tehtäviä kannustetaan soveltamaan tilanteen mukaan eri tavoin. Pyydä ystäviäsi ja perhettäsi ehdottamaan tapoja, joilla voit muokata ja soveltaa tehtäviä arkielämässäsi, kotonasi ja yhteisöissäsi. Uusien ja hauskojen tapojen löytäminen tehtävien muokkaamiseksi onkin hyvä lähtöpiste, josta mahdollisuuksien tunnistamisen voi aloittaa. Tässä moduulissa opitaan tapoja, joilla kirjata ylös, kuvata, jakaa ja testata ideoita, sekä tutkitaan strategioita, joiden avulla voidaan selvittää mitkä ideat ovat hyviä, missä ideoissa on potentiaalia ja mitkä ideat voidaan muuttaa mahdollisuuksiksi, joilla luoda arvoa. Ideointi voi olla hyvin innostavaa ja luoda mielikuvan lukemattomista mahdollisuuksista, mutta jotta ideoista olisi hyötyä, on ne valjastettava käyttöön. Tämä moduuli auttaa sinua valjastamaan, kiteyttämään ja esittelemään ideoitasi. Uudet ja hauskat tavat arvioida ideoita auttavat hiomaan ja jalostamaan niitä, jolloin sinun on helpompi tuoda esiin niiden potentiaali arvon ja mahdollisuuksien luojina.

”Näkemisen tapoihin” liittyvät moduulin tehtävät edistävät visuaalista lukutaitoa ja tarjoavat strategioita, jotka auttavat meitä havaitsemaan ja ohittamaan turhat suodattimet sekä sokeat pisteet aivoistamme. Aivojen suodattimista ja sokeista pisteistä muodostuu helposti tapoja, jotka voivat estää meitä näkemästä kaikkea, mitä nähtävissä on. Moduulin tehtävät esittelevät esimerkkejä keinoista, joilla voimme katsella ympäristöämme uusin silmin ja avoimin mielin. Harjoittelua tarvitaan, jotta voisimme pitää mieleemme avoimena, havaita enemmän asioita ja tarkastella asioita uusista näkökulmista, sillä avoin mieli ja visuaalinen lukutaito kehittyvät vain harjoittelemalla. Moduulin tehtävät voidaan suorittaa yksin tai yhdessä muiden kanssa. Oppimiesi käytäntöjen ylläpitämiseksi ja kehittämiseksi sinun kannattaa kirjata ylös havaintosi ja kokemuksesi. Näin voit myös palata oppimiesi asioiden pariin myöhemmin ja tarkastella kehitystäsi.

Moduulin ”unelmointitehtävät” esittelevät lähestymistapoja, joita voit käyttää joko yksin tai perheen ja ystävien kanssa luodaksesi mahdollisuuksia ja tilaisuuksia muuttamalla ajattelutapaasi. Moduulin teema havainnollistaa uskomusten rajoittavuutta ja sitä, kuinka tärkeää on pystyä tarttumaan sellaiseen, mitä on pitänyt mahdottomana. Mielikuvitusta kehitetään oppimistehtävien kautta, ja osallistujat analysoivat omia tarpeitaan Maslow’n tarvehierarkiaa hyödyntäen. Tarvehierarkian ja mielikuvituksen hyödyntämisen oppiminen on perusta empatian kehittämiseksi ja toisista huolehtimiselle ja auttamiselle heidän tarpeitaan ennakoiden. Tätä voidaan kehittää edelleen esimerkiksi pohtimalla kaikille yhteisiä tarpeita ja keinoja, joilla luoda arvoa auttaaksemme toisiamme.

Ongelmanratkaisu ymmärretään usein varsin rajallisesti ja ongelmapohjaisesti. Ongelmanratkaisun teemaan kuuluu kuitenkin tehtäviä, jotka auttavat löytämään tapoja kehittää ja löytää onnekkaaseen sattumaan perustuvia ideoita ja keksintöjä. Tehtävät auttavat muotoilemaan ongelmia ja kysymyksiä uudelleen positiivisesti, ja muuttamaan ne mahdollisuuksiksi. Myös voimaannuttavien lauselmien ja myönteisen, toimintasuuntautuneen kielen käyttäminen motivoi ja auttaa suunnittelussa.

”Vähemmästä enemmän” -tehtävät esittelevät mahdollisuuksia luoda arvoa hyvin niukoin tai tavanomaisin resurssein hauskoilla, leikkisillä ja kivoilla tavoilla. Ne kehittävät kykyä loihtia ja löytää mahdollisuuksia lähes mistä tahansa, vaikkapa roskista. Tunnettu sanonta kuuluukin ”yhden roska on toisen aarre”. Mukana on ripaus taikuutta, kun luomme uutta vanhasta ja seuraamme, miten tavallisesti biojätteenä pitämistämme aineksista syntyy uutta elämää.

Unelmoi isosti! Luo motivoiva soittolista kappaleista, joista sinulle tulee myönteinen ja innostunut olo haaveillessasi paremmasta tulevaisuudesta. Kuuntele sitä opiskellessasi!

”Kuusikulmainen ajattelu”, erilaisten näkökulmien omaksuminen ja kysymysten esittäminen auttavat meitä tutkimaan ajatteluamme, jakamaan sitä osiin ja laajentamaan sitä. Mikä on idea? Miten se

eroaa aikaisemmasta ajattelusta? Idean määrittelemisen on mielenkiintoisempaa ryhmässä, jossa on mahdollisuus vaihtaa mielipiteitä ja kokemuksia. Moduulissa tarkastellaan, miten ideoilla voidaan leikkiä ja sen kautta etsiä merkityksiä, mahdollisuuksia tai tarkoituksia. On tärkeää, että leikki on avointa, itseohjautuvaa ja kokeilevaa, sillä vain siten voimme havaita uusia yhdistelmiä ja mielenkiintoisia ristiriitoja täynnä mahdollisuuksia. Kuusikulmio-käsitekorttien käyttö antaa muodon ideoille, ja niiden avulla voidaan helpommin käsitellä ja muokata ideoita konkreettisesti. Mielenkiintoiset yhdistelmät ja rakenteet tarjoavat tilaisuuden pohtia mahdollisuuksia, sekä idean tarkoitusta, selkeyttä ja viestiä.

Tehtävissä opitaan, kuinka ideoita luodaan, tutkitaan ja kehitetään. Ne kehittävät ymmärrystä innovoinnista ja siitä, miten oikeiden kysymysten esittäminen voi tehdä ideasta merkityksellisemmän ja auttaa testaamaan ja jalostamaan sitä.

Ideoiden testaamisessa olennaista on, että siten pystytään erottamaan tosi epätodesta. Lisätehtävät ja -resurssit havainnollistavat tosiasioiden ja mielipiteiden välistä eroa ja auttavat sinua ja lapsiasi testaamaan ideoidenne luotettavuutta ja kehittämään taitojanne digitaalisten lähteiden arvioinnissa. Jos voit kuvitella sen ja uskoa siihen, voit myös saavuttaa sen!

3. Moduulin kuvaus

Moduuli 2	Yrittäjyysmahdollisuuksien tunnistaminen
Tehtävätyyppi	Lähiopetus – Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely
Kesto (minuutteina)	180 minuuttia lähiopetusta, 180 minuuttia itsenäistä työskentelyä verkossa
Moduulin tavoitteet	Tämän moduulin tavoitteena on edistää vanhempien henkilökohtaista oppimista sekä heidän oppimistaan lastensa ja muiden vanhempien kanssa, jotka kaikki tähtäävät vanhempien kykyyn edistää lastensa oppimista. Moduulissa esitellään tehtäviä, työkaluja ja strategioita, joiden avulla voidaan kehittää mielikuvitusta ja kykyä löytää mahdollisuuksia arvon tuottamiseksi muille. Oppiminen kehittää ymmärrystä, miten ideoita ja kysymyksiä analysoidaan kriittisesti.
Käsiteltävät taidot	- Mahdollisuuksien tunnistaminen - Ideoiden arvioiminen
Oppimistulokset	Tämän moduulin suoritettuaan oppijat: - ymmärtävät paremmin, kuinka aivomme suodattavat tietoa kiinnostuksenkohteidemme ja huomiomme mukaan, ja ovat harjoitelleet mahdollisuuksien ja tilaisuuksien havaitsemista rajoittavien suodattimien ja sokeiden pisteiden ylittämiseen tähtääviä tekniikoita. - kykenevät kehittämään mielikuvitusta hyödyntävien lähestymistapojen käyttöä, jotta käsitys siitä, mikä on mahdollista, laajenee. - omaavat valmiuden kehittää myönteisempää ja avoimempaa ajattelutapaa, jotta mahdollisuuksien tunnistaminen helpottuu ja he voivat etsiä erilaisia lähestymistapoja, joilla kysymykset ja ongelmat voidaan ymmärtää mahdollisuuksiksi tuottaa lisäarvoa. - ymmärtävät kielellisten valintojen merkityksen ja osaavat käyttää kieltä positiivisemmin motivaation ja mielikuvituksen parantamiseksi. - osaavat tutkia strategioita ideoiden tallentamiseksi ja jäsentämiseksi siten, että syntyy uusia ja mielenkiintoisia yhteyksiä ja yhdistelmiä. - tietävät miten käyttää erilaisia kysymyksiä ja näkökulmia ajattelun ja analysoinnin laajentamiseen. - osaavat tuoda esille arvoa, joka voi syntyä tavallisista arkiesineistä tai jopa roskista.
Menetelmät	Lähiopetustehtäviin kuuluu yhteistoiminnallista oppimista, tekemällä oppimista ja pohdintaa. Vaikka nämä tehtävät on tarkoitettu vanhemmille, tarkoituksena on kehittää ja kokeilla ideoita yhdessä muiden vanhempien ja lasten kanssa, ja siten edistää oppimista edelleen. Verkkotehtävien tarkoituksena on laajentaa ja rikastuttaa lähiopetuksesta ja tehtävistä saatua oppimista.

Sisältö

- Työpajan esittely – mahdollisuus: pohdinta ja määrittely
 - Näkemisen tavat – aistien avulla näemme asiat eri tavoin
 - Mahdollisuusunelmat – uskomusten, tarpeiden, toiveiden ja halujen käyttäminen mahdollisuuksien luomisessa
 - Kyky onnekkaisiin sattumiin – positiivisen asenteen käyttö positiivisuuden luomisessa ja vaalimisessa
 - Negatiivisesta positiiviseen – positiivisuuden lisääminen käytetyn kielen avulla
 - Kuusikulmainen ajattelu – ajattelun ja ideoiden tallentaminen, niillä leikkiminen ja niiden järjesteleminen korttien avulla
 - Vähemmällä enemmän – mahdollisuuksien ja hauskan luominen arkiesineitä/poisheitettyjä esineitä käyttäen
-

3.1 MODUULIN RAKENNE

<i>Tehtävä</i>	<i>Kesto</i>	<i>Opetustapa</i>	<i>Tarvikkeet ja materiaalit</i>
1. Moduulin 2 esittely Tavoite: johdanto moduuliin ja aiheeseen	10 minuuttia	Vain lähiopetus	Tehtävä 1.1 Lämmittelytehtävä (a) Lämmittely: nimipeli
	15 min	Lähiopetus <i>Huom.: Tehtävä voidaan muokata myös verkkoon soveltuvaksi.</i>	Tehtävä 1.2 Mahdollisuuksien pohdinta Yksilöllinen pohdinta mahdollisuuksiin liittyvistä kokemuksista ja ymmärtämisestä sekä ryhmäkeskustelu Tarvikkeet: PowerPoint, tarramuistilaput, kyniä, näyttö/jakamislusta, kannettava tietokone, projektori
2. Näkemisen tavat – aistien avulla näemme asiat eri tavalla Tavoite – erilaisten tekniikoiden käyttäminen asioiden näkemiseksi eri tavalla; ymmärrys, miten aivomme suodattavat tietoa kiinnostuksenkohteidemme ja huomiomme mukaan; mahdollisuuksiamme ja tilaisuuksiamme rajoittavien suodattimien ja sokeiden pisteiden ylittämiseen tähtäävien tekniikoiden harjoittelu	10 min	Lähiopetus	Tehtävä 2.1 Optiset illuusiot Tehtävä – Optisten illusioiden käyttö eri näkökulmien jakamiseen Lähiopetus – tulostettu materiaali ja harjoitukset pareittain tai pienryhmissä
	10 min	Lähiopetus	Tehtävä 2.2 Huomaamishaaste Tehtävä – kolikon piirtäminen ulkomuistista Tarvikkeet: lyijykyniä, paperia, valikoima matala-arvoisia kolikoita
	10 min	Lähiopetus	Tehtävä 2.3 Aakkospeli Tehtävä – kullakin aakkosella alkavan esineen löytäminen koulutustilasta Tarvikkeet: kyniä, paperia
3. Mahdollisuusunelmat – uskomusten, tarpeiden, toiveiden ja halujen käyttäminen mahdollisuuksien luomisessa Tavoite – mielikuvitusta hyödyntävien lähestymistapojen käytön kehittäminen, jotta	10 min	Lähiopetus	Tehtävä 3.1 – Unelmat ja uskomukset – mahdottomasta mahdollista Luettava kertomus Lähiopetus – Moniste 3.1 Unelmat ja uskomukset
	15 min		Tehtävä 3.2 Tarpeet ja toiveet mahdollisuuksina

käsityksemme siitä, mikä on mahdollista, laajenee			Tehtävä – tarpeiden ja toiveiden analysointi ja arviointi itsearviointin ja ryhmäarviointin avulla Tarvikkeet: Moniste 3.2 Tarpeet ja toiveet
	15 min		Tehtävä 3.3 Yhteistoiminnallinen unelmatarina – toiveet ja halut Tehtävä: ryhmäkeskustelu Tarvikkeet: Moniste 3.3 Toiveet ja halut
4. Kyky onnekkaisiin sattumiin – positiivisen asenteen käyttö positiivisuuden luomisessa ja vaalimisessa Tavoite – kehittää myönteisempää ja avoimempaa ajattelutapaa, jotta mahdollisuuksien tunnistaminen helpottuisi ja voisimme etsiä erilaista lähestymistapaa, jolla kysymykset ja ongelmat voidaan ymmärtää mahdollisuuksiksi tuottaa lisäarvoa	10 min	Lähiopetus	Tehtävä 4.1 – Kyky onnekkaisiin sattumiin The 'serendipity mindset': how to make your own luck Life and style Lähiopetus – tulostettu materiaali ja harjoitukset pareittain tai pienryhmissä
	20 min	Lähiopetus	Tehtävä 4.2 – Mahdollisuuksien luominen innovoinnin avulla http://www.game-changer.net/2014/06/24/7-essential-innovation-questions/#.X_lldj7SUK Lähiopetus – tulostettu materiaali ja harjoitukset pareittain tai pienryhmissä
5. Negatiivisesta positiiviseen – positiivisuuden lisääminen käytetyn kielen avulla Tavoite – ymmärtää kielellisten valintojen merkitys ja osata käyttää kieltä positiivisemmin motivaation ja mielikuvituksen parantamiseksi	20 min	Lähiopetus	Tehtävä 5 – Negatiivisen kääntäminen positiiviseksi - vahvistava kieli Itsepuhe ja asenne, kielellisten vahvistusten kirjoittaminen positiivisen noston aikaansaamiseksi Positive Daily Affirmations: Is There Science Behind It? Lähiopetus – tulostettu materiaali ja harjoitukset pareittain tai pienryhmissä
6. Kuusikulmainen ajattelu – ajattelun ja ideoiden tallentaminen, niillä leikkiminen ja niiden järjesteleminen korttien avulla Tavoite – tutkia strategioita ideoiden tallentamiseksi ja jäsentämiseksi siten, että syntyy uusia ja mielenkiintoisia yhteyksiä ja yhdistelmiä	20 min	Lähiopetus	Tehtävä 6 – Kuusikulmainen ajattelu Tehtävä – ideaan liittyvien näkökohtien purkaminen ja tallentaminen arvon luomiseksi muille, kysymysten ja näkökohtien tallentaminen kuusikulmiokortteihin, uusien ajattelutapojen luominen kiinnostavasti mahdollisuuksien synnyttämiseksi How to Create Digital Hexagonal Thinking Templates

			Using 'Hexagonal Thinking' to Deepen Classroom Conversations Lähiopetus – tulostettu materiaali ja harjoitukset pareittain tai pienryhmissä
7. Enemmän vähemmästä – mahdollisuuksien ja hauskan luominen arkiesineitä/poisheitettyjä esineitä käyttämällä Tavoite – tuoda esille arvoa, joka voi syntyä tavallisista arkiesineistä tai jopa roskista	15 min	Lähiopetus	Tehtävä 7 Enemmän vähemmästä Ideoiden tunnistaminen arvon luomiseksi kasvattamalla kasveja ja keksimällä leikkejä ja pelejä Tehtävä – uutta elämää vanhasta, lelut ja pelit, kompostointi Did You Know You Can Grow Vegetables From Scraps? Lähiopetus – tulostettu materiaali ja harjoitukset pareittain tai pienryhmissä
8. Neurotiedettä lapsille	20 min	Verkkotehtävä /itsenäinen työskentely	Tehtävä 8 – Neurotiedettä lapsille Neuroscience for Kids - Vision Exp.
9. Näkemisen tavat – valokuvanäyttely	45 min	Verkkotehtävä /itsenäinen työskentely	Tehtävä 9 – Näkemisen tavat Digikamera, padlet
10. Tiedän pystyväni -tarina	30 min	Verkkotehtävä /itsenäinen työskentely	Tehtävä 10: Tiedän pystyväni -tarina This text was adapted from the original text entitled The Little Engine That Could ByWatty Piper
11. Kyky onnekkaisiin sattumiin	10 min	Verkkotehtävä /itsenäinen työskentely	Tehtävä 11: Kyky onnekkaisiin sattumiin Everyday Serendipity Paul Hannam TEDxUniversityofBrighton
12. Kokemukset mahdollisuuksina	20 min	Verkkotehtävä /itsenäinen työskentely	Tehtävä 12: Kokemukset mahdollisuuksina 10 ways to reframe problems... rather, challenges

13. Positiivinen kieli oppimisessa	25 min	Verkkotehtävä /itsenäinen työskentely	Tehtävä 13: Positiivinen kieli oppimisessa Tarramuistilappuja, kyniä, Internet Affirmations
14. Katso ympärillesi – 360 asteen mahdollisuusanalyysi	30 min	Verkkotehtävä /itsenäinen työskentely	Tehtävä 14: Katso ympärillesi – 360 asteen mahdollisuusanalyysi Kriittisen ajattelun malli

3.2 LÄHIOPETUKSEN TEHTÄVÄT

■ Tehtävä 1: Moduulin 2 esittely

Tehtävä 1.1: Lämmittelytehtävä

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

- A) TAVOITE:** Lämmittelytehtävä on lyhyt aktiviteetti, jonka tarkoituksena on saada osallistujat viihtymään paremmin muiden osallistujien ja valmentajan kanssa.
- B) TEHTÄVÄTYPPI:** Lähiopetustehtävä
- C) TEHTÄVÄTYPPI:** Ryhmätehtävä
- D) KESTO:** 10 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Moniste kohdasta 4. Liitteet – Tehtävä 1.1 – Taulukko 1 – Johdanto moduuliin 2

III. Ohjeet

Tervetuloa ryhmään. Valmentaja pyytää osallistujia istumaan tuoleilleen tai seisomaan ringissä. Ringissä koko ryhmä esittelee itsensä ja kertoo, mistä he pitävät, seuraavalla tavalla: Olen Jonna ja pidän suklaasta.

Seuraavana vuorossa oleva toistaa edellisen osallistujan esittelyn ja lisää omansa: Hän on Jonna ja pitää suklaasta. Olen Aleksi ja pidän uimisesta.

Seuraavana vuorossa oleva jatkaa edellisen osallistujan jälkeen: Hän on Jonna ja hän pitää suklaasta. Hän on Aleksi ja pitää uimisesta. Olen Tuomo ja pidän kauhuelokuvista.

Näin käydään läpi koko ryhmä, kunnes kaikki ovat osallistuneet. Tehtävän päättyessä kaikki tietävät toistensa nimet ja jotain toisistaan.

Kannustamme myös valmentajaa osallistumaan tehtävään.

IV. Lähteet

Lämmittelytehtävien muokkaaminen erilaisille ryhmille

[Introduce Your Group Members with Icebreaker Ideas](#)

V. Vaihtoehdot

25 lämmittelytehtävää: <https://www.signupgenius.com/groups/group-icebreakers.cfm>

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Osallistujat oppivat tuntemaan toisensa. Tutustuminen edistää lisäksi viihtyvyyttä osallistujien voidessa puhua henkilökohtaisesta ja ammatillisesta elämästään ryhmän muiden jäsenten kanssa.

Tehtävä 1.2: Mahdollisuuksien pohdinta

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

A) TAVOITE: Osallistujien viihtyminen muiden osallistujien ja valmentajan kanssa, jotta he voivat pohtia omia käsityksiään ja kokemuksiaan mahdollisuuksista

B) TEHTÄVÄTYPPI: Lähiopetustehtävä

C) TEHTÄVÄTYPPI: Ryhmätehtävä

D) KESTO: 15 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Kyniä
- Moniste kohdasta 4. Liitteet – Tehtävä 1.2 – Taulukko 1 Mahdollisuuksien pohdinta
- Fläppitaulu ja kyniä

III. Ohjeet

Valmentaja pyytää osallistujia täydentämään kolme ensimmäistä kysymystä itsenäisesti ja luo näiden pohjalta koko ryhmän yhteisen määritelmän mahdollisuuksista.

Valmentaja vertaa sitä sanakirjanmääritelmään: aika tai olosuhteet, jotka tekevät mahdolliseksi tehdä jotain.

Valmentaja näyttää määritelmän fläppitaululla isona tekstinä.

IV. Lähteet

www.collinsdictionary.com

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Osallistujat voivat pohtia kysymyksiä henkilökohtaisten mahdollisuuksien tunnistamiseksi ja mahdollisuuksien yhteisen määritelmän luomiseksi.

■ Tehtävä 2: Näkemisen tavat



[Lähde](#)

Tehtävä 2.1 Optiset illuusiot

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

A) TAVOITE: Tehtävässä on tavoitteena ymmärtää, miten näemme asiat eri tavoin.

B) TEHTÄVÄTYPPI: Lähiopetustehtävä

C) TEHTÄVÄTYPPI: Ryhmätehtävä

D) KESTO: 10 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaali

- Moniste kohdasta 4. Liitteet – Tehtävä 2.1 – Taulukko 1 – Optiset illuusiot

III. Ohjeet

Valmentaja jakaa monisteen 2.1. ja kysyy osallistujilta, mitä he näkevät kuvissa, ja pyytää heitä vertailemaan tuloksiaan pareittain tai pienryhmissä.

Teksti: Aivot ovat erittäin tehokas prosessointiväline, mutta niissä on muutamia todella mielenkiintoisia vikoja. Joskus voimme katsoa suoraan jotakin, mutta emme silti näe sitä.

IV. Lähteet

[How Do Optical Illusions Work?](#)

- V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa
www.optics4kids.org

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Osallistujat voivat käyttää erilaisia tekniikoita nähdäkseen asiat uusilla tavoilla.

Tehtävä 2.2: Huomaamishaaste

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

A) TAVOITE: Tehtävässä on tavoitteena ymmärtää, miten aivomme suodattavat tietoa omien kiinnostuksenkohteidemme ja huomiomme mukaan.

B) TEHTÄVÄTYPPI: Lähiopetustehtävä

C) TEHTÄVÄTYPPI: Ryhmätehtävä

D) KESTO: 10 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit: Lyijykyniä, paperia, valikoima matala-arvoisia kolikoita

III. Ohjeet

Valmentaja jakaa kyniä ja paperia osallistujille ja pyytää heitä piirtämään valitun kolikon kummankin puolen ulkomuistista. Kun piirrokset on tehty, osallistujat vertailevat tuloksia pareittain. Valmentaja jakaa kolikot osallistujille verrattavaksi piirroksiin ja kysyy osallistujilta, mikä oli yllättävää tuloksissa. Valmentaja kertoo heille mihin harjoitus perustuu käyttäen siihen alla olevaa tekstiä.

Teksti: Aistimme havaitsevat ympäröivän maailman hehkuvana tuoksuja, näkymiä, ääniä ja aistimuksia pursuavana sinfoniana. Jotta voisimme käsitellä tätä tietoa, ymmärtää sitä ja olla hukkumatta tiedon runsauteen, aivomme suodattavat esiin sen, minkä arvioimme hyödylliseksi, mistä olemme kiinnostuneita tai mikä sopii yhteen uskomustemme kanssa. Ajattele hetkeä, jolloin olet päättänyt käydä jossain tai ostaa tietyn auton. Alat yhtäkkiä kiinnittää huomiota asioihin, jotka ovat merkityksellisiä tämän tarkoituksesi kannalta. Ihmiset, jotka elävät vilkkaasti liikennöityjen katujen, lentokenttien tai rautateiden liepeillä, huomaavat, että vähän ajan kuluttua he eivät enää juuri edes huomaa niihin liittyviä ääniä, vaikka ensivaikutelma oli toinen.

Monet sosiaalisen median algoritmit sisältävät samanlaisia suodatustoimintoja, jotka valikoivat meille mainoksia, meemejä ja artikkeleita sen perusteella, mihin käytämme eniten aikaa ja kiinnitämme eniten huomiota. Jos katsomme paljon kissakuvia, algoritmi näyttää meille enemmän kuvia kissoista.

Testaa suodattimiasi – seuraavan kerran, kun olet ulkona, laske kaikki valkoiset pakettiautot, jotka näet. Yleensä aivosi suodattavat ne pois etkä huomaa niitä, koska valkoisia pakettiautoja on niin paljon kaikkialla. Nuorena sivuutamme usein kasvojemme tuoreen kauneuden ja huomiomme saattaa kiinnittyä pieneen punaiseen näppylään, joka muka tekee meistä rumia.

Olemme erittäin hyviä olemaan kiinnittämättä huomiota asioihin, joita emme mielestämme tarvitse tai joita emme arvosta. Voit kokeilla tätä myös mihin tahansa tuttuun kohteeseen – matkapuhelimeen, televisioon, tietokoneeseen tai auton kojelautaan. Jos kokeilet tätä harjoitusta yhdessä perheesi kanssa, tehkää siitä peli, jossa jokaisesta mainitusta kohteen yksityiskohdasta saa pisteen.

IV. Lähteet

[Why We Stop Noticing the World Around Us](#)

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Voit kokeilla tätä harjoitusta mihin tahansa tuttuun kohteeseen, kuten matkapuhelimeen, tietokoneeseen tai auton avaimiin.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Osallistujat harjoittelevat erilaisia tapoja ylittää ne havaitsemisen suodattimet ja sokeat pisteet, jotka voivat rajoittaa heidän kokemustaan mahdollisuuksista ja tilaisuuksista.

Tehtävä 2.3: Aakkospeli

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

A) TAVOITE: Tehtävässä on tavoitteena ymmärtää, kuinka näemme eri asiat ja miten eri tavoin näemme ne.

B) TEHTÄVÄTYPPI: Lähiopetustehtävä

C) TEHTÄVÄTYPPI: Ryhmätehtävä

D) KESTO: 10 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

Kyniä ja paperia

III. Ohjeet

Osallistujat kirjoittavat aakkoset paperille luettelon muotoon. Heidän tehtävänsä on etsiä valmennustilasta pareittain jotakin jokaisella aakkosten kirjaimella alkavaa. Voittaja on pari, joka suoriutuu tehtävästä nopeimmin.

Teksti: Pelaa peliä ystävien tai perheesi kanssa. Etsikää huoneesta jokaisella aakkosella alkava esine. Peli on jännittävämpi, jos asetatte sille aikarajan. Luultavasti ette löydä jokaista kirjainta vastaavaa konkreettista esinettä. Peli on samalla myös tilaisuus havainnoida huoneessa vallitsevia tunteita, arvoja ja suhteita ja tuoda ne mukaan tehtävään. Pelin kautta voit havainnollistaa ystäville ja perheelle tapoja huomata asioita enemmän ympärillämme kuin mihin olemme yleensä tottuneet. Se, että voimme havaita ja tarkastella asioita enemmän ja eri tavoin, lisää kykyämme havaita mahdollisuuksia.

Tämän moduulin suoritettuasi, olet tietoisempi aivojen suodatustoiminnoista ja havainnoit helpommin omia suodattimiasi. Pelaa tätä oppimispeliä perheesi ja ystäväsi kanssa. Kerää optisia illuusioita ja asioita, jotka näyttävät uusilta ja erilaisilta. Etsi jatkuvasti tapoja, joilla voit avata mielesi uusille tavoille havaita tai nähdä tuttuja asioita uudella tavalla, uusin silmin. Kokeile uusia näkökulmia.

IV. Lähteet

<https://psmag.com/social-justice/did-you-see-the-gorilla>

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Tätä peliä voi pelata missä tahansa. Kokeilkaa sitä eri paikoissa, tai pelatkaa sitä suullisesti osallistujien kanssa siten, että pelaajat vuorotellen ehdottavat esineitä/asioita.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Osallistujat harjoittelevat erilaisia tapoja ylittää mielen suodattimet ja sokeat pisteet, jotka voivat rajoittaa heidän kokemustaan mahdollisuuksista ja tilaisuuksista, sekä ymmärtävät, että lapsen on tärkeää käyttää mielikuvitustaan.

■ Tehtävä 3 Mahdollisuusunelmat – uskomusten, tarpeiden, toiveiden ja halujen käyttäminen mahdollisuuksien luomisessa

Tehtävä 3.1: Unelmat ja uskomukset – mahdottomasta mahdollista

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) TAVOITE: Tehtävässä on tavoitteena jakaa yhdessä esimerkkejä tilanteista, joissa uskomukset ovat joko rajoittaneet tai luoneet mahdollisuuksia

B) TEHTÄVÄTYPPI: Lähiopetustehtävä

C) TEHTÄVÄTYPPI: Ryhmätehtävä

D) KESTO: 10 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

Moniste kohdasta 4. Liitteet – Tehtävä 3.1 – Taulukko 1 – Unelmat ja uskomukset

III. Ohjeet

Valmentaja jakaa monisteen 3.1. ja tarinan osallistujien kanssa. Valmentaja pyytää osallistujia kertomaan ryhmässä esimerkkejä asioista, joiden he eivät uskoneet olevan mahdollisia, mutta joiden tavoittelua he kuitenkin jatkoivat, sekä tunnistamaan yksi tekijä, joka auttoi heitä saavuttamaan tavoitteensa.

IV. Lähteet

Martin Luther Kingin "I have a dream..." -puhe [Martin Luther King Jr I have a dream...](#)

Roger Bannisterin neljän minuutin maili

[Archive: Watch Sir Roger Bannister run world's first sub-four minute mile](#)

[The Legend of Cliff Young: The 61 Year Old Farmer Who Won the World's Toughest Race](#)

V. Vaihtoinen toteuttamistapa

Valmentaja keskustele osallistujien kanssa innovaatioista, joilla tutkitaan ja tuodaan esiin mahdollisten ja mahdottomien ideoiden välistä suhdetta.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Osallistujat pyrkivät mielikuvituksellisia lähestymistapoja käyttämällä laajentamaan käsitystään siitä, mikä on mahdollista, ja ymmärtävät, että lapsen on tärkeää käyttää mielikuvitustaan.

Osallistujat etsivät tapoja tukea lasta olemaan kekseliäs auttaakseen toisia.

Osallistujat ymmärtävät, että on tärkeää, että heidän lapsensa pystyy tunnistamaan ympärillään olevia tarpeita ja haasteita ja käyttämään mielikuvitustaan niiden ratkaisemiseksi. He pyrkivät kannustamaan lastaan tunnistamaan ympärillä olevia tarpeita ja haasteita ja auttamaan ratkaisemaan niitä.

Tehtävä 3.2: Tarpeet ja toiveet mahdollisuuksina

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

A) TAVOITE: Tehtävässä on tavoitteena Maslow'n tarvehierarkian analysointi ja käyttäminen kehyksenä, jossa analysoidaan henkilökohtaisia tarpeita ja toiveita sekä tapoja vastata niihin. Lisäksi pohditaan, miten vastata muiden tarpeisiin yksilönä ja ryhmänä.

B) TEHTÄVÄTYPPI: Lähiopetustehtävä

C) TEHTÄVÄTYPPI: Ryhmätehtävä

D) KESTO: 15 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

Moniste kohdasta 4. Liitteet – Tehtävä 3.2 – Taulukko 1 – Tarpeet ja toiveet

III. Ohjeet

Valmentaja jakaa osallistujille monisteen 3.2.

Osallistujat täydentävät itsenäisesti monisteen taulukon 1, tunnistatakseen konkreettisia esimerkkejä siitä, mitä he tekevät tarpeidensa tyydyttämiseksi, sekä asioita, joita tekemällä he voisivat täyttää tarpeensa tehokkaammin. Osallistujien kannattaa jakaa täyttämänsä taulukot muiden ryhmän jäsenten kanssa, jotta ryhmä voi antaa parannusideoita kunkin osallistujan tarpeiden täyttämiseksi. Esimerkkien ja ideoiden jakaminen keskenään kuvaa myös sitä, miten monin tavoin ihmiset ponnistelevat vastataksaan samoihin tarpeisiin.

Miten voin auttaa muita ihmisiä täyttämään tarpeensa?

Keskustelkaa taulukon 2 avulla, mitä osallistujat voivat tehdä yksilöinä auttaakseen toisia täyttämään tarpeensa, ja mitä he voivat tehdä perheenä tai ryhmänä. Täydentäkää taulukko keskustellessanne siitä, mitä he voivat tehdä auttaakseen muita täyttämään tarpeensa. Osallistujat voivat täyttää taulukon itsenäisesti tai keskustellessaan ryhmän kanssa. Ajatusten jakaminen on mielenkiintoista. Valmentaja luo mahdollisuuksia jakaa ajatuksia toisten kanssa. Tarkastelkaa ideoiden toteuttamiskelpoisuutta. Mitkä ideat voitaisiin toteuttaa? Mitä ideoita osallistujat ovat kiinnostuneita tavoittelemaan? Mitkä ovat eri ideoiden etuja ja haasteita?

Valmentaja voi edistää ryhmäkeskustelua seuraavien kysymysten avulla:

- Mitä yllättävää tehtävän aikana ilmeni?
- Oliko listallani sellaista, mikä ei ole tarve vaan toive?

- Jos työskentelitte ryhmänä, yllättivätkö vastausten erot ja yhtäläisyydet?

IV. Lähteet

[Maslow'n tarvehierarkia](#)

[Economics for Kids: Needs and Wants](#)

[Economics for Kids: Goods and Services](#)

[Happiness is helping others](#)

V. Vaihtoinen toteuttamistapa

Tehtävää voi muokata poimimalla pohdittavaksi vain yhden tai muutamia tarpeita tai vain osan yhdestä tarpeesta, esimerkiksi ruoan tai ystäväyyden.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Osallistujat ymmärtävät, että lapsen on tärkeää käyttää mielikuvitustaan toisten auttamiseen. Osallistujat etsivät tapoja tukea lasta olemaan kekseliäs toisten auttamiseksi. Osallistujat ymmärtävät, että on tärkeää, että heidän lapsensa pystyy tunnistamaan ympärillään olevia tarpeita ja haasteita ja käyttämään mielikuvitustaan niiden ratkaisemiseksi. He pyrkivät kannustamaan lastaan tunnistamaan ympärillä olevia tarpeita ja haasteita ja auttamaan ratkaisemaan niitä.

Tehtävä 3.3: Yhteistoiminnallinen unelmatarina – toiveet ja halut

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

- A) TAVOITE:** Tehtävässä on tavoitteena kehittää mielikuvituksellisia tapoja lisätä ymmärrystä siitä, mikä on mahdollista, ja tunnistetaan yhteistyön mukanaan tuoma rikkaus ja monimuotoisuus.
- B) TEHTÄVÄTYPPI:** Lähiopetustehtävä
- C) TEHTÄVÄTYPPI:** Ryhmätehtävä
- D) KESTO:** 15 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

Moniste kohdasta 4. Liitteet – Tehtävä 3.3 – Taulukko 1 – Yhteistoiminnallinen unelmatarina

III. Ohjeet

Valmentaja jakaa osallistujille monisteen 3.3. sekä jakaa osallistujat neljän hengen ryhmiin tai yhdeksi isommaksi ryhmäksi (ryhmän koosta riippuen).

Tehtävä päätetään ryhmäkeskusteluun, jonka aikana valmentaja pyytää osallistujia vastaamaan seuraaviin kysymyksiin: Mistä nautin? Mistä en nauttinut? Mitä opin? Mitä arvokasta tässä kokemuksessa oli? Mitä muita asioita voin/voimme unelmoida parantavamme?

Tehtävää tehdessä vuoron kiertäessä osallistujalta toiselle, jokainen lisää jonkin yksityiskohdan unelmaan tai kuvaan paremmasta paikasta. Valmentaja pyytää osallistujia mainitsemaan vuorotellen lisää yksityiskohtia, kunnes ihannepaikasta on muodostunut tarkka ja täydellinen kuva. Jos osallistujat toimivat yhtenä isompana ryhmänä, kukin lisää vain muutaman yksityiskohdan.

Pohdinnassa ja keskustelun jäsentämisessä käytetään seuraavia kysymyksiä:

Mistä nautin?

Mistä en nauttinut?

Mitä opin?

Mitä arvokasta tässä kokemuksessa oli?

Mitä muita asioita voin/voimme unelmoida parantavamme?

IV. Lähteet

[Tori Press \(@revelatori\) • Instagram-kuvat ja -videot](#)

[11 Reasons Why You Should Dream Big](#)

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Tehtävää voi muokata pyytämällä osallistujia kuvaamaan ihannemaailmaa/kaupunkia/maata/autiosaarta kuvin tai valokuvin, jotka voi ottaa muistoksi kotiin. Muisto toimii samalla myös innoittajana tulevaisuuden tavoitteiden asettamiselle.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Osallistujat etsivät ja kehittävät tapoja, joiden avulla he voivat analysoida uskomuksiaan, mielikuviaan ja tarpeitaan ja kuvitella niiden avulla mahdollisuuksia auttaa itseään ja muita.

■ Tehtävä 4: Kyky onnekkaisiin sattumiin

Toiminta 4.1 Kyky onnekkaisiin sattumiin

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

A) TAVOITE: Tehtävässä on tavoitteena kehittää myönteisempää ja avoimempaa ajattelutapaa, jotta mahdollisuuksien tunnistaminen helpottuu.

Tehtävässä tutkitaan erilaisia lähestymistapoja, joilla kysymykset ja ongelmat voidaan ymmärtää mahdollisuuksiksi tuottaa lisäarvoa.

B) TEHTÄVÄTYPPI: Lähiopetus

C) TEHTÄVÄTYPPI: Yksilötehtävä

D) KESTO: 10 min

Tarvikkeet ja materiaalit

Moniste kohdasta 4. Liitteet – Tehtävä 4.1 – Taulukko 1 – Artikkelin ”Serendipity Mindset”

1. Ohjeet

Valmentaja lukee artikkelin ääneen ryhmälle ja pyytää heitä kirjoittamaan muistiin viisi pääasiaa sen sisällöstä – mitä he oppivat kyvystä onnekkaisiin sattumiin?

IV. Lähteet

[The 'serendipity mindset': how to make your own luck | Life and style](#)

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Valmentaja pyytää osallistujia luomaan muistion tai julisteen artikkelin viidestä pääasiasta ja esittelemään se kotona.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Osallistujat tutkivat ja harjoittelevat tapoja, joiden avulla he voivat analysoida uskomuksiaan, mielikuviaan ja tarpeitaan ideoiden synnyttämiseksi ja mahdollisuuksien kuvittelemiseksi, sekä perehtyvät viiteen tapaan kehittää kykyä onnekkaisiin sattumiin.

Tehtävä 4.2 Mahdollisuuksien luominen innovoinnin avulla

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

- A) TAVOITE:** Tehtävässä on tavoitteena käyttää innovaatiokysymyksiä, joiden avulla kysymykset ja ongelmat voidaan ymmärtää mahdollisuuksiksi tuottaa lisäarvoa.
- B) TEHTÄVÄTYPPI:** Lähiopetustehtävä
- C) TEHTÄVÄTYPPI:** Ryhmätehtävä
- D) KESTO:** 20 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

Moniste kohdassa 4. Liitteet – Tehtävä 4.2 – Taulukko 1

III. Ohjeet

Valmentaja jakaa monisteen 4.2. ja pyytää osallistujia tarkastelemaan uudelleen toisten auttamiseen liittyviä ideoita monisteesta 3.2. Osallistujat valitsevat pienissä ryhmissä tai pareittain ideoita, joita he analysoivat ja kehittävät edelleen monisteen 4.2 innovaatiokysymysten avulla.

IV. Lähteet

http://www.game-changer.net/2014/06/24/7-essential-innovation-questions/#.X_ISFdj7SUK

[Bill O'Connor on the Autodesk Innovation Genome – Harvest Summit](#)

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Osallistujat voivat käyttää kysymyksiä analysoidakseen ja kehittääkseen ideoitaan edelleen tai tehdä aiheesta lisätutkimuksia.

[Inspiring Serendipity in the Classroom](#)

[The Serendipity Mindset: the art and science of creating good luck | LSE Online Event](#) (London School of Economics Christian Busch reveals the secrets behind the hidden force that rules the universe: serendipity. [#LSESerendipityMindset](#))

[Real Innovation](#) REAL INNOVATION TIMELESS TECHNIQUES FROM THE AUTODESK INNOVATION GENOME PROJECT BILL O'CONNOR

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Osallistujat tutkivat erilaisia lähestymistapoja, joiden avulla kysymykset ja ongelmat voidaan ymmärtää mahdollisuuksiksi tuottaa lisäarvoa sekä vaalia ja ylläpitää kykyä onnekkaisiin sattumiin. Osallistujat voivat kuvitella ja tunnistaa tapoja luoda arvoa ja ratkaista ongelmia vaihtoehtoisilla tavoilla. Osallistujat ja heidän lapsensa voivat auttaa toisia tunnistamalla heidän tarpeensa ja yrittää ratkaista heidän haasteitaan.

■ Tehtävä 5: Negatiivisen kääntäminen positiiviseksi – positiivisuuden lisääminen käytetyn kielen avulla

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

A) TAVOITE: Tehtävässä on tavoitteena ymmärtää kielellisten valintojen merkitys ja osata käyttää kieltä positiivisemmin motivaation ja mielikuvituksen parantamiseksi

B) TEHTÄVÄTYPPI: Lähiopetustehtävä

C) TEHTÄVÄTYPPI: Ryhmätehtävä

D) KESTO: 20 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

Moniste kohdasta 4. Liitteet – Tehtävä 5 – Taulukko 1 Negatiivisen kääntäminen positiiviseksi

III. Ohjeet

Valmentaja jakaa monisteen 5.1. Teksti: **Itsepuhe ja asenne** ”Olemme mitä uskomme. Luomme maailmamme ajatuksillamme.” Buddha

Se, mitä sanomme itsellemme ja miten sanomme sen, vaikuttaa suuresti siihen, mitä itsestämme uskomme samoin kuin se vaikuttaa asenteisiimme. Kuvittele, että asenteesi ja havaintosi maailmasta on eräänlainen vaaka, asenteiden vaaka. Asenteemme ja näkemyksemme voivat luoda aivoihimme suodattimen, joka vaikuttaa kykyymme tunnistaa mahdollisuuksia ja hyödyntää niitä parhaalla mahdollisella tavalla.

Yhdessä vaakakupissa on myönteinen asenne ja toisessa kielteinen. Kuvittele, että kaikki, mitä sanot itsellesi, muodostuu punnittavista yksiköistä. Joka kerta kun sanot jotain positiivista tai negatiivista, kyseiseen vaakakuppiin lisätään punnittava yksikkö. Ajan mittaan näet, että se, mitä sanomme itsellemme, synnyttää asenteemme. Onko itsepuheesi enimmäkseen positiivista vai negatiivista? Miltä sinun vaakakuppi näyttäisivät?

Todellisuus syntyy sanoista, joilla rakennetaan ajatuksia. Voimme kirjaimellisesti puhua itseemme ympäri luottamuksen ja osaamisen lisäämiseksi käyttämällä myönteisempää kieltä. Myönteisempi

kielenkäyttö johtaa myönteisempään asenteeseen ja myönteisempiin uskomuksiin. Näetkö, mihin tämä johtaa? Myönteisemmät asenteet ja uskomukset luovat mahdollisuuksia ja tilaisuuksia.

Kun osallistujat ovat laatineet vahvistavat lauseensa, valmentaja kehottaa heitä jakamaan ne pienissä ryhmissä ideoiden ja palautteen saamiseksi.

IV. Lähteet

Positive Daily Affirmations: Is There Science Behind It?

V. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Osallistujat ovat harjoittaneet positiivista ja rakentavaa kielenkäyttöä kuvitellakseen ja tunnistaakseen tapoja luoda arvoa ja ratkaistakseen ongelmia vaihtoehtoisilla tavoilla. Käyttämällä positiivista kieltä ja antamalla ongelmille ja kysymyksille positiivista nostetta, osallistujat ja heidän lapsensa voivat auttaa muita tunnistamalla heidän tarpeitaan ja siten auttaa haasteiden ratkaisemisessa.

■ Tehtävä 6: Kuusikulmainen ajattelu – ajattelun ja ideoiden tallentaminen, niillä leikkiminen ja niiden järjesteleminen korttien avulla

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

- A) TAVOITE:** Tehtävässä on tavoitteena tutkia strategioita ideoiden tallentamiseksi ja jäsentämiseksi siten, että syntyy uusia ja mielenkiintoisia yhteyksiä ja yhdistelmiä.
- B) TEHTÄVÄTYPPI:** Lähiopetustehtävä
- C) TEHTÄVÄTYPPI:** Ryhmätehtävä
- D) KESTO:** 20 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Moniste kohdasta 4. Liitteet – Tehtävä 6 – Taulukko 1 – Kuusikulmaiset ajatuskortit
- Tyhjät kuusikulmaiset kortit
- Kapeateräiset Sharpi-tussit (tai etukäteen tulostetut kortit valitsemistasi aiheista) [How to Create Digital Hexagonal Thinking Templates](#)

III. Ohjeet

Tyhjien kuusikulmaisten korttien avulla voidaan joko laatia sarja, jossa aihe, teema, tehtävä tai projekti puretaan osiin/elementteihin ja jokainen osio kirjataan kortteihin, tai tarjota laaja teema tai idea ja antaa oppijoille tehtäväksi tunnistaa sen osat ja elementit. Oppijat työskentelevät yhdessä pareittain tai pienryhmissä ja kokeilevat korttien avulla eri muotojen ja osien yhdistelmiä tunnistaakseen näiden korttien/ideoiden tarjoamia erilaisia ja uusia mahdollisuuksia.

Valmentaja pyytää jokaista paria tai ryhmää suunnittelemaan kaksi muotoa/rakennelmaa, jotka havainnollistavat heidän ideoita, ja kertomaan kahdesta havainnosta, jotka he tekevät (ja oppivat) tämän prosessin aikana.

Tehtävä aloitetaan asettamalla toiminnalle tavoitteet.

Teksti: Ajattele jotakin ideaa, joka on aikaisemmin ollut taka-alalla odottamassa. Idean tulisi olla laaja ja monitahoinen. Keskustelkaa ideoista ja pohtikaa miten eri ideat ja vaihtoehdot liittyvät toisiinsa. Jokainen näkee asiat eri tavalla, ja se on vain rikkaus. Jatkaa keskustelua, kunnes löydätte yhteiset tekijät, joista pidätte kiinni.

Valmentaja kertoo osallistujille, että kunkin kuusikulmion voi yhdistää jopa kuuteen muuhun kuusikulmioon. Osallistujien tulisi järjestellä niitä niin kauan, että yhteyksien muodostama verkko on mahdollisimman vahva.

Osallistajat valitsevat ryhmissä jonkin idean aikaisemmasta tehtävästä ja kehittelevät seuraavaksi ideaan liittyviä ajatuksia, ja jakavat ne pienryhmissä. Ideaan liittyviä näkökohtia tai mielle yhtymiä kirjataan ylös ja niiden välille rakennetaan yhteyksiä kuusikulmiokortteja käyttäen.

Kun osallistajat ovat saaneet keskustelunsa päätökseen ja heidän korttinsa ovat paikoillaan, he merkitsevät yhteyksien pääideoiden risteämiskohdat. He selittävät lyhyesti muille ryhmille näihin risteymiin liittyviä ajatuksiaan, joko ryhmänä tai ryhmän 'viestintähenkilön' välityksellä.

Lopuksi ryhmät laativat lyhyt selvityksen siitä, mitä kukin on ryhmässä tehnyt ja miten kunkin vahvuudet – esimerkiksi ideointi, graafinen ulkoasu tai keskustelun johtaminen – osaltaan edistivät tehtävän suorittamista.

IV. Lähteet

<https://www.edutopia.org/article/using-hexagonal-thinking-deepen-classroom-conversations?fbclid=IwAR2MKXjzhaLkDCW1A9IdPp42rY1leyGHOPfuKpsrrUk5x85exAUDCsKGL0w>

[The winner's guide to playing with ideas](#)

[Using 'Hexagonal Thinking' to Deepen Classroom Conversations](#)

[Free Hexagonal Thinking Digital Toolkit](#)

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Ei vaihtoehtoja toteuttamistapaa.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistajat voivat koulutukselta odottaa)

Tutkia strategioita ideoiden tallentamiseksi ja jäsentämiseksi siten, että syntyy uusia ja mielenkiintoisia yhteyksiä ja yhdistelmiä.

■ Tehtävä 7: Enemmän vähemmästä

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

A) TAVOITE: Tehtävässä on tavoitteena tuoda esille, mitä arvoa voi syntyä tavallisista arkiesineistä tai jopa roskista.

- B) TEHTÄVÄTYYPPI:** Lähiopetustehtävä
C) TEHTÄVÄTYYPPI: Ryhmätehtävä
D) KESTO: 10 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Moniste kohdasta 4. Liitteet – Tehtävä 7 – Taulukko 1
- YouTube-video

III. Ohjeet

Teksti: *Seuraavat tehtävät sisältävät tehokkaita menetelmiä, joiden avulla opitaan luomaan arvoa ja mahdollisuuksia itselle ja muille. Toisten auttamisen ei tarvitse olla kallista. Voimme luoda mahdollisuuksia mielikuvituksen ja luovuuden avulla hyödyntäen sitä, mitä löydämme ympäriltämme.*

Kasvien kasvattaminen tähteistä Katso videolta, miten ruokajätettä voidaan käyttää uuden elämän ja mahdollisuuksien luomiseksi ja tuottaa samalla ilmaista ruokaa! Katso video yksin tai ryhmässä – ja kokeile sitä käyttämällä saatavilla olevaa ruokajätettä. [Did You Know You Can Grow Vegetables From Scraps?](#)

Leluja luonnosta: Lähiopetuskerralle varataan erilaisia luonnossa esiintyviä ja arkisia materiaaleja, kuten siemeniä, kiviä, lehtiä, pumpulia, wc-paperirullia, maitotölkkejä, pahvikansia jne. Osallistujien tehtävänä on rakentaa niistä pareittain tai pienissä ryhmissä lelu tai peli.

[25 DIY Toys from Nature](#)

Arvioikaa tehtävän sujumista keskustelemalla seuraavista kysymyksistä.

Mistä ideoista pidät eniten?

Mitä voisit kokeilla kotiympäristössäsi?

Minkälaisia materiaaleja sinulla on vapaasti ja helposti käytettävissäsi?

IV. Lähteet

[Did You Know You Can Grow Vegetables From Scraps?](#)

[25 DIY Toys from Nature](#)

[Composting For Kids - teach them the circle of life](#)

<https://urbangardenersrepublic.com/composting-for-kids-activities>

[Parenting support](#)

[38 after school club ideas](#)

[36 Upcycled Kids Crafts & Activities to Make!](#)

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Lelut ja askartelu luonnossa: Tee kotona tai lähiympäristössäsi kävelyretkiä ja kerää talteen luonnossa esiintyviä materiaaleja, kuten lehtiä, kiviä, tammenterhoja, pullonkorkkeja jne. Niistä voi rakennella leluja ja pelejä.

Katso kuvia luontoaskarteluista: Mistä ideoista pidät eniten? Mitä voisit kokeilla kotiympäristössäsi? Minkälaisia materiaaleja sinulla on vapaasti ja helposti käytettävissäsi?



Kompostointi on erinomainen tapa tutkia sitä, minkälaisia mahdollisuuksia liittyy sellaiseen, minkä yleensä heitämme pois ja mistä emme välitä, ja luoda sen pohjalta uusia mahdollisuuksia.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Osallistujat tunnistavat ideoita arvon luomiseksi kasvattamalla kasveja ja keksimällä leikkejä ja pelejä.

3.3 VERKKOTEHTÄVÄT/ITSENÄINEN TYÖSKENTELY

■ Tehtävä 8 – Neurotiedettä lapsille

- **TAVOITE:** Tässä tehtävässä osallistujat tutkivat erilaisia optisia illuusioita, sokeita pisteitä ja aivojen sokeita alueita. Tehtävä on palkitseva tapa tutkia, miten näemme ja ajattelemme. Huomaamme sen aikana, miten ajattelu muuttuu ja kuinka ihmiset näkevät samat asiat eri tavoin.
- **TEHTÄVÄTYPPI:** Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely
- **KESTO:** 20 minuuttia (15 minuuttia kohteisiin tutustumiseen, 5 minuuttia yhteistä pohtimista ryhmässä)

I. Tarvikkeet ja materiaalit

- verkkosivu [Neuroscience for Kids - Vision Exp.](#)

II. Ohjeet

Vieraile Washingtonin yliopiston Neuroscience for Kids -sivustolla. Tutustu optisiin illuusioihin. Valitse niistä neljä ja näytä ne lapselle tai ystäville. Kirjaa ylös heidän vastauksensa.

III. Arviointi

Pohtikaa yhdessä seuraavia kysymyksiä:

Mitä he näkivät aluksi?

Mikä muuttui katselun myötä?

Mitä tapahtui/miltä se tuntui?

Mitä huomasit omista reaktioistasi?

IV. Lähteet

[Neuroscience for Kids - Vision Exp.](#)

■ Tehtävä 9 – Näkemisen tavat – valokuvanäyttely

- **TAVOITE:** Tässä tehtävässä osallistujat kokeilevat annettujen sanojen avulla kiinnostavia ja epätavallisia tapoja tarkastella ja nähdä asioita. Tehtävä auttaa näkemään tavalliset ja arkiset asiat uudella tavalla. Tämä osoittaa, kuinka paljon meiltä saattaa jäädä huomaamatta ja voisi olla saatavillamme vain näkökulmaa vaihtamalla. Tehtävä tarjoaa palkitsevan tavan tutkia näkemistämme ja ajatteluamme.
- **TEHTÄVÄTYPPI:** Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely
- **KESTO:** 45 minuuttia (30 minuuttia valokuvien ottamiseen ja esittelyyn, 15 yhteistä pohtimista ryhmässä)

I. Tarvikkeet ja materiaalit

- ParENTrepreneurs-verkkoalusta

II. Ohjeet

Askartele valokuvakehys (20 x 15 cm) tai käytä digikameraa. Liiku kotona tai lähialueella kävellen ja rajaa kehukseen tai ota valokuvia, jotka ilmentävät kutakin seuraavista suunnista:

ylös, alas, yli, alle, ympäri, läpi, viereen, taakse, välillä, toiselle puolen.

III. Arviointi

Valmista diaesitys tai valokuvanäyttely ja esitele se perheellesi ja/tai ystäville uusien näkökulmien jakamiseksi. Tee siitä peli – tunnistavatko ystäväsi ja perheesi kuvaamasi paikat, jotka olet kuvannut uusista ja mielenkiintoisista näkökulmista?

■ Tehtävä 10: Tiedän pystyväni -tarina

- **TAVOITTEET:** Tämän tehtävän avulla osallistujat kehittävät kykyään käyttää positiivista kieltä myönteisen ilmapiirin rakentamiseksi ja siten mahdollisuuksien ja tilaisuuksien luomiseksi.
- **TEHTÄVÄTYYPPI:** Itsenäinen työskentely, yksilötehtävä
- **KESTO:** 30 minuuttia (20 minuuttia itsenäiseen työskentelyyn, 10 minuuttia ryhmäpalautteeseen/keskusteluun alustalla)

I. Tarvikkeet ja materiaalit

Pikakysymykset

[This text was adapted from the original text entitled The Little Engine That Could By Watty Piper](#)

II. Ohjeet

Lue "Little engine story" (Pieni moottoritarina).

Martin Luther Kingin, Roger Bannisterin ja Cliff Youngin tavoin olemme kaikki kokeneet elämässämme aikoja, jolloin olemme uskoneet, että jokin on mahdotonta tai ettemme voi saavuttaa jotain. On hyvin voimaannuttavaa ajatella hetkeä, jolloin olemme oppineet ja omaksuneet uuden taidon tai saavuttaneet jotain sellaista, minkä emme uskoneet olevan mahdollista. Ajattele hetkeä, jolloin opit tekemään jotain, esimerkiksi ajamaan pyörällä, ajamaan autoa tai uimaan. Tai ajattele hetkeä, jolloin olet saavuttanut jotain, joka ei tuntunut lainkaan varmalta.

Miksi halusit oppia tämän taidon/saavuttaa kyseisen asian? Mihin et pystynyt/mitä et saavuttanut, koska et osannut taitoa/saavuttanut asiaa?

Miten arvelit elämäsi muuttuvan taidon/saavutuksen myötä?

Mikä oli vaikeaa, kun olit alkanut opetella asiaa? Mitä haasteita kohtasit?

Mitä teit voittaaksesi nämä haasteet?

Milloin huomasit edistyttyäsi? Miltä se tuntui?

Minkälaista elämä on nyt, kun osaat asian/olet saavuttanut tavoitteen? Miten elämä on parempaa?

Miltä se tuntuu?

Kerro näiden pikakysymysten avulla lapsellesi, ystävällesi tai ryhmäläisellesi tarina, jossa kuvaat kokemustasi.

III. Arviointi

Keskustele lapsesi/ystäväsi/ryhmäläisesi kanssa, mistä muista haasteista tai saavutuksista voisit kertoa vastaavia tarinoita? Ajattele haasteita, joita et ole vielä ylittänyt. Kirjoita tarina, jossa kuvittelet saavuttaneesi sen. Vaiheiden läpikäyminen auttaa sinua kuvittelemaan, että olet saavuttanut sen.

■ Tehtävä 11: Kyky onnekkaisiin sattumiin

- **TAVOITTEET:** Tehtävän avulla osallistujat tunnistavat keskeiset menestystekijät kehittääkseen kykyään onnekkaisiin sattumiin. Se auttaa osallistujia kehittämään ja harjoittelemaan strategioita ja tekniikoita, joilla suhtautua asioihin myönteisemmin.
- **TEHTÄVÄTYPPI:** Itsenäinen työskentely, yksilötehtävä
- **KESTO:** 15 minuuttia (10 minuuttia videon katseluun, 5 minuuttia pohdintaan/keskusteluun alustalla)

I. Tarvikkeet ja materiaalit

[Everyday Serendipity | Paul Hannam | TEDxUniversityofBrighton](#)

Everyday Serendipity | Paul Hannam | TEDxUniversityofBrighton – Paul kertoo videolla elämäämme rikastuttavien sattumien arvostamisesta.

II. Ohjeet

Katso video. Mitä opit siitä, mitä voit tehdä kehittääksesi kykyä onnekkaisiin sattumiin ja siten uusien mahdollisuuksien huomaamiseen ympärilläsi?

Kirjaa ylös havaintosi ja muotoile ne vinkeiksi tai tekniikoiksi.

III. Arviointi

Pyri soveltamaan näitä vinkkejä arjessa. Tarkastele muutaman viikon kuluttua, mitä vinkkejä olet noudattanut.

Pohdi seuraavia kysymyksiä: Onko jokin muuttunut? Mikä? Millä tavoin?

■ Tehtävä 12: Kokemukset mahdollisuuksina

- **TAVOITTEET:** Tämän tehtävän avulla osallistujat voivat parantaa taitojaan käyttää myönteistä kieltä ja jäsenneltyjä lähestymistapoja kysymysten tai haasteiden uudelleenmäärittelyyn myönteisillä ja rakentavilla tavoilla.
- **TEHTÄVÄTYPPI:** Itsenäinen työskentely, yksilötehtävä
- **KESTO:** 20 minuuttia (15 minuuttia itsenäiseen työskentelyyn, 5 minuuttia yhdessä pohtimiseen)

I. Tarvikkeet ja materiaalit

[10 ways to reframe problems... rather, challenges](#)

II. Ohjeet

Lue artikkeli. Kirjoita ylös artikkelin kymmenen keskeistä asiaa. Työskentele yhdessä kumppanisi/lapsesi/perheenjäsenesi kanssa ja pyrkikää tunnistamaan jokin yhteinen ongelma. Käytä artikkelin kymmentä vinkkiä ongelman määrittelemiseksi uudella tavalla.

III. Arviointi

Mitä huomasit? Mitä opit?

■ Tehtävä 13: Positiivinen kieli oppimisessa

- **TAVOITTEET:** Tämän tehtävän avulla osallistujat voivat muokata kielenkäyttöään myönteiseksi ja tukea sen avulla lasten, ryhmäläisten, perheenjäsenten ja ystävien itsetuntoa ja itseluottamusta.
- **TEHTÄVÄTYYPPI:** Itsenäinen työskentely, ryhmätehtävä
- **KESTO:** 25 minuuttia (10 minuuttia itsenäiseen työskentelyyn, 10 minuuttia ryhmäpalautteeseen/keskusteluun alustalla, 5 minuuttia pohtimiseen ryhmässä)

I. Tarvikkeet ja materiaalit

Tarramuistilappuja, kyniä, internet

[Affirmations](#)

II. Ohjeet

Katso video. Lataa malli verkkosivustolta ja valitse positiivinen vahvistus/vahvistuksia, joita käytät ryhmäsi kanssa (ks. verkkosivuston esimerkit).

[Affirmation 1.psf](#)

Opeta lapsillesi/perheellesi/ryhmäläisillesi, miltä positiiviset vahvistukset (positiiviset affirmaatiot) näyttävät ja kuulostavat ja miten niitä käytetään.

Sopikaa milloin ja miten positiiviset vahvistukset jaetaan muille ja jakakaa ne yhteisessä virtuaalitullassa. Määrittele tavoitekäyttäytyminen, jonka kehittymiseen positiivinen vahvistus annetaan. Oppijat laativat pienryhmissä positiivisia vahvistuksia kirjallisessa muodossa. Kunkin osallistujan on kirjoitettava tarralapulle vahvistus annettavaksi jokaiselle ryhmänsä jäsenelle (yksi kullekin). Ryhmän jäsenet jakavat vahvistukset toisilleen. Kullakin osallistujalla on nyt valikoima toisiltaan saamia positiivisia vahvistuksia. Niiden avulla he voivat aloittaa henkilökohtaisen positiivisten vahvistusten kokoelmansa keräämisen. Pohdi hetki jotakin ominaisuutta tai taitoa. Sano ääneen, mitä ihailit siinä.

III. Arviointi

Miltä tuntui ottaa vastaan toisten kirjoittamat positiiviset vahvistukset?

Missä ja miten voit käyttää vahvistuksia toisten ihmisten tukemiseen?

Millainen vaikutus sillä on? Etsi tilaisuuksia harjoitella vahvistuksia päivittäin. Valitse kohteeksi ihmisiä, jotka tarvitsevat lisäpotkua.

Harjoittele ja arvioi tilannetta kuukauden kuluttua. Mikä on muuttunut?

■ Tehtävä 14: Katso ympärillesi – 360 asteen mahdollisuusanalyysi

- **TAVOITTEET:** Tämän tehtävän avulla osallistujat voivat tarkastella kysymystä tai mahdollisuutta **vuorollaan. Lunttilapun** kysymysten käyttö antaa osallistujille mahdollisuuden tarkastella kaikkia kysymykseen tai ideaan liittyviä näkökohtia.
- **TEHTÄVÄTYYPPI:** Itsenäinen työskentely, yksilötehtävä
- **KESTO:** 30 minuuttia (25 minuuttia itsenäiseen työskentelyyn, 10 minuuttia ryhmäpalautteeseen/keskusteluun alustalla)

I. Tarvikkeet ja materiaalit

Kriittisen ajattelun malli

II. Ohjeet

Valitse yksi idea, haaste tai mahdollisuus, jota olet pohtinut moduulin aikana. Vastaa lunttilapun kysymyksiin ja analysoi idea niiden avulla.

III. Arviointi

Mitä olet hyötynyt tästä lähestymistavasta? Mitä olet oppinut? Missä olosuhteissa tällaisesta lunttilapusta on sinulle hyötyä?

4. Liitteet

TEHTÄVÄ 1.1 – JOHDANTO MODUULIIN 2

Taulukko 1 – Käytä mielikuvitusta ja kykyä tunnistaa mahdollisuuksia arvon luomiseksi.

Hienoa, että olet päättänyt hyödyntää tämän tilaisuuden käyttää mielikuvitustasi ja kehittää kykyäsi tunnistaa mahdollisuuksia, joiden avulla luoda arvoa. Kyky tunnistaa mahdollisuuksia on innovoinnin ja ongelmanratkaisun ytimessä. Tässä moduulissa liikutaankin mahdollisuuksien maailmassa ja pohditaan, kuinka sitä kautta voidaan luoda arvoa itselle ja muille. Pidä hauskaa!

Mahdollisuuksien tunnistaminen on ensimmäinen vaihe luotaessa arvoa ideoiden kautta. Sen avulla ideat saavat tarkoituksen. Mahdollisuuksia tunnistettaessa tarkkaillaan ja analysoidaan ympäristöä ja pohditaan sekä ideoidaan, mikä voisi olla mahdollista.

Mielikuvitus on oppimisen, luovuuden ja keksintöjen äiti. Lapset oppivat luontaisesti mielikuvituksen, leikin, harjoittelun, empatian, tutkimisen ja löytämisen kautta.

Maailma muuttuu nopeasti ja yhä kiihtyvään tahtiin. Se on epävakaa, epävarma, monimutkainen ja moniselitteinen. Meidän kaikkien täytyy löytää ja luoda tapoja selviytyä ja menestyä sekä ratkaistava uudenlaisia ongelmia. Lisäksi teknologia kehittyy niin nopeasti, että on mahdotonta kuvitella, mitä palveluja ja työkaluja seuraavaksi keksitään. Tulevaisuuden haasteet edellyttävät, että etsimme ratkaisuja uudenlaisiin ongelmiin sekä tapoja luoda kestävään kehitykseen pohjautuva elämä ja yhteiskunta kaikkien meidän hyväksi. Kun kehitetään kykyä tunnistaa mahdollisuuksia, opitaan näkemään, minkälaista arvoa tarvitaan, missä, kuka sitä tarvitsee ja mitä voidaan auttaa.

Tässä moduulissa kehitetään myös kykyä testata ideoita ja mahdollisuuksia. Tämän prosessin aikana tuleekin kyetä selvittämään, missä ideoissa on potentiaalia, mitkä ideat luovat arvoa ja mitkä taas ovat vain hauskoja ideoita.

Ihmisillä on taipumus, myös tiedostamattaan, ajatella lähes koko ajan. Mistä siis voimme tietää, milloin olemme saaneet idean, sen sijaan, että vain ajattelisimme? Tarinoissa tätä kuvataan usein neronleimaus- tai heurekahtenä. Tosielämässä meidän on opittava tunnistamaan, arvioimaan ja toteuttamaan ideoitamme tai olla toteuttamatta niitä, ja pystyä ymmärtämään sekä perustelemaan valintamme. Meidän on opittava leikkimään ideoillamme sekä kehittämään ja testaamaan niitä, voidaksemme saattaa niistä tarkoitukseen parhaiten sopivimmat käytäntöön.

Tässä moduulissa kehitetään ja harjoitellaan myös kriittistä ajattelua. Kriittisessä ajattelussa ei kyse ole vain idean tai ehdotuksen huonojen puolten tunnistamisesta, kuten esimerkiksi ”hän suhtautui kriittisesti asuuni, koska hän ei pitänyt siitä”, vaan kyse on pikemmin erilaisista ajattelutaidoista, kuten analysoinnista ja arvioinnista.

Kriittisen ajattelun valjastaminen ideoiden ja mahdollisuuksien analysoimisen ja arvioinnin avuksi auttaa meitä myös ymmärtämään paremmin itseämme, motivaatiotamme ja tavoitteitamme, mikä taas voi lisätä itseluottamustamme. Analysoimalla ja arvioimalla ideoitamme kriittisesti voimme tunnistaa kaikkein arvokkaimmat ja hyödyllisimmät ideat ja niiden puolet soveltaaksemme ja hyödyntääksemme niitä elämässämme. Näin toimimalla voimme saavuttaa parempia tuloksia muiden sekä itsemme hyväksi.

TEHTÄVÄ 1.2 – MAHDOLLISUUKSIEN POHDINTA

Taulukko 1

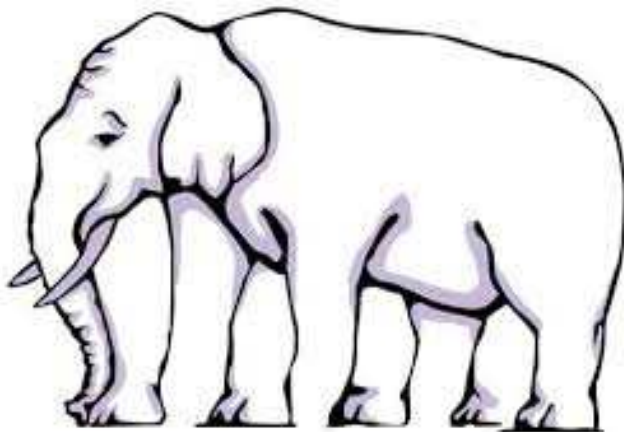
Minkälaisia mahdollisuuksia sinulla on ollut elämässäsi?
Minkälaisia mahdollisuuksia olisit toivonut saavasi?
Mitä mahdollisuuksia voisit luoda itsellesi?
Mikä mahdollisuus on?

TEHTÄVÄ 2.1 – OPTISET ILLUUSIOT

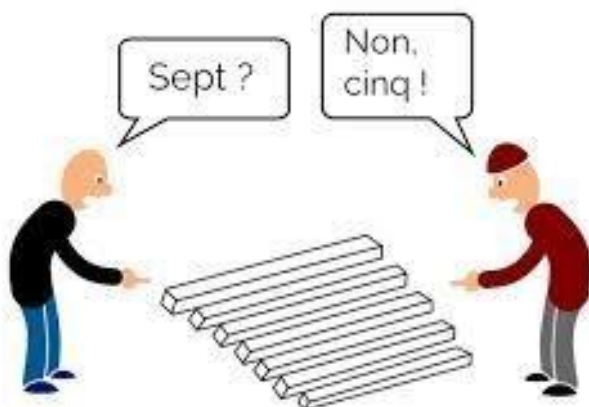
Taulukko 1



Nuori nainen vai vanha nainen?



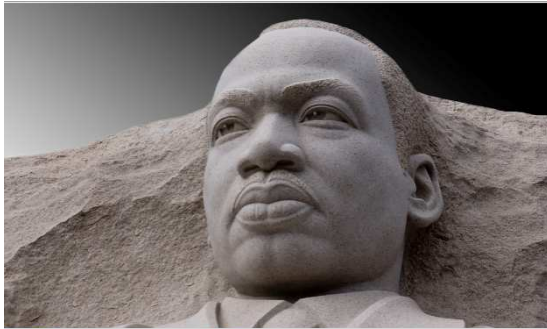
Montako jalkaa elefantilla on?



Kuinka monta lautta tässä on?

TEHTÄVÄ 3.1 – UNELMAT JA USKOMUKSET

Taulukko 1



This Photo by Unknown Author is licensed under CC BY

Vaikuttava ”I have a dream” -puhe vahvisti Martin Luther Kingin uskoa siihen, että mustien on mahdollista saavuttaa tasa-arvo USA:ssa. Hänen uskomuksensa innoitti muita afroamerikkalaisia ja ihmisiä ympäri maailmaa uskomaan mahdollisuuteen lisätä rotujen välistä tasa-arvoa ja myötätuntoa.



Se, mihin päätämme uskoa, on voimaannuttavaa ja määrittelee, minkä uskomme olevan mahdollista. Vuonna 1954 Britannian Roger Bannister juoksi mailin aikaan 3:59,4. Tämä oli ensimmäinen kerta, kun maili todistettavasti juostiin alle neljän minuutin. Ennen tätä ihmiset eivät uskoneet, että ihminen voisi juosta mailin alle neljän minuutin. Kun Bannister oli todistanut sen mahdolliseksi, monet muutkin onnistuivat juoksemaan mailin neljässä minuutissa tai alle sen.

Cliff Young oli 61-vuotias paimen Australiasta, kun hän voitti 544 kilometrin juoksukilpailun Sydneystä Melbourneen. Hänen ilmaantuessa juoksemaan haalareissaan ja työsaappaissaan ilman tekohampaitaan, muut kilpailijat yllättyivät, ja jotkut jopa nauroivat hänelle. Ensimmäisenä päivänä Cliff juoksi hitaasti muiden kilpailijoiden perässä. Kun muut kilpailijat pysähtyivät nukkuakseen yöllä, Cliff jatkoi juoksemista. Hän juoksi viisi päivää pysähtymättä nukkumaan, nousi ensimmäisenä yönä johtoon ja voitti koko kilpailun 10 tunnin johtoasemassa. Hän oli hyvässä kunnossa, koska hän oli tottunut juoksemaan eläinten perässä valtavalla maatilalla, eikä hän tullut ajatelleeksi, että olisi pitänyt pysähtyä ja nukkua. Siitä lähtien...

Unelmoiminen auttaa näkemään tämänhetkisten realiteettien ylitse ja kurkottamaan kohti mahdollisuuksia. Mahdollisuuksista voi tulla tilaisuuksia. Unelmoiminen voi antaa muodon toiveillemme ja haluillamme, jotka puolestaan syntyvät tarpeista ja toiveista.

TEHTÄVÄ 3.2 – TARPEET JA TOIVEET

Taulukko 1

On tärkeää pystyä erottamaan tarpeet ja toiveet toisistaan. Molemmat synnyttävät mahdollisuuksia. Tarpeiden priorisointi on tärkeää, koska niiden avulla pysymme elossa, ja niiden avulla tunnistamme mitä tarvitsemme elääksemme ja mitä olisi mukavaa saada.

Maslow'n tarvehierarkia on kehityspsykologian teoria, joka kuvailee viittä motivaation astetta. Perustan luo ensimmäinen aste, fysiologiset tarpeet. Maslow'n mukaan motivaation jatkuminen seuraavaan asteeseen edellyttää, että edeltävät asteet ovat yksilön kannalta tyydytetty.



Tarpeet	Mitä teen täyttääkseni tarpeeni? Miten minun tarpeeni täytetään?	Missä/mitä voisin tehdä toisin/enemmän/paremmiin?
Itsensä toteuttamisen tarpeet Omien kykyjen saattaminen käyttöön		
Arvonannon tarpeet Kunnioitus, itsetunto, asema, tunnustuksen saaminen, voima, vapaus		
Rakkauden ja yhteenkuulumisen tarpeet Ystävyys, läheisyys, perhe, yhteyden tunne		
Turvallisuuden tarpeet Henkilökohtainen turvallisuus, työllisyys,		

varallisuus, terveys, omaisuus		
Fysiologiset tarpeet Hengittäminen, vesi, ruoka, suoja, uni, vaatteet, lisääntyminen		

Taulukko 2 Miten voin/voimme auttaa?

Tarpeet	Miten voisin auttaa toisia itse?	Miten voisimme auttaa toisia yhdessä?
Itsensä toteuttamisen tarpeet Omien kykyjen saattaminen käyttöön		
Arvonannon tarpeet Kunnioitus, itsetunto, asema, tunnustuksen saaminen, voima, vapaus		
Rakkauden ja yhteenkuulumisen tarpeet Ystävyys, läheisyys, perhe, yhteyden tunne		
Turvallisuuden tarpeet Henkilökohtainen turvallisuus, työllisyys, varallisuus, terveys, omaisuus		
Fysiologiset tarpeet Hengittäminen, vesi, ruoka, suoja, uni, vaatteet, lisääntyminen		

TEHTÄVÄ 3.3 – TOIVEET JA HALUT

Taulukko 1

Istukaa ryhmänä ringiin ja valitkaa yksi seuraavista visioista:

Jos perheemme tai ryhmämme olisi vallassa, mitä tekisimme parantaaksemme maailmaa?

Jos voisimme suunnitella täydellisen kaupungin tai valtion, minkälainen se olisi?

Olemme päätyneet autiolle saarelle ja meidän on rakennettava yhteisö alusta saakka. Minkälainen haluaisimme sen olevan?

Täydelliset juhlat – ketä? Missä? Milloin? Minkälaista musiikkia siellä olisi? Entä syötävää? Mikä olisi pukukoodi?

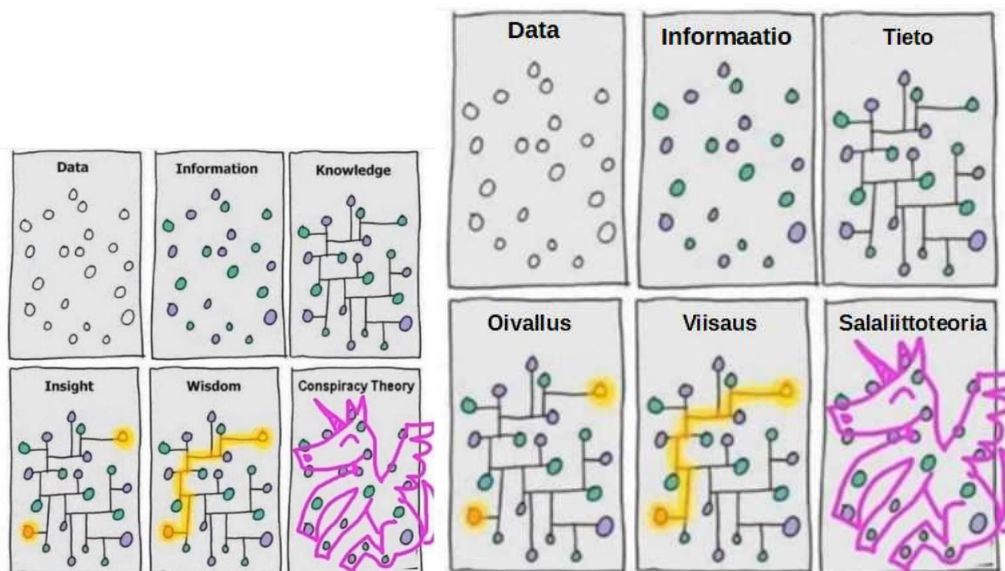
Kysymyksiä täytetään vuorotellen, ja kukin omalla vuorolla lisää siihen jonkin yksityiskohdan unelmaan tai vision paremmasta tilanteesta. Pyydä osallistujia mainitsemaan lisää yksityiskohtia vuorotellen, kunnes ihannepaikasta on muodostunut tarkka ja täydellinen kuva. Jos osallistujat toimivat yhtenä isompana ryhmänä, kukin lisää vain muutaman yksityiskohdan.

TEHTÄVÄ 4.1 – KYKY ONNEKKAISIIN SATTUMIIN

Taulukko 1

”Kyky onnekkaisiin sattumiin on ennen kaikkea sitä, että katsoo maailmaa avoimin silmin ja näkee mahdollisuuksia, joita muut eivät näe. Kyse ei ole vain siitä, että on oikeassa paikassa oikeaan aikaan tai siitä, että meille tapahtuu jotain (moukan tuuria), vaan pikemminkin prosessista, jossa voimme olla aktiivisesti mukana.”

Sarjakuva: Salaliittoteoria vai luovuus?



Kyky onnekkaisiin sattumiin mahdollistaa sen, että näemme maailman mahdollisuutena ”yhdistää pisteet” uusilla tavoilla ja luoda siten mahdollisuuksia.

TEHTÄVÄ 4.2 – MAHDOLLISUUKSIEN LUOMINEN INNOVOINNIN AVULLA

Taulukko 1

Autodesk's Innovation Genome -projektissa yritettiin määritellä, millä ongelmanratkaisumenetelmällä oli saatu aikaan tuhat kaikkien aikojen merkittävintä innovaatiota. Näiden tietojen pohjalta tutkijat tunnistivat seitsemän kysymystä, jotka tunnetut innovoijat ovat johdonmukaisesti esittäneet ja joihin he ovat etsineet vastauksia luodakseen ideoita, jotka voivat johtaa uusiin innovaatioihin. Nämä seitsemän innovaatiokysymystä auttavat sinua suhtautumaan ongelmiin innovointimahdollisuuksina. Ajattele toisten tarpeiden tyydyttämiseen liittyviä ideoita, jotka olet aikaisemmin hylännyt. Käytä seitsemää innovaatiokysymystä tunnistaaksesi tapoja, joilla voit luoda lisäarvoa ja tarkentaa ideoitasi.

KATSO	Miten voisimme tarkastella sitä uudella tavalla tai uudesta näkökulmasta?
KÄYTÄ	Miten voisimme käyttää sitä uudella tavalla tai ensimmäistä kertaa?
LIIKU	Miten voisimme liikuttaa sitä muuttamalla sen sijaintia ajassa tai tilassa?
YHDISTÄ	Mitä voisimme yhdistää siihen uudella tavalla tai ensimmäistä kertaa?
MUUTA	Mitä voisimme muuttaa tai muunnella sitä suunnittelun ja suorituskyvyn osalta?
TEE	Mitä voisimme tehdä, luoda jotain todella uutta?
KUVITTELE	Mitä voisimme kuvitella luovamme, jotta joku kokisi jotain hienoa?

TEHTÄVÄ 5 – NEGATIIVISESTA POSITIIVISEEN

Taulukko 1

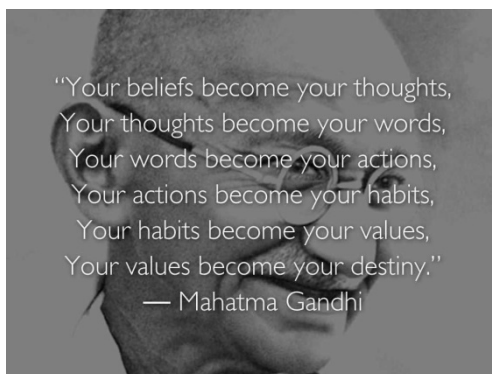
Tee lista piintyneimmistä kielteisistä käsityksistäsi. Kirjaa Minä-sarakkeeseen itsestäsi kolme kielteistä uskomusta ja Maailma-sarakkeeseen kolme kielteistä uskomusta maailmasta.

Etsi käyttämäsi negatiiviset sanat ja korosta ne. Keksi sanoille vastakohtat. Esimerkiksi: epäpätevä – pätevä, pelokas – rohkea. Kirjoita kielteiset uskomuksesi uudelleen ja korvaa negatiiviset sanat myönteisillä.

Olen hermostunut. – Olen rohkea.
Olen ruma. – Olen kaunis.



Minä –	Minä +	Maailma –	Maailma +



Vinkkejä

Aloita sanoilla ”Minä olen”.. Nämä ovat kaksi voimakkainta ja myönteisintä sanaa.

Käytä preesensmuotoa.

Sano asiat myönteisesti. Vahvista mitä haluat, älä sitä, mitä et halua.

Tiivistä.

Tarkenna asiaa.

Käytä aktiivimuotoa.

Käytä ainakin yhtä dynaamista tunnesanaa.

Vahvista asiat itsellesi, älä muille.

Kirjoita kaksi tai kolme positiivista vahvistusta (positiivista affirmaatiota) parantaaksesi sisäistä puhettasi. Jos käsittelet haastavaa tilannetta tai ongelmaa, muotoile se uudelleen käyttäen positiivisia sanoja ja edellä olevia vinkkejä. Korvaa lause ”Olen niin epäjärjestelmällinen ja aina myöhässä.” lauseella ”Olen järjestelmällinen ja aina ajoissa.”

Voit käyttää vahvistuksessa käyttämäsi positiivista ilmaisua kertoaksesi tavoitteistasi ja suunnitelmistasi. Anna elämällesi positiivista nostetta!

TEHTÄVÄ 6 – KUUSIKULMAINEN AJATTELU

Taulukko 1

- Kuusikulmainen ajattelu on tapa nostaa ryhmäkeskustelujen energiatasoa.
- Tehtävä auttaa pääsemään ”kriittisen ajattelun vyöhykkeelle”.
- Kun leikit kuusikulmaisilla korteilla, opit ajattelemaan kriittisesti, löytämään uusia yhteyksiä, keskustelemaan ja esittämään perusteluja, jotka tukevat päättelyäsi siten, että sinusta tulee ”luovan keskustelun ponnahduslauta”.

Ohjeet

- Pohtikaa pienryhmissä uudelleen niitä ideoitanne, joilla voitte luoda arvoa muille.
- Valitkaa ryhmässä yksi idea.
- Käyttäkää apuna kuusikulmaisista kortteja ja etsikää ideasta erilaisia näkökohtia arvon luomiseksi muille: mitä, kuka, missä ja milloin.
- Leikitelkää yhdistelemällä kortteja mielenkiintoisilla tavoilla ja viekää siten ideanne suunnittelusta pidemmälle.
- Valmistautukaa esittelemään ja kertomaan ajatuksenne muille ryhmille.

5. Lisätehtävät: resurssisuunnitelma

RESURSSI 1

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

Leedsin yliopisto, yritys- ja yrittäjyystutkimuskeskus: Visio–mahdollisuus (Vision & Opportunity)

Tyyppi – Verkkotehtävä: tapaustutkimus videoineen ja päätöksentekoharjoituksineen.

II. Miksi tämä resurssi on hyödyllinen?

Verkkosivustolta saa tietoa havainnointimahdollisuuksista tutustumalla tapaustutkimukseen, jossa selvitetään vision ja mahdollisuuksien merkitystä yrityksen perustamisessa. Oppijat katsovat useampia videoita ja vastaavat kysymyksiin siitä, mitä nuoren yrittäjän pitäisi tehdä.

III. Kesto

20 minuuttia

Linkit ja lähteet

[Tehtävä 1: Vision & Opportunity \(visio ja mahdollisuus\)](#)

RESURSSI 2

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

Barclays Life Skills: Spotting Opportunities

Tyyppi – Työkirja verkossa

Oppimistulokset

Tunnistaa eriasteisia ongelmia ja keinoja niiden ratkaisemiseksi

- Kehittää ongelmanratkaisutaitoja useissa yhteyksissä
- Ymmärtää ero ongelmanratkaisun ja mahdollisuuksien havainnoinnin välillä
- Yhteistyö muiden kanssa ongelman ratkaisemiseksi ja/tai mahdollisuuden havaitsemiseksi

I. Miksi tämä resurssi on hyödyllinen?

Resurssi on itsenäinen ja henkilökohtainen oppimiskokonaisuus, johon sisältyy tarkka suunnitelma ja monistettava materiaali.

II. Kesto

2 tuntia

III. Linkit ja lähteet

[Solving problems and spotting opportunities \(ongelmien ratkaiseminen ja mahdollisuuksien tunnistaminen\)](#)

6. Lähteet

[Opportunity Spotting: Are you seeing differently?](#)

[How To Get Better at Spotting Opportunities](#)

[1 Spotting opportunities](#)

[10 Ways to Spot an Opportunity | Inc.com](#)

[What is opportunity recognition](#)

[REPORT: 5 Steps to integrating SDGs and Creating Value](#)

ParENTrepreneurs

Moduuli 3

Yrittäjähenkisyys arjessa edistämässä luovaa ajattelua

O2 ParENTrepreneurship- yrittäjyyskasvatuksen valmennuspaketti

Työpaketin vastuupartneri: Materahub

Projektinnumero: 2019-1-NL01-KA204-060263

Vastuuvapauslauseke: ” Tämä projekti on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä julkaisu heijastaa vain tekijän näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuussa julkaisussa olevien tietojen mahdollisesta käytöstä..”



**Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union**

Versio #	Päivämäärä	Organisaatio	Vaihe
1	8.7.2020	Materahub	Moduulien sisällöntuotannon malli
2	15.7.2020	Materahub	ensimmäinen luonnos moduulin sisällöksi
3	3.8.2020	Materahub	moduulin sisältöä lisätty
4	6.12.2020	Materahub	tarkistus
5	30.12.2020	Materahub	sisällön ja ulkoasun lopullinen tarkistus

Versiohistoria

Kirjoittaja: Gabriella Antezza, Materahub

Sisällysluettelo

1. Johdanto	104
2. Hyödyt ja mahdollisuudet	106
3. Moduulin kuvaus	109
3.1. Moduulin RAKENNE	111
3.2 lähiopetuksen TEHTÄVÄT	115
■ TEHTÄVÄ 1: Johdanto moduulin 3	115
■ TEHTÄVÄ 2: Luova ja omintakeinen ajattelu lähestymistapana kasvatuksessa	118
■ TEHTÄVÄ 3: Aivoriihen edut luovan ajattelun edistämiseksi	120
■ TEHTÄVÄ 4: Suunnittelu ja hallinta kasvatuksessa	122
3.3. VERKKOTEHTÄVÄT/ITSENÄINEN TYÖSKENTELY	126
■ Tehtävä 5: Näkökohtia suunnittelun ja hallinnan taitoon	126
■ Tehtävä 6: Luo oma kalenteri	127
■ TEHTÄVÄ 7: Kokeilemalla oppiminen – kierrätyskeksintöjä	128
■ TEHTÄVÄ 8: Yhteistoiminnallinen oppiminen: ”Minä teen, me teemme, sinä teet”	129
■ Tehtävä 9: Vanhempien tietämyksen testaaminen luovasta ja omintakeisesta ajattelusta	130
4. Liitteet (tehtävien materiaalit)	133
○ Tehtävä 1.2 – Johdanto moduuliin 3	133
○ Tehtävä 1.3 – Yhdeksän pistettä -pulmatehtävä	136
○ Tehtävä 2.2 – Torrancen luovuustesti	137
○ Tehtävä 3.2 – Aivoriihi	138
○ Tehtävä 4.2 – Perhetapahtuman suunnittelu	139
○ Tehtävä 8 – Minä teen, me teemme, sinä teet	144
○ Tehtävä 9 – Taitoja koskevat tietovisat	145
5. Lisätehtävät: resurssisuunnitelma	148
○ Resurssi 1	148
○ Resurssi 2	148
○ Resurssi 3	149
○ Resurssi 4	149
6. Lähteet	150

1. Johdanto

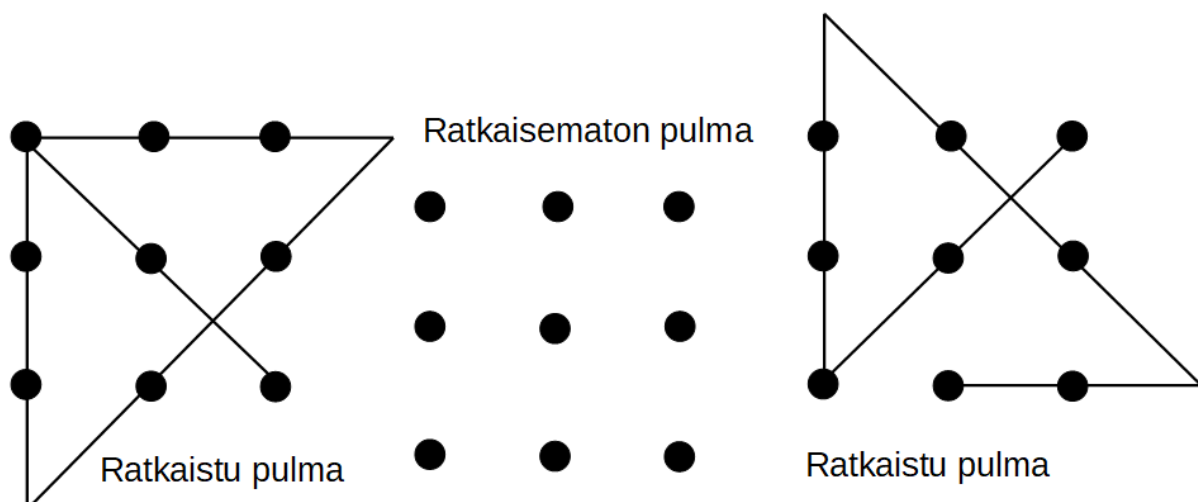
Tässä moduulissa vanhemmat oppivat luovan ja kriittisen ajattelun taitoja ja strategioita sekä kykyä käsitellä kysymyksiä, ongelmia ja arkielämän haasteita tuoreella ja luovalla, omintakeisella tavalla. Luova ja omintakeinen ajattelu (thinking outside the box) luokitellaan yleensä synnynnäiseksi kyvyksi, lahjakkuudeksi, joka jollakulla joko on tai ei ole (Huom. luovuutta käsitellään myös moduulissa 5).

Useat tutkijat ovat kuitenkin osoittaneet, että luovaa ja kriittistä ajattelua voidaan pitää myös kykynä, jota kuka tahansa voi kehittää erilaisin tekniikoin ja keinoin, ja siitä voi tulla keskeinen tekijä menestykseen elämässämme. On mahdollista edistää myös luovaa ja omintakeista ajattelua (thinking outside the box). Jokaisella on siihen mahdollisuus, ja vanhemmilla voi olla keskeinen rooli tämän taidon opettamisessa lapsilleen.

Mutta mitä luova ja omintakeinen ajattelu (thinking outside the box) tarkoittaa?

Luova ja omintakeinen ajattelu on kykyä ajatella eri tavalla. Se tarkoittaa kykyä tarkastella asioita eri näkökulmista ja kuvitella tekevänsä jotain uutta välttämällä ilmeisimpiä ja sääntöjenmukaisimpia ratkaisuja. Se edellyttää asioiden lähestymistä eri näkökulmista kokoamalla tietoa ja ideoita uudella ja innovatiivisella tavalla.

”Thinking outside the box”-sanonta on peräisin Yhdeksän pistettä -pulmatehtävästä. Piirrä yhdeksän pistettä kolmen riveihin yhtä kauas toisistaan, kuten näet alla olevassa kuvassa, ja yhdistä pisteet toisiinsa neljällä suoralla viivalla nostamatta kynää paperista. Tehtävä kehitettiin 70–80-luvulla, kun yrityskonsultit innostuivat pulmatehtävästä nimeltä The Nine-Dot Puzzle, joka oli peräisin Sam Lloydin Cyclopaedia of Puzzles -kirjasta vuodelta 1914. Ratkaisun löytämiseksi on kirjaimellisesti mentävä pisteiden muodostaman neliön (=laatikon) ”ulkopuolelle”.



Laatikko symboloi perinteistä ajattelutapaa, joten sen ulkopuolelle meneminen tarkoittaa todellisuuden katsomista omintakeisella ja luovalla tavalla. Jo lapsuudessa meitä kannustetaan ajattelemaan luovalla ja omintakeisella tavalla, vaikka tuskin vielä ymmärrämme, mitä se tarkoittaa. Yhdeksän pistettä -pulma on vahva visuaalinen vertauskuva,

joka auttaa meitä ymmärtämään, mistä on kyse, ja se auttaa meitä muuttamaan tapaamme tarkastella asioita. Jos kehität, parannat ja harjoitat rajoja rikkovaa ajattelua, sinusta tulee ”luova ajattelija” sekä:

1. hyvä viestijä
2. ennakkoluuloton ihminen
3. ongelmanratkaisija
4. joustava ja analyyttinen ajattelija
5. hyvä suunnittelija.



<https://inkbotdesign.com/creative-thinking/>

Lasten opettaminen ajattelemaan luovasti ja omintakeisesti on tärkeää, sillä näin heistä tulee dynaamisempia ja joustavampia, ja he pystyvät ratkaisemaan ongelmia ja sopeutumaan ympärillämme tapahtuviin nopeisiin digitaalisiin, sosiaalisiin ja kulttuurisiin muutoksiin.

Luova ja kriittinen ajattelu on yrittäjyysoppimisen keskeinen osatekijä, sillä sen avulla voidaan kehittää mielenkiintoisia prosesseja ja edistää aidosti yrittäjähenkistä ajattelutapaa esimerkiksi pohdittaessa, miten kokemusta, tuotetta tai palvelua voitaisiin parantaa. Yrittäjyyskasvatus on muutakin kuin yritysten perustamista. Se tarjoaa lapsille tilaisuuksia hyödyntää erilaisia mahdollisuuksia ja muokata niitä sopiviksi. Tavoitteena on kehittää lasten kykyä ennakoida ja reagoida yhteiskunnallisiin muutoksiin.

Analyyttisen ja innovatiivisen kognitiivisen prosessin kehittäminen on yksi tavoite, mutta on vähintään yhtä tärkeää kehittää kykyä muuntaa ajatuksia organisoiduksi toiminnaksi. Tässä kohtaa kyky suunnitella ja hallinnoida on hyvin tärkeässä roolissa, ja sitä käsitelläänkin moduulin toisessa osassa.

Kun puhumme suunnittelusta ja hallinnasta, tarkoitamme taitoa määritellä tavoitteita ja painopisteitä, järjestää resursseja tulevaisuutta varten sekä jakaa vastuuta asianmukaisesti ja tehokkaasti. On pystyttävä suunnittelemaan ja toteuttamaan erilaisia toimia, optimoimaan kustannuksia ja tuloja, hallinnoimaan myönnettyjä varoja tehokkaasti, pitämään kiinni sitoumuksista ja määrärajoista sekä arvioimaan tehdyn työn tehokkuutta.

- ”Suunnittelulla tarkoitetaan yleensä prosessia, jolla kehitetään strategia toivottujen tavoitteiden saavuttamiseksi, ongelmien ratkaisemiseksi ja toiminnan helpottamiseksi.” (Mitchell 2002, 6)
- ”Hallinnoinnilla tarkoitetaan yksityiskohtien valvontaa ja suunnittelua.” (Bauer 1998) ”Käyttämällä harkitusti käytettävissä olevia keinoja tehdään varsinaiset päätökset ja toteutetaan toimia tavoitteiden saavuttamiseksi.” (Storey 1960).

Suunnittelu ja hallinta osaamisena voidaan jakaa oppimisteemoiksi, jotka voidaan sisällyttää opetussuunnitelmiin, joiden avulla nuoret voivat kehittää osaamisensa eri osa-alueita, kuten:

- Tavoitteiden määrittelyä
- Suunnittelua ja organisoimista
- Kestävien suunnitelmien laatimista
- Painopisteiden määrittelyä
- Edistysen seuranta
- Joustavuutta ja muutoksiin sopeutumista.

Suunnittelu- ja hallintataidot ovat lapsille tärkeitä. Koulussa organisaatiotaidot ovat välttämättömiä, jotta tehtävät, projektit ja opetusohjelmat pysyvät hallinnassa. Ajatus organisoinnista voi tuntua monesta lapsesta raskaalta. Kenelläkään ei ole synnynnäisiä hallinta-, suunnittelu- ja organisointitaitoja, vaan ne ovat taitoja, jotka kehittyvät vähitellen lasten kasvaessa.

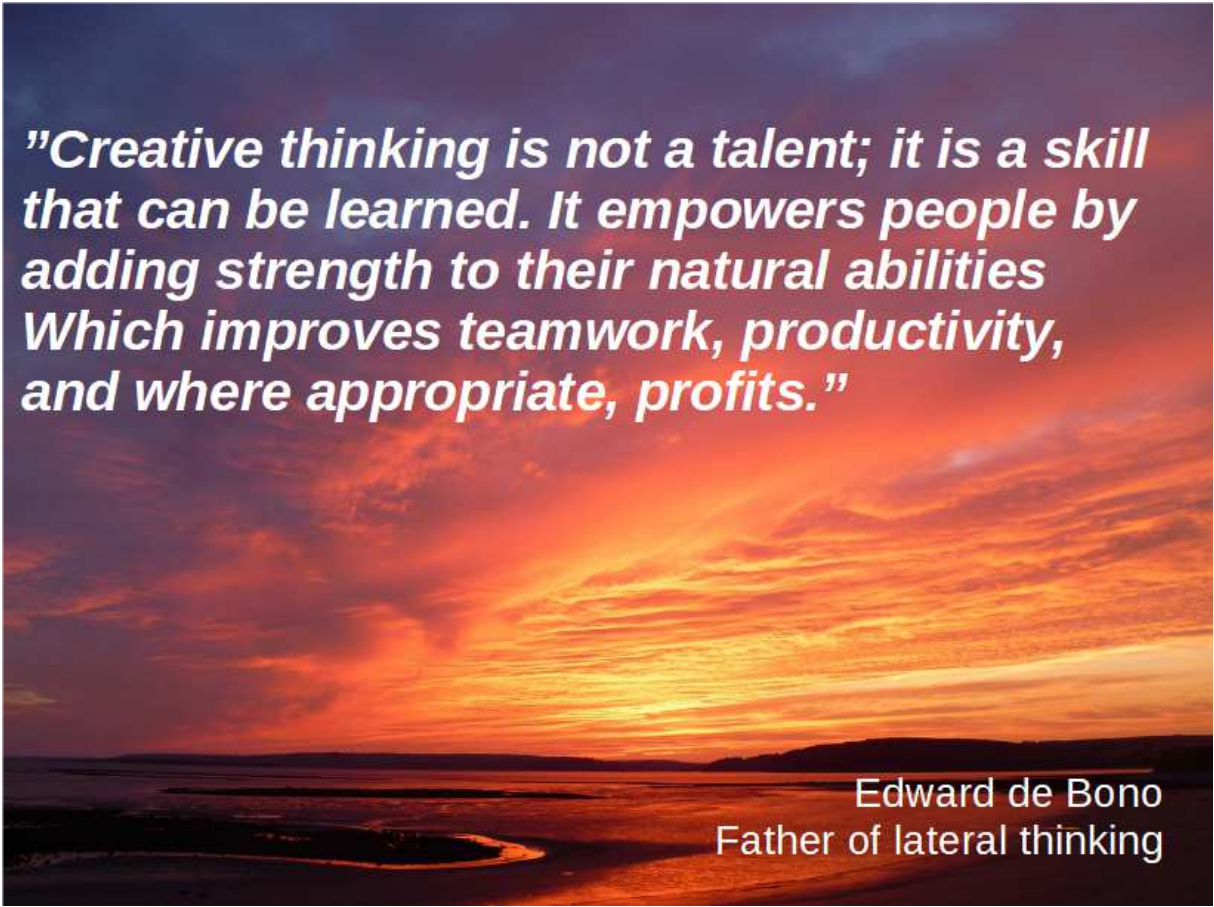
Siksi voikin olla hyödyllistä opettaa lapsia järjestämään elämäänsä sen eri alueilla harrastuksista ja vapaa-ajanvietosta alkaen. Mieleisten asioiden järjestäminen voi auttaa lapsia sisäistämään hyviä käytäntöjä, joita he voivat soveltaa koulussa, työssä ja elämässä yleensä. Aikuinen voi tarjota keinoja ja välineitä, joiden avulla lapsi voi kehittää ja hioa näitä taitoja, ja siten auttaa häntä hallitsemaan arkeaan tehokkaasti.

2. Hyödyt ja mahdollisuudet

Tässä moduulissa esitellään nykyaikaisia käytäntöjä ja tietoa, jossa luova ajattelu nähdään keskeisenä taitona, jolla edistetään nuorten keskuudessa nopeasti kehittyvän maailmamme edellyttämää yrittäjyysajattelua. Lasten koulutuksen tulee muuttua huomattavasti, jotta kyetään mahdollistamaan heidän menestyksensä tulevaisuudessa.

Tämän moduulin avulla vanhemmat kehittävät taitojaan seuraavilla yrittäjyyskasvatuksen osa-alueilla:

- Luova ja omintakeinen ajattelu eli "thinking outside the box"

A photograph of a sunset over a body of water, with a quote by Edward de Bono overlaid in white text.

"Creative thinking is not a talent; it is a skill that can be learned. It empowers people by adding strength to their natural abilities Which improves teamwork, productivity, and where appropriate, profits."

Edward de Bono
Father of lateral thinking

Luovaa ajattelua voidaan pitää 2000-luvun välttämättömänä elämäntaitona, ja sillä on tärkeä rooli myös lasten kaikilla elämäneläinoilla. (Sefton-Green 1999). Monimutkaisissa talousjärjestelmissämme ja yhteiskunnissamme monialaiset taidot, kuten luova ajattelu, ovat välttämättömiä paitsi nuorten ajattelutavan muuttamiseksi, myös sellaisten taitojen, tietojen ja asenteiden tarjoamiseksi, jotka ovat olennaisen tärkeitä yrittäjyyskulttuurin kehittämiseksi Euroopassa.

Lisäksi ajattelu luova ajattelu kehittää seuraavia taitoja:

- mahdollisuus toimia maailmassa ilman itsekritiikkiä, juuri niin kuin tekevät lapset, jotka eivät välitä mitä ihmiset heistä ajattelevat
- itsetietoisuus eli omien ajatustemme, tunteidemme ja uskomuksiemme hyödyntäminen, kun pyrimme kehittämään omia ideoitamme, ymmärtämään, luottamaan ja kunnioittamaan sisäistä itseämme ja siten ilmaisemaan itseämme paremmin
- luottaminen omiin ideoihimme tuottaaksemme lisäarvoa ja hyötyä ryhmälle sekä yksityis-, tunne- ja ammatilliseen elämäämme.

Tavoitteenamme on edistää vanhempien pohdintaa ja auttaa heitä ymmärtämään, miten he voivat edistää lapsissaan luovaa ja omintakeista ajattelua, ja tarjota tähän erilaisia käsitteitä ja työkaluja. Lisäksi vanhemmat oppivat tässä moduulissa aktiviteetteja, joita he voivat kokeilla lastensa kanssa. Keskeinen lähestymistapa on oppiminen autenttisen leikin avulla.

- Suunnittelu ja hallinta

Suunnittelun ja hallinnan taito auttaa sinua järjestämään aikaasi paremmin niin, että sinulla on enemmän vapaa-aikaa käytettävissä harrastuksiisi. Näin elämänlaatusikin voi parantua merkittävästi.

Tämä taito voi auttaa sinua ja lapsiasi:

- kehittämään itsekuria ja keskittymistä
- olemaan tietoisempia käytettävissä olevasta ajasta
- toimimaan itsenäisesti (lapsen ei tarvitse kysyä aikuiselta, missä tarvikkeet ovat tai mitä hänen pitää tehdä)
- vähentämään ahdistusta ja kiirettä
- vähentämään unohtelua (koulukirjojen unohtaminen kotiin, sovittujen tehtävien tekemisen unohtaminen)
- lisäämään motivaatiota toteuttaa suunnitellut asiat.

Lasten on tärkeää oppia suunnittelemaan päivittäisiä toimiaan ja käyttämään aikaansa hyvin. Koulunkäynti, läksyt ja leikki... Vähäinkin suunnittelu auttaa saattamaan tehtävät tehtyksi, ja vanhemmat voivat opettaa lapsille, että kullakin toiminnalla on oma aikansa.

Lasten opettamisesta käyttämään aikaansa tuottavasti on suurta hyötyä. Se vapauttaa heidät keskeneräisistä asioista huolehtimisesta ja sen avulla he saavat hoidettua velvollisuutensa mahdollisimman tarkoituksenmukaisella tavalla. Näin he voivat nauttia hyvin ansaitusta levosta ja vapaa-ajasta.

Luovaa ajattelua sekä suunnittelua ja hallintaa voi edistää kahdella tavalla. Ensimmäinen tapa on kehittää jäseneltyjä toimintatapoja omaksumalla käytäntöjä ja sopivia tehtäviä, asenteita, ajattelutapoja ja käyttäytymismalleja. Toinen vaihtoehto on toimia epäsuorasti luovuuden edistämiseksi ja pyrkiä rakentamaan psykologinen ilmapiiri ja ihmissuhdetyyli, jotka kannustavat ilmaisunvapauteen, henkilökohtaiseen aloitteellisuuteen sekä asenteiden ja käyttäytymisen epätavanomaisuuteen.

Tässä moduulissa ei tarjota ainoastaan vanhemmille lasten kanssa sovellettavaa toimintaa ja käytäntöjä vaan myös tutkimustietoa, joka auttaa vanhempia ymmärtämään, että suhde omiin lapsiin ja yhdessä heidän kanssaan rakennettu luova ympäristö ovat välttämättömiä luovan ajattelun kehittämiseksi.

Nämä taidot ovat monialaisia ja tärkeitä lasten ja nuorten yrittäjähenkisyyden kannalta, jota he puolestaan tarvitsevat pyrkiessään toteuttamaan ideoitaan ja muuttamaan niitä sellaiseksi toiminnaksi, jolla on potentiaalia vaikuttaa yhteiskuntaamme kulttuurisesti, sosiaalisesti sekä taloudellisesti.

3. Moduulin kuvaus

Moduuli 3	<i>Yrittäjähenkisyys arjessa edistämässä luovaa ajattelua</i>
<i>Tehtävätyyppi</i>	<i>X - lähiopetus X verkkotehtävät/itsenäinen työskentely</i>
<i>Kesto (minuutteina)</i>	180 minuuttia lähiopetusta, 180 minuuttia itsenäistä työskentelyä verkossa
<i>Moduulin tavoitteet</i>	Tässä moduulissa osallistujat oppivat ymmärtämään, miten tärkeitä taitoja luova ajattelu ja suunnittelu sekä hallinta ovat lapsille. He tutustuvat lasten kanssa toteutettaviin aktiviteetteihin, joilla kehittää edellä mainittuja taitoja, sekä aiheita koskevaan tutkimukseen ja oivalluksiin. He ymmärtävät, miten tärkeitä nämä taidot ovat koko maailmaa koskevien haasteiden ratkaisemisessa sekä jokapäiväisissä ongelmanratkaisutilanteissa.
<i>Käsiteltävät taidot</i>	Tekemällä oppiminen pelien ja toiminnan kautta Taito ajatella luovasti ja omintakeisella tavalla Uusien suunnittelu- ja hallintamenetelmien oppiminen
<i>Oppimistulokset</i>	Tämän moduulin suoritettuaan oppijat: - ymmärtävät, että omintakeinen ajattelu (thinking outside the box) on luovan ja kriittisen ajattelun kannalta keskeinen taito, jotta vanhemmat voivat auttaa lapsiaan kehittämään synnynnäisiä taitojaan; - kykenevät edistämään luovaa oppimisprosessia; - pystyvät tarjoamaan lapsilleen tarvittavat resurssit luovaan ilmaisuun sekä ajatusten, taitojen, ajan ja toiminnan hallintaan; - osaavat kehittää kasvatustaitojaan tekemällä oppien.
<i>Menetelmät</i>	Valmennuksen lähiopetus sisältää tekemällä oppimisen menetelmiä. Käytännön harjoittelun myötä vanhemmat saavat tietoa keinoista, joita he voivat käyttää itsenäisesti auttaakseen lapsiaan kehittämään moduulin kahta keskeistä taitoaluetta.

	Virtuaalivalmennus tarjoaa materiaalia oppimisen syventämiseen moduulin kahden keskeisen taidon kehittämisessä, sekä hyödyllistä aineistoa itseopiskelua varten.
<i>Sisältö</i>	– Johdanto: Yrittäjähenkisyys arjessa luovan ajattelun edistämiseksi – Kasvatukseen liittyvät lähestymistavat ja menetelmät – Tutkimustieto, videot ja havainnot – Tekemällä oppiminen luovien harjoitusten avulla

3.1. MODUULIN RAKENNE

<i>Tehtävä</i>	<i>Kesto</i>	<i>Opetustapa</i>	<i>Tarvikkeet ja materiaalit</i>
1. Johdanto moduuliin 3 ja sen keskeisiin taitoihin <i>(Luova ja omintakeinen ajattelu sekä Suunnittelu ja hallinta)</i>	10 min	Vain lähiopetus	TEHTÄVÄ 1.1 - Lämmittely/aktivointi
	15 min	Lähiopetus <i>Huom.: Tehtävä voidaan muokata myös verkkoon soveltuvaksi.</i>	TEHTÄVÄ 1.2 Johdanto moduuliin 3 Johdanto moduuliin 3 -moniste sisältää tutkittua tietoa omintakeisesta ajattelusta (thinking outside the box) sekä suunnittelusta ja hallinnasta pohjautuen seuraaviin materiaaleihin: https://www.entrepreneur.com/article/336883 + https://greatergood.berkeley.edu/article/item/7_ways_to_foster_creativity_in_your_kids
	20 min	Lähiopetus <i>Huom.: Tehtävä voidaan muokata myös verkkoon soveltuvaksi.</i>	Tehtävä 1.3 Tekemällä oppiminen: Yhdeksän pistettä -tehtävä auttaa sinua ajattelemaan uudella tavalla Kyniä, paperia Lähiopetusmateriaali: https://www.fabriziocostantini.it/marketing/lateral-thinking/esercizio-9punt-lateral-thinking.pdf http://www.brainstorming.co.uk/puzzles/ninedotsnj.html
2. Luova ja omintakeinen ajattelu lähestymistapana kasvatuksessa <i>(Luova ja omintakeinen ajattelu)</i>	15 min	Lähiopetus <i>Huom.: Tehtävä voidaan muokata myös</i>	TEHTÄVÄ 2.1 Näkökulmia Luovan ja omintakeisen ajattelun (Thinking outside the box) lähestymistapaan – TEDx-video https://www.youtube.com/watch?v=bEusrD8g-

		verkkoon soveltuvaksi.	dM&feature=emb_title&ab_channel=TEDxTalks
	15 min	Lähiopetus <i>Huom.: Tehtävä voidaan muokata myös verkkoon soveltuvaksi.</i>	TEHTÄVÄ 2.2 Torrancen luovuustesti Lyhyt tehtävä, jossa pyritään soveltamaan luovan ajattelun edistämisen käsitettä käytäntöön ja alustavasti lähestymään luovaa ja omintakeista ajattelua pikemminkin opittavana taitona kuin luontaisena kykynä. Tulostettava sivu: https://gumroad.com/l/czIRK
3. Aivoriihen edut luovan ajattelun edistämiseksi	10 min	Lähiopetus <i>Huom.: Tehtävä voidaan muokata myös verkkoon soveltuvaksi.</i>	TEHTÄVÄ 3.1 Aivoriihiprosessi Johdanto aivoriihiprosessiin ja sen hyötyihin
	35 min	Lähiopetus <i>Huom.: Tehtävä voidaan muokata myös verkkoon soveltuvaksi.</i>	TEHTÄVÄ 3.2 Aivoriihen soveltaminen arkielämässä Aivoriihiharjoitus monikäyttöisillä esineillä
4. Suunnittelu ja hallinta kasvatuksessa <i>(Suunnittelu & Hallinta)</i>	15 min	Lähiopetus <i>Huom.: Tehtävä voidaan muokata myös verkkoon soveltuvaksi.</i>	TEHTÄVÄ 4.1 Suunnittelun edut perhe-elämässä Siirtymävaiheen tehtävä avaa keskustelun suunnittelu- ja hallintastrategioista perhekontekstissa YouTube-videon avulla (video: https://youtu.be/PsIHViDoi80)

	45 min	Lähiopetus <i>Huom.: Tehtävä voidaan muokata myös verkkoon soveltuvaksi.</i>	TEHTÄVÄ 4.2 Perhetapahtuman suunnittelu Tavoitteet: Suunnitella tapahtuma (syntymäpäivä, päivällinen, retki) omien lasten kanssa http://www.momentsaday.com/wp-content/uploads/2018/03/Event-Planning-Worksheet.pdf http://www.momentsaday.com/teach-kids-event-planning-skills-printable/ (Muita ilmaisia verkkosivustoja https://www.verywellfamily.com/top-online-family-calendars-1269837)
5. Oppiminen esimerkkien avulla (Suunnittelu ja hallinta)	15 min	Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely	TEHTÄVÄ 5 Näkökulmia suunnittelun ja hallinnan taitoon – Video: vinkkejä suunnitteluun ja hallintaan https://www.youtube.com/watch?v=qL5h0d6VKml&ab_channel=DrSusanYoung
6. Tekemällä oppiminen (Suunnittelu ja hallinta)	55 min	Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely	TEHTÄVÄ 6 Luo oma kalenteri Tarramuistilappuja, tauluja/kylttejä, kyniä https://www.post-it.com/3M/en_US/post-it/ideas/articles/5-fun-activities-for-at-home-students/
7. Kokemuksesta oppiminen (Luova ja omintakeinen ajattelu)	60 min	Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely	Tehtävä 7 Kokeilemalla oppiminen - kierrätyskeksintöjä Kierrätysmateriaali (pahvilaatikot, munakennot, wc-paperirullat, vaateripustimet, värikynät...) (Ohje https://www.scholastic.com/parents/kids-activities-and-printables/activities-for-

			kids/arts-and-craft-ideas/think-outside-box.html)
8. Yhteistoiminnallinen oppiminen "Minä teen, me teemme, sinä teet": käytännön sovelluksia <i>((Luova ja omintakeinen ajattelu sekä Suunnittelu ja hallinta)</i>	30 min	Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely	TEHTÄVÄ 8 – Yhteistoiminnallinen oppiminen Tutkimustietoa oppimismenetelmästä Tutkimukset osoittavat, että paras tapa opettaa uusi taito on ensin näyttää se (Minä teen), sitten kokeilla sitä lapsen kanssa (Me teemme) ja antaa lopuksi lapselle mahdollisuus tehdä se itse aikuisen valvonnassa ja palautteen avulla (Sinä teet). (Tutkimustieto perustuu esimerkiksi seuraaviin materiaaleihin: http://lifeafterieps.com/think-plan-do/ https://www.youtube.com/watch?v=xEkISDTFc0&ab_channel=TeachforLife https://www.youtube.com/watch?v=1Dkshr8Sbuw&ab_channel=TeachforLife https://www.washoeschools.net/cms/lib/NV01912265/Centricity/Domain/257/Certified%20Hiring/GradualReleaseResponsibilityJan08.pdf)
9. Vanhempien taitoihin liittyvän tietämyksen testaaminen luovasta ja omintakeisesta ajattelusta <i>(Suunnittelu ja hallinta)</i>	20 min	Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely	TEHTÄVÄ 9 - Vanhempien taitoihin liittyvän tietämyksen testaaminen luovasta ja omintakeisesta ajattelusta Interaktiivinen väline tietämyksen ja ymmärryksen testaamiseen (esimerkki: https://kahoot.com/)

3.2 LÄHIOPETUKSEN TEHTÄVÄT

■ TEHTÄVÄ 1: Johdanto moduulin 3

TEHTÄVÄ 1.1: Lämmittelytehtävä

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) TAVOITE: Lämmittelytehtävä on lyhyt aktiviteetti, jonka tarkoituksena on saada osallistujat viihtymään paremmin muiden osallistujien ja valmentajan kanssa.

(B) TEHTÄVÄTYYPPI: Lähiopetustehtävä

(C) TEHTÄVÄTYYPPI: Ryhmätehtävä

(D) KESTO: 10 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

Osallistujien avaimet, avaimenperät tai heidän taskuistaan ja laukuistaan löytyvät esineet.

III. Ohjeet

Valmentaja pyytää jokaista osallistujaa ottamaan esille avaimensa. Kukin osallistuja kertoo avaintensa ja avaimenperänsä perusteella ryhmälle itsestään ja siitä, miten avaimet edustavat häntä.

Esimerkki: Jos osallistujalla on avainnippussaan useita avaimenperiä eri maista, ne kuvastavat sitä, että osallistuja pitää matkustamisesta.

Jos osallistujilla ei ole avaimia, he voivat valita jonkin muun esineen, joka heillä on yleensä taskussaan tai laukussaan.

Kannustamme myös valmentajaa osallistumaan tehtävään.

IV. Lähteet

Lämmittelytehtävien hyödyt: <https://drexel.edu/goodwin/professional-studies-blog/overview/2018/July/The-3-benefits-of-ising-ice-breakers/>

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Vaihtoehto lämmittelytehtävälle: https://www.mindtools.com/pages/article/newLDR_76.htm

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Lämmittelytehtävän avulla osallistujat tutustuvat toisiinsa. Toisiinsa tutustuminen ja mahdollisuus puhua henkilökohtaisesta ja ammatillisesta elämästä muiden osallistujien kanssa pyrkii lisäämään viihtyvyyttä.

TEHTÄVÄ 1.2: Johdanto moduuliin 3

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

- (A) TAVOITE:** Tämä tehtävä toimii lyhyenä johdatuksena, jossa osallistujat saavat tietoa kahdesta moduulista käsiteltävästä päätaidosta: Luovuus ja omintakeinen ajattelu, sekä Suunnittelu ja hallinta.
- (B) TEHTÄVÄTYYPPI:** Lähiopetustehtävä
- (C) TEHTÄVÄTYYPPI:** Ryhmäkeskustelu
- D) KESTO:** 15 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Johdanto moduuliin 3 moniste (tulostettava) löytyy kohdasta 4. Liitteet – Tehtävä 1.2 – Taulukko 1
- Kannettava tietokone (valinnainen)
- Projektori (valinnainen)

III. Ohjeet

Valmentaja esittelee moduulin osallistujille johdanto-osion sisällön (sis. keskeiset taidot) mukaisesti. On suositeltavaa, että osallistujille jaetaan Johdanto moduuliin -moniste joko digitaalisena tiedostona tai paperikopiona.

IV. Lähteet

Johdanto moduuliin 3 -tehtävä perustuu osioihin 1. Johdanto ja 2. Hyödyt ja mahdollisuudet.

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Valmentaja voi halutessaan muokata monisteen pohjalta PowerPoint-esityksen. ParENTrepreneursin PPT-pohja löytyy valmennuslustralta. PowerPointia on kuitenkin käytettävä ainoastaan lisämateriaalina, eikä se saa korvata osallistujille jaettavaa monistetta.

VI. Oppimistulokset

Osallistujat saavat paremman käsityksen siitä, mistä moduulissa on kyse, siinä käsiteltävien taitojen tuomista hyödyistä ja yleiskuvan moduulin sisällöstä.

TEHTÄVÄ 1.3: Yhdeksän pistettä -tehtävä edistää luovaa ja omintakeista ajattelua (Thinking outside the box)

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

- (A) TAVOITE:** Tehtävän tavoitteena on lisätä osallistujien ymmärrystä, mistä sanonta 'Thinking Outside the Box. (ajattele laatikon ulkopuolella) tulee ja mitä se merkitsee toisaalta kirjaimellisesti ja toisaalta kuvaannollisesti.
- (B) TEHTÄVÄTYYPPI:** Lähiopetustehtävä

(C) TEHTÄVÄTYPPI: Yksilötehtävä, jonka jälkeen ryhmäkeskustelu

(D) KESTO: 20 minuuttia (10 minuuttia tehtävän tekemiseen, 10 minuuttia keskusteluun)

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Yhdeksän pistettä -tehtävä löytyy kohdasta 4. Liitteet – Tehtävä 1.3 – Taulukko 1

- Kyniä ja paperia

• • •

• • •

• • •

Viite: Kohta 4. Liitteet – Tehtävä 1.3 – Taulukko 1

III. Ohjeet

- Kun valmentaja on käynyt läpi Johdanto moduuliin -osan ja kertonut 'Thinking outside the box' - sanonnan alkuperän, hän jakaa osallistujille Yhdeksän pistettä -tehtävän tai vaihtoehtoisesti tyhjän paperin. Osallistujat tarttuvat kynään ja seuraavat ohjeita. Valmentaja antaa ohjeet suullisesti tai ne voidaan katsoa Yhdeksän pistettä -tehtävästä kohdasta 4. Liitteet.
- Yhdeksän pistettä on sijoitettava tasaisten välien päähän toisistaan, kolmen riveihin. Tehtävän ohje: Tavoite on yhdistää kaikki pisteet piirtämällä neljä suoraa viivaa nostamatta kynää ylös paperista. Lisää ohjeita ja ratkaisun löydät täältä:

<http://www.brainstorming.co.uk/puzzles/ninedotsnj.html>

<https://creativityboost.net/solutions-to-the-nine-dot-problem/>

- Osallistujia pyydetään ratkaisemaan Yhdeksän pistettä -tehtävä kymmenessä minuutissa. Valmentaja voi käyttää ajastinta. Tämän jälkeen osallistujat esittelevät tuloksensa ja keskustelevat harjoituksesta valmentajan kanssa. Valmentaja näyttää kaksi tapaa ratkaista tehtävä.

IV. Lähteet

- https://en.wikipedia.org/wiki/Thinking_outside_the_box
- <https://www.artofplay.com/blogs/articles/history-of-the-nine-dot-problem>

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Tehtävän voi ratkaista myös tällä interaktiivisella sivulla:

<https://www.permadi.com/fcgi/9dots/index.php?sa=mkpage&framed=0&ga=new>

VI. Oppimistulokset

Pohtimalla tehtävää ja selvittämällä, mikä tehtävässä on sallittua ja mikä ei, osallistujat kohtaavat haasteen ajatella kirjaimellisesti rajojen ulkopuolella, sillä heidän on konkreettisesti piirrettävä suorat "laatikon" ulkopuolelle. Näin he omalla toiminnallaan vahvistavat tehtävän opit.

■ TEHTÄVÄ 2: Luova ja omintakeinen ajattelu lähestymistapana kasvatuksessa

TEHTÄVÄ 2.1: Näkökulmia Luovan ja omintakeisen ajattelun (Thinking outside the box) lähestymistapaan

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) TAVOITE: Tämän videon avulla osallistujat ymmärtävät paremmin, mistä taidossa ajatella omintakeisesti totuttujen rajojen ulkopuolella (thinking outside the box) on kyse, ja he perehtyvät tämän taidon käsitteeseen myös opittuna ominaisuutena.

(B) TEHTÄVÄTYYPPI: Lähiopetustehtävä

(C) TEHTÄVÄTYYPPI: Videon katselu ja keskustelu ryhmässä

D) KESTO: 15 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- TEDx-video [“Creative thinking - how to get out of the box and generate ideas: Giovanni Corazza at TEDxRoma](#)
- Kannettava tietokone
- Projektori
- Verkkoyhteys

III. Ohjeet

Valmentaja näyttää osallistujille ensin TEDx-videon, jossa kerrotaan luovasta ajattelusta. On suositeltavaa, että valmentaja lataa videon YouTubesta etukäteen, jotta mahdolliset verkkoyhteyden häiriöt eivät häiritse katselua. Videon jälkeen valmentaja keskustelee sisällöstä osallistujien kanssa ja antaa heille mahdollisuuden esittää kysymyksiä ja kertoa mielipiteensä. On tärkeää, että valmentaja korostaa videossa mainittua eroa opitun taidon ja synnynnäisen ominaisuuden välillä.

IV. Lähteet

- “8 Ways to Encourage Creative Thinking in Children”, Entrepreneur, **Arunprasad Durairaj**: <https://www.entrepreneur.com/article/336883>;
- “7 Ways to Foster Creative Thinking in your Kids”, Greater Good Magazine, **Christine Carter**: https://greatergood.berkeley.edu/article/item/7_ways_to_foster_creativity_in_your_kids

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Valmentaja voi jakaa videolinkit osallistujille, jotta he voivat tarvittaessa katsella niitä omilta laitteiltaan. Suosittelemme katsomaan nimenomaan edellä mainitun videon, eikä muita versioita, koska seuraavat tehtävät perustuvat kyseisen videon sisältöön.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Tämän videon avulla osallistujat saavat tietoa keskeisistä käsitteistä, jotka liittyvät luovaan ja omintakeiseen ajatteluun totuttujen rajojen ulkopuolella (thinking outside the box).

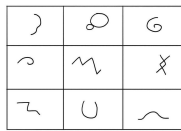
TEHTÄVÄ 2.2: Torrancen luovuustesti

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

- (A) TAVOITE:** Tehtävät tavoitteena on esitellä osallistujille lyhyt tehtävä, jossa testataan omaa luovaa ajattelua, sekä ymmärtää, että luovaa ajattelua voi edistää ja harjoitella. Tehtävä toimii myös sysäyksenä tätä taitoa koskevalle pohdinnalle tehtävän 2.1 yhteydessä.
- (B) TEHTÄVÄTYYPPI:** Lähiopetustehtävä
- (C) TEHTÄVÄTYYPPI:** Itsenäinen/yksilöllinen käytännön harjoitus
- (D) KESTO:** 15 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Torrancen luovuustesti (viite jäljempänä) löytyy kohdasta 4. Liitteet – Tehtävä 2.2 – Taulukko 1 Tulostettava sivu on saatavilla myös täältä: <https://gumroad.com/l/czIRK>
- Kyniä tai värikyniä



Viite: Kohta 4. Liitteet – Tehtävä 2.2 – Taulukko 1

III. Ohjeet

Jokaiselle osallistujalle jaetaan liite. Heillä on kymmenen minuuttia aikaa täydentää siinä olevan kunkin neliön sisällä olevat kuviot. Tavoitteena on muuttaa kuviot joksikin muuksi (esimerkki: ympyrä > kello). Tämän jälkeen osallistujat näyttävät piirroksensa valmentajalle, joka korostaa, että jokaisella osallistujalla voi olla oma näkemyksensä ja että luova ajattelu tarkoittaa loputtomia ideoita, joista jokainen on innovatiivinen.

IV. Lähteet

Torrance Tests of Creative Thinking – 3 esimerkkiä

<https://innovators-guide.ch/wp-content/uploads/2012/12/torrance-creativity-test.pdf>

What is the Torrance Test Method

<https://www.ststesting.com/gift/>

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Valmentaja voi etsiä muita tehtäviä tai luoda omansa noudattaen Torrancen testin periaatteita.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Tämän tehtävän avulla osallistujat tutustuvat Torrancen testimenetelmään ja testaavat omia luovia ajattelutaitojaan sekä ovat tulevat tietoisiksi siitä, miten luovaa ajattelua voi kehittää yksinkertaisilla ja helposti lähestyttävillä harjoituksilla.

■ TEHTÄVÄ 3: Aivoriihen edut luovan ajattelun edistämiseksi

TEHTÄVÄ 3.1: Aivoriihiprosessi

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) TAVOITE: Tämän tehtävän tavoitteena on tutustuttaa osallistujat aivoriihiprosessiin ja sen etuihin sekä siihen, miten se voi edistää uusien ideoiden luomista.

(B) TEHTÄVÄTYPPI: Lähiopetustehtävä

(C) TEHTÄVÄTYPPI: Ryhmäkeskustelu

(D) KESTO: 10 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

-

III. Ohjeet

Tehtävänä on tutustuminen aivoriiheen käytännön kautta. Aluksi valmentaja keskustelee osallistujien kanssa siitä, mikä aivoriihi on. Se alkaa kysymällä osallistujilta, mikä aivoriihi on, ja johtaa seuraavaan määrittelyyn:

→ **”Paras tapa saada hyvä idea on saada paljon ideoita.”**

”Ei ole aina helppoa keksiä muita ratkaisuja, mutta aivoriihi voi auttaa siinä. Aivoriihi tarkoittaa sitä, että kaikki mieleen tuleva sanotaan ääneen ilman huolta siitä, miten toiset reagoivat. Se on kätevä tapa ryhmille keksiä hyviä ratkaisuja ja uusia ideoita. Se voi myös olla hauskaa. Aivoriihen avulla on tarkoitus päästä irti normaaleista ajattelutavoista ja löytää uusia tapoja tarkastella asioita. Aivoriihi ei tunne rajoja – mikä tahansa ajatus kelpaa. Aivoriihen aikana jokaisen pitäisi yrittää keksiä mahdollisimman monta ideaa, eikä kukaan saa tuomita tai kommentoida ideoita. Ratkaisut voivat olla epätavallisia, eikä niiden tarvitse edes olla järkeviä. Niin hullulta kuin ajatus tuntuukin, se saattaa saada jonkun ajattelemaan toista tai vielä parempaa ideaa. Se saattaa jopa osoittautua kaikkien parhaimmaksi ideaksi!”

IV. Lähteet

- 101 WAYS TO TEACH CHILDREN SOCIAL SKILLS, Lawrence E. Shapiro, tehtävä 62: <https://healthiersfexcel.org/wp-content/uploads/2018/07/101-Ways-to-Teach-Children-Social-Skills.pdf>

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Valmentaja voi vapaasti valita, millä tavalla hän haluaa esitellä ryhmälle edellä mainitun määrittelyn (”Paras tapa saada hyvä idea on saada paljon ideoita.”). Se voi tapahtua avoimen

keskustelun kautta tai käyttämällä apuna visuaalista tukea, kuten hyvin tiivistä PowerPoint-esitystä tai monistetta.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Tutustuminen aivoriiheen antaa osallistujille käsityksen aivoriihiprosessista ja hyödyistä luovan ajattelun edistämiseksi.

Tehtävä 3.2: Aivoriihen soveltaminen arkielämässä

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) TAVOITE: Tehtävän tavoitteena on kokeilla aivoriihiprosessia ja sen hyötyjä. Kokeilun tavoitteena on osoittaa, miten voi saada monenlaisia ideoita lyhyessä ajassa.

(B) TEHTÄVÄTYPPI: Lähiopetustehtävä

(C) TEHTÄVÄTYPPI: Ryhmätehtävä

(D) KESTO: 30 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Isoja paperiarkkeja
- Kyniä
- Valkotauluja
- Valkotaulutusseja
- Vaihtoehtoisia aiheita koskeva tehtävä löytyy kohdasta 4. Liitteet – Tehtävä 3.2 – Taulukko 1 – Aivoriihen soveltaminen arkielämässä.



Viite: Kohta 4. Liitteet – Tehtävä 3.2 – Taulukko 1

III. Ohjeet

Ennen kuin valmentaja kertoo osallistujille aivoriiheen aiheen, esittelee hän aivoriihen säännöt. Näiden sääntöjen tarkoituksena on varmistaa ympäristö, jossa osallistujat voivat antaa ideoidensa virrata ja jakaa ne muiden kanssa. Säännöt ovat myös ohjenuora, jota noudattamalla tehtävä saa mahdollisimman paljon painoarvoa. Suosittelemme, että valmentaja kirjoittaa säännöt muistin virkistykseksi näkyviin isolle taululle tai näyttää ne projektorilla.

Säännöt

→ Ihmisten on voitava vapaasti tuottaa ideoita luovalla tavalla.

→ Ei kritiikkiä (esim. "Voi mikä typerä idea").

- Mikään idea ei ole huono idea.
- Vapautuneisuus sallittua.
- **Ideoiden määrä ratkaisee** – älä jätä sanomatta, mitä mieleen juolahtaa.
- Ei kysymyksiä aivoriihen aikana.
- Esitä ajatukset nopeasti ja selkeästi, ilman pitkiä selittelyjä.
- Älä välitä, jos tunnet puhuvasi itsestäänselvyyksiä.
- Älä pelkää toistoa.
- Yhdistele ja parantele muita esiin tulleita ideoita.
- Aivoriihen kesto on viisi minuuttia.

Kun säännöt ovat selvät, valmentaja antaa osallistujille ison paperin ja kyniä tai valkotalun ja tussit.

Valmentaja voi vapaasti valita aivoriihen aiheen/aiheet. Koko ryhmällä voi olla yhteinen aihe tai osallistujat voidaan jakaa pienempiin ryhmiin. Aihe on vapaa, sillä tärkein osa harjoitusta on prosessi itse, joten se voi olla työhön liittyvä ongelma, arkielämän haaste, jonkin esineen käyttötavat tms. Tärkeää on, että osallistujat tuottavat lyhyessä ajassa mahdollisimman paljon ideoita.

Valmentajan tulisi varmistaa, että jokaisen idean (ryhmän) läpikäymiseen on aikaa vähintään kymmenen minuuttia. Osallistujat sopivat keskenään, mikä idea tai ideayhdistelmä toimii parhaiten kunkin aiheen osalta. Tämän jälkeen osallistujat keskusteleval valmentajan kanssa aivoriihikokemuksestaan.

IV. Lähteet

<https://www.mindtools.com/brainstm.html>

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Valmentaja voi valita aivoriihen aiheen kohdasta 4. Liitteet – Tehtävä 3.2 Aivoriihen soveltaminen arkielämässä.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Tässä tehtävässä osallistujat kokeilevat prosessia, jossa syntyy monenlaisia ideoita lyhyessä ajassa, sekä erilaisen ajattelutavan ja vapaasti virtaavien ideoiden hyödyntämisen etuja ongelmien rajaamiseksi tai ratkaisemiseksi.

■ TEHTÄVÄ 4: Suunnittelu ja hallinta kasvatuksessa

TEHTÄVÄ 4.1: Suunnittelun edut perhe-elämässä

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) TAVOITE: Tehtävän tavoitteena on opetella luovaa ja omintakeista ajattelua (thinking outside the box) sekä suunnittelua ja hallintaa. Tarkoitus on saada osallistujat tunnistamaan ja pohtimaan erilaisia tekniikoita, joilla edistää suunnittelu- ja

organisaatiotaitoja perhepiirissä, sekä saada osallistujat jakamaan mielipiteitään ja keskustelemaan suunnittelun eduista.

(B) TEHTÄVÄTYPPI: Lähiopetustehtävä

(C) TEHTÄVÄTYPPI: Videon katselu ja keskustelu ryhmässä

(D) KESTO: 15 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- YouTube-video "How to Hold a Family Meeting":
<https://youtu.be/PsIHViDoi80>
- Kannettava tietokone
- Projektori
- Verkkoyhteys

III. Ohjeet

Valmentaja näyttää ensin lyhyen videon viisilapsisesta perheestä kertomassa viikoittaisesta perheneuvottelustaan ja syistä, miksi he ovat ottaneet sellaisen käytännön käyttöön sekä sen hyödyistä vanhempien ja lasten näkökulmasta. Suosittelemme, että valmentaja lataa videon YouTubeista etukäteen, jotta mahdolliset verkkoyhteyden häiriöt eivät häiritä katselua.

Videon jälkeen valmentaja pyytää vanhempia **tunnistamaan videossa esiintyneiden vanhempien toteuttamia suunnittelustrategioita**, sitten pohtimaan **etuja, joita strategioista voi olla koko perheen ja kunkin yksilön kannalta (vanhemmat ja lapset)**.

V. Lähteet

<https://www.rootsofaction.com/family-meetings/>

IV. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Video tarjoaa arvokasta materiaalia pohdinnalle, mutta jos sen näyttäminen valmennusjakson aikana on mahdotonta teknisen laitteen tai internetyhteyden puuttumisen vuoksi, on suositeltavaa, että valmentaja katsoo videon etukäteen ja valmistaa kysymyksiä, joiden avulla hän voi keskustella osallistujien kanssa "perheneuvotteluista". Näiden kysymysten tulisi ohjata osallistujia pohtimaan sitä, **mitä perheneuvottelut voivat tarjota koko perheelle ja perheen jokaiselle jäsenelle**, sekä minkälaisia **strategioita vanhemmat voivat käyttää** perheneuvottelujen onnistumiseksi. Valmentaja voi tukea keskustelua verkosta löytyvällä tai itse laatimallaan tapauskuvauksilla.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Videon perheen esimerkin ja keskustelun avulla osallistujat tutustuvat erilaisiin tapoihin edistää suunnittelulähtöistä ajattelua perhepiirissä, ja he saavat tähän työkaluja, joita he voivat käyttää omien lastensa kanssa. Osallistujat saavat paremman käsityksen "suunnittelun ja hallinnan" käyttämisestä arkielämässä.

Tehtävä 4.2: Perhetapahtuman suunnittelu

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

- (A) TAVOITTEET:** Tämän tehtävän tavoitteena on parantaa osallistujien suunnittelu- ja hallintataitoja. Näitä harjoitellaan järjestämällä jokin tapahtuma, kuten syntymäpäiväjuhlat, matka/retki tai päivällinen.
- (B) TEHTÄVÄTYPPI:** Lähiopetustehtävä
- (C) TEHTÄVÄTYPPI:** Yksilötehtävä, jonka jälkeen ryhmäkeskustelu
- (D) KESTO:** 45 minuuttia (35 minuuttia itsenäiseen työskentelyyn, 10 minuuttia yhteiseen palautekeskusteluun)

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Malli syntymäpäiväjuhlien tai päivällisen suunnitteluun löytyy kohdasta 4. Liitteet – Tehtävä 4.2 – Taulukko 1 Illallisen suunnittelu (3 sivua).
- Malli matkan/retken suunnitteluun löytyy kohdasta 4. Liitteet – Tehtävä 4.2 – Taulukko 2 Matkan suunnittelu (3 sivua) tai Google Drivesta:
https://drive.google.com/file/d/1RkSKfScspVajUoxAs93EVyhDK3FgVGXD/view?usp=s_haring
- Kyniä



Viite: Kohta 4. Liitteet – Tehtävä 4.2 – Taulukko 1



Viite: Kohta 4.

Liitteet – Tehtävä 4.2 – Taulukko 2

III. Ohjeet

Tehtävän toteuttamiseen on useita tapoja, joista valmentaja voi vapaasti valita.

- Valmentaja voi esimerkiksi antaa osallistujille valmiin skenaarion, jonka pohjalta he työskentelevät (esimerkki: Kyseessä ovat poikasi 18-vuotissyntymäpäiväjuhlat, joihin kutsut kuusi ihmistä, teemana on Kultahattu/the Great Gatsby jne). Valmentaja voi itse laatia skenaariot. Toinen tapa toteuttaa tehtävä on, että valmentaja ei tarjoa valmiita skenaariota vaan hän pyytää osallistujia luomaan oman skenaarionsa, jotka voivat haluttaessa perustua todellisuuteen.
- Tehtävän voi tehdä itsenäisesti, pareittain tai ryhmänä. Valmentajat voivat vapaasti valita, miten he haluavat toteuttaa tehtävän. Yksilötehtävässä tarvitaan kuitenkin erilaisia suunnitteluun ja hallintaan liittyviä taitoja kuin ryhmätehtävässä. Esimerkiksi ryhmätyössä, jossa kullekin ryhmän jäsenelle annetaan yksi tehtävä, tilanne edellyttää osallistujilta yhteistyö- ja delegointitaitoja, kun taas yksilötehtävässä painottuu osallistujien kyky ottaa laajempaa vastuuta. Onkin tärkeää, että valmentajat pohtivat ennen toteutusmenetelmän valintaa, miten he toivovat tehtävän vaikuttavan osallistujiin.

Osallistujat valitsevat yhden tehtävän ja työstävät vain sitä, eli he suunnittelevat esimerkiksi joko matkaa tai päivällistä. Kukin tehtävä koostuu kolmesta sivusta, joiden avulla osallistujat joutuvat pohtimaan valitseman tapahtuman suunnittelua yksityiskohtaisesti. Valmentaja antaa kullekin osallistujalle molemmat tehtävävaihtoehdot joko digitaalisina tai paperikopioina. Osallistujat valitsevat niistä toisen ja täyttävät paperikopion tai digitaalisen version valintansa mukaan.

Tehtävään varataan 35 minuuttia, minkä jälkeen osallistujat esittelevät työnsä muille osallistujille ja valmentajalle ja kertovat suunnitteluprosessin aikana kohtaamistaan vaikeuksista, henkilökohtaisista vinkeistään ja neuvoistaan tapahtuman suunnitteluun sekä esittävät kysymyksiä.

IV. Lähteet

- [3 REASONS WHY YOU SHOULD PLAN YOUR EVENT IN ADVANCE](#)
- [TOP TIPS FOR TRIP PLANNING WITH KIDS](#)
- [Teach Kids Event Planning](#)

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Valmentajaa voi ryhmadynamiikasta riippuen valita, onko tehtävä parempi suorittaa itsenäisesti, pareittain vai ryhmissä. Vaihtoehtona on jakaa ryhmä kahteen ryhmään ja osoittaa yksi tapahtuma kummallekin ryhmälle ja täydentää tapahtumaa yksityiskohdin/rajoituksin/tavoittein.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Esittelemällä työnsä valmennustilaisuuden lopussa osallistujat saavat rakentavaa palautetta muilta osallistujilta ja valmentajalta sekä arvokkaita vinkkejä tehokkaammista tavoista suunnitella perhetapahtumia.

3.3. VERKKOTEHTÄVÄT/ITSENÄINEN TYÖSKENTELY

■ Tehtävä 5: Näkökohtia suunnittelun ja hallinnan taitoon

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(D) TAVOITE: Tehtävän tavoitteena on videon avulla lisätä osallistujien ymmärrystä suunnittelun ja hallinnan taidosta ja antaa heille arvokkaita vinkkejä suunnitteluun.

(E) TEHTÄVÄTYPPI: Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely

(F) TEHTÄVÄTYPPI: Verkkovideo, jonka jälkeen ryhmäkeskustelu

D) KESTO: 15 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Linkki YouTube-videoon: [“TOP TIPS - PLANNING AHEAD”](#)
- Ryhmäkeskustelufoorumi

III. Ohjeet

Valmentaja näyttää osallistujille videon joko ohjelmalla, joka mahdollistaa tietokoneen näytön jakamisen (esimerkiksi Zoom) tai jakaa videolinkin foorumille. Videon katsomisen jälkeen valmentaja keskustelee sen sisällöstä osallistujien kanssa ja antaa heille mahdollisuuden esittää kysymyksiä ja kertoa mielipiteensä. Video tarjoaa hyödyllisiä vinkkejä, joiden avulla lasten suunnittelutaitoja voidaan edistää. Sisältö, josta valmentaja voi keskustella osallistujien kanssa:

”Susan Young, lasten neurologiseen kehitykseen erikoistunut psykologian tohtori, kuvailee, mitä vanhemmat ja huoltajat voivat tehdä auttaakseen lastaan ajattelemaan pitkäjänteisemmin, asettamaan rakentavia tavoitteita ja suunnittelemaan toimintaa, jonka avulla hän voi saavuttaa ne. Tämä auttaa heitä saavuttamaan henkilökohtaiset tavoitteensa kotona ja koulussa, huolehtimaan kouluun liittyvistä velvollisuuksistaan ja pitämään ne tasapainossa sosiaalisen elämänsä kanssa. Nämä tekniikat auttavat heitä myös suunnittelemaan ja asettamaan pienempiä tavoitteita, kuten noudattamaan määräaikoja, huolehtimaan läksyistään ja tekemään kotitöitä. Videolla annetaan ohjeita siitä, miten vanhemmat/huoltajat voivat parhaiten tukea lastaan näissä pyrkimyksissä kannustamalla häntä rakentaviin strategioihin. Tämä auttaa myös vanhempia.”

IV. Arviointi

Tämän videon avulla osallistujat saavat tietoa ja vinkkejä suunnittelusta ja hallinnasta.

V. Lähteet

Lisää Susan Youngin julkaisuja löytyy seuraavasta linkistä: <http://psychology-services.uk.com/publications-susan-young->

VI. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Ei vaihtoehtoista toteuttamistapaa,

Suosittelimme katsomaan nimenomaan edellä mainitun videon, eikä muita versioita, koska seuraavat tehtävät perustuvat kyseisen videon sisältöön.

■ Tehtävä 6: Luo oma kalenteri

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

- (A) **TAVOITTEET:** Tehtävän tavoitteena on edistää osallistujien suunnittelun ja hallinnan taitoja laatimalla kalenteri, joka auttaa priorisoimaan ja tehostamaan ajankäyttöä siten, että he voivat viettää enemmän vapaa-aikaa lastensa kanssa.
- (B) **TEHTÄVÄTYPPI:** Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely
- (C) **TEHTÄVÄTYPPI:** Yksilötehtävä, jonka jälkeen ryhmäkeskustelu verkossa
- (D) **KESTO:** 55 minuuttia (45 minuuttia itsenäiseen työskentelyyn, 10 minuuttia ryhmäpalautteeseen/keskusteluun ParENTrepreneurs-verkkoalustalla)

II. Tarvikkeet ja materiaalit

Tässä tehtävässä kokeillaan aiemmin saatuja suunnittelun kehittämisen vinkkejä käytännössä. Osallistujilla on useita vaihtoehtoja oman kalenterin luomiseksi. He voivat esimerkiksi luoda kannettavalle tietokoneelle, tabletille tai puhelimelle digitaalisen kalenterin, jota he voivat käyttää ja helposti muokata päivittäin.

- Kätevä ilmainen työkalu on **Google Kalenteri**, jota voi muokata ja mukauttaa mieleisekseen. Google Kalenteria voi käyttää tietokoneen työpöydältä tai sovelluksena.
- AppStoressa ja Androidille on saatavilla monia muitakin **ilmaisia sovelluksia**, joilla verkkokalenterin voi luoda. Osallistujat voivat valita eri kieliversioista itselleen sopivimman.
- Joillekin soveltuu ehkä paremmin **paperinen, verkkosivuilta tulostettu tai itse suunniteltu ja toteutettu kalenteri**. Paperisen kalenterin etuna on, että se on visuaalinen, konkreettinen esine, jonka voi sijoittaa näkyville. Siitä on helppo tarkistaa, mitä merkintöjä kullekin päivälle on. Sitä voi myös koristella ja muokata osallistujan mielen mukaiseksi, ja sen laatiminen on hyvä mahdollisuus hyödyntää luovuutta. Kalenteria luotaessa on suositeltavaa käyttää isokokoista paperia (koko vähintään A4) ja värikyniä, jolloin eri tehtäville voi käyttää eri värikoodeja. Visuaalisten vihjeiden, kuten valokuvien, symbolien tai korostusten, avulla kalenterista tulee miellyttävämpi katsella. Näin se motivoi tekemään siihen merkittyjä tehtäviä.
- Ryhmäkeskustelufoorumi ParENTrepreneurs-alustalla.

III. Ohjeet

→ Google Kalenteri löytyy verkosta tai sovelluksena, ja sitä voi käyttää sekä Microsoft- että ja IOS/Apple-versioina. Se on ilmainen kaikille, joilla on Google-tili (gmail). Google Kalenterin avulla käyttäjät voivat helposti ajastaa tapahtumia, kutsua vieraita ja lisätä/katsoa ystävien kalentereita. Käyttäjät voivat myös synkronoida kalenterinsa mobiililaitteidensa kanssa. Osallistujat löytävät kaikki tarvitsemansa tiedot Google Kalenterin luomisesta tästä tutoriaalista: <https://youtu.be/IyHvKYeeuB8>.

→ Valmiin kalenterin voi tulostaa seuraavalla sivustolla:
<http://myonlysunshineblog.com/blog-1/2019/7/31/free-2021-printable-calendars>

Valitse vain mieleisesi kalenteri, klikkaa kuvaa ja tulosta asiakirja. Sen jälkeen voit täyttää siihen omat tehtäväsi ja tapahtumasi.

→ Osallistujien kannattaa muokata omaa kalenteriaan tarpeidensa ja makunsa mukaan. Kuvan lisääminen kalenteriin, päivien ja kellonaikojen merkitseminen selkeästi ja riittävän tilan jättäminen tapahtumien kuvauksia varten ovat tärkeitä asioita, jotta kalenteri pysyy helppolukuisena. Kalenterin koristelu väreillä, piirroksilla ja symboleilla on myös hyvä tapa tehdä kalenterista yksilöllisempi ja käyttäjälleen mieluisa. Lyhyt tutoriaali kalenterin suunnittelusta voi auttaa pääsemää alkuun https://youtu.be/0et_Aep74Ao.

Kun osallistujat ovat suorittaneet tehtävän, he jakavat työnsä alustalla muiden osallistujien ja kouluttajan kanssa.

IV. Arviointi

Tämän tehtävän avulla osallistujat voivat arvioida omia suunnittelutaitojaan ja kokeilla käytännössä tekniikoita, joita he ovat opetelleet parantaakseen ajanhallintaansa. Kalenterin luomisesta voi tulla päivittäin käytössä oleva väline, jonka he voivat jakaa lastensa ja perheensä kanssa ja analysoida sen etuja pitkällä aikavälillä. Jakamalla työnsä ParENTrepreneurs-verkkoalustalla osallistujat voivat saada rakentavaa palautetta valmentajalta ja muilta osallistujilta sekä inspiroitua toisten töistä.

V. Lähteet

- Google Kalenterin tutoriaali: <https://youtu.be/IyHvKYeeuB8>
- Ilmaiset tulostettavat kalenterit: <http://myonlysunshineblog.com/blog-1/2019/7/31/free-2021-printable-calendars>
- Vinkkejä oman kalenterin askarteluun: https://youtu.be/0et_Aep74Ao

VI. Lisätietoa

Benefits of Using a Calendar Every Day, Andrew Rocha

<https://successfulstepsblog.com/2017/11/19/5-benefits-of-using-a-calendar-every-day/>

■ TEHTÄVÄ 7: Kokeilemalla oppiminen – kierrätyskeksintöjä

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) TAVOITE: Tehtävän tavoitteena on kokeilla ja edistää luovaa ja omintakeista ajattelua (thinking outside the box) kotona arkiesineitä hyödyntäen. Osallistujia rohkaistaan ajattelemaan luovasti ja/tai kriittisesti määrätyn aikarajan puitteissa ja esittelemään sen jälkeen aikaansaannoksensa muille osallistujille.

(B) TEHTÄVÄTYPPI: Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely

(C) TEHTÄVÄTYPPI: Yksilötehtävä, jonka jälkeen ryhmäkeskustelu verkossa

(D) KESTO: 60 minuuttia (50 minuuttia luovaan työskentelyyn ja 10 minuuttia ryhmäkeskusteluun)

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Ryhmäkeskustelu keskustelufoorumilla
- Kotoa löytyvä materiaali

III. Ohjeet

Osallistujat käyttävät luovaa ajatteluaan ja keräävät kotoaan esineitä, joita he eivät enää käytä, ja miettivät, miten niitä voisi käyttää uudelleen. Esineiden uudelleenkäyttö voi johtaa taiteelliseen tai käytännölliseen lopputulokseen (esimerkki: koristeveistos on taiteellinen luomus, vaateripustinten uudelleenkäyttö sanomalehtien varastoinniseksi taas käyttöesine). Osallistujilla on 50 minuuttia aikaa toteuttaa luomuksensa, ja sen jälkeen he lataavat verkkofoorumille kuvan tai videon aikaansaannoksestaan tai esittelevät sen videopuhelun kautta. Osallistujilla on 10 minuuttia aikaa esitellä työnsä ja keskustella siitä muiden kanssa.

IV. Arviointi

Tämän tehtävän avulla osallistujat ymmärtävät, että luovaa ajattelua voi hyödyntää missä yhteydessä tahansa, jopa arjessa, ja käyttää voi mitä materiaalia tahansa. Osallistujat tulevat tietoisemmiksi työkaluista, joita he voivat käyttää luovaan ja omintakeiseen ajatteluun, ja että sitä voi käyttää myös arjessa, kunhan vain katsoo omaa kotiaan uusin silmin. Jakamalla työnsä verkkoalustalle osallistujat voivat saada rakentavaa palautetta valmentajalta ja muilta osallistujilta sekä inspiroitua toisten töistä.

V. Lähteet

Esimerkki thinking outside the box -ajattelusta kierrätyksen yhteydessä:

<https://blog.greencarrier.com/reusing-shipping-containers-thinking-outside-the-box/>

VI. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Valmentaja voi halutessaan valita luovaan kierrätysprojektiin muunkinlaisen taustatarinan esimerkiksi lisäämällä ohjeisiin sääntöjä, valitsemalla jonkin teeman tai antamalla kullekin osallistujalle erityistehtäviä. Tehtävä on muokattavissa, mutta tavoite on saada osallistujat käyttämään luovaa ajattelua omassa kodissaan ja omien esineidensä parissa.

■ TEHTÄVÄ 8: Yhteistoiminnallinen oppiminen: ”Minä teen, me teemme, sinä teet”

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) TAVOITE: Tehtävän tavoitteena on opettaa osallistujille menetelmä, jonka avulla he voivat opettaa lapsilleen uuden käsitteen, luovan ja omintakeisen ajattelun (thinking outside the box) ja samalla vahvistaa suhdettaan heihin. Oppijat myös ymmärtävät, miten tärkeää on järjestää aikansa ja toimintansa siten, että he viettävät aikaa lastensa kanssa.

(B) TEHTÄVÄTYPPI: Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely

(C) TEHTÄVÄTYPPI: Ryhmätehtävä

(D) KESTO: 30 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Minä teen, me teemme, sinä teet -moniste löytyy kohdasta 4. Liitteet – Tehtävä 8 – Taulukko 1 Minä teen, me teemme, sinä teet -menetelmä.
- Ryhmäkeskustelu keskustelufoorumilla

III. Ohjeet

Tämä tehtävä perustuu aiemmin opittuihin menetelmiin ja käsitteisiin. Valmentaja kertoo, että on tärkeää kokeilla kaikkia moduulin ja valmennuksen tehtäviä uudelleen yhdessä lasten kanssa, ja esittelee vanhemmille Minä teen, me teemme, sinä teet -menetelmän, jossa opetettava toiminta toistetaan lasten kanssa suunnitellusti ja valvotusti. On tärkeää, että valmentaja tutustuu menetelmään huolella etukäteen ja hankkii lisätietoa alla mainituista lähteistä. Valmentaja esittelee menetelmän osallistujille verkossa (sovitulla alustalla tai sähköpostitse). Tehtäväsiivu löytyy kohdasta 4. Liitteet. Valmentaja antaa osallistujille 15 minuuttia aikaa menetelmään tutustumiseen, minkä jälkeen osallistujat kokoontuvat verkkofoorumille keskustelemaan ja esittämään kysymyksiä (Tunnetko menetelmän? Oletko koskaan toteuttanut tätä menetelmää tietämättäsi? Vaikuttaako tämä menetelmä sinusta toteuttamiskelpoiselta?).

IV. Arviointi

- Uusien opetusmenetelmien oppiminen
- Oppimisen suunnittelu ja hallinta
- Lasten opettaminen innovatiivisella tavalla ja luovan ajattelun käyttäminen taitona.

V. Lähteet

- [I Do We Do You Do Methodology](#)
- [Think-Plan-Do, Mary Mazzoni](#)
- [Teaching Strategy: I Do, We Do, You Do. \(7.10.2013\). Luettu 12.10.2015](#)

VI. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Intuitiivisempaa vuorovaikutusta ja syvällisempää aiheeseen perehtymistä varten valmentaja voi esitellä menetelmän videopuhelualustan (kuten Zoomin) kautta. Valmentaja voi esitellä menetelmän 15 minuutissa vaihe vaiheelta käyttäen visuaalista tukimateriaalia, kuten PowerPointia tai monistetta ja keskustella siitä tämän jälkeen osallistujien kanssa. Videopuhelun jälkeen kouluttajan kannattaa jakaa Minä teen, me teemme, sinä teet -työsiivu osallistujille, jotta he voivat ladata ja säilyttää sen.

■ Tehtävä 9: Vanhempien tietämyksen testaaminen luovasta ja omintakeisesta ajattelusta

Tehtävä 9.1: Tietovisa moduulin aiheista (luova ja omintakeinen ajattelu sekä suunnittelu ja hallinta)

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) TAVOITE: Tämän tehtävän avulla osallistujat voivat hauskaasti ja vuorovaikutteisesti tarkistaa, että he ymmärtävät moduulissa käsitellyt tiedot ja taidot. Osallistujat saavat vastattavaksi kysymyksiä, ja tavoitteena on, että he pohtivat käsitteitä ”luova ja omintakeinen ajattelu” (”thinking outside the box”) ja ”suunnittelu ja hallinta”. Kyselyn lopussa osallistujia pyydetään moduulin yhteenvedona kertomaan mielipiteensä moduulin aiheesta muille.

(B) TEHTÄVÄTYYPPI: Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely

(C) TEHTÄVÄTYYPPI: Yksilötehtävä, jonka jälkeen ryhmäkeskustelu verkossa

(D) KESTO: 20 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Ryhmäkeskustelu keskustelufoorumilla
- TOTB-tietovisakysymykset (luova ja omintakeinen ajattelu” (”thinking outside the box”)) löytyvät kohdasta 4. Liitteet – Tehtävä 9 – Taulukko 1.
- Suunnittelu ja hallinta -tietovisakysymykset löytyvät kohdasta 4. Liitteet – Tehtävä 9 – Taulukko 2.
- Kahoot on interaktiivinen työkalu, jolla voi jakaa ja kerätä ideoita ja mielipiteitä: <https://kahoot.com/>

III. Ohjeet

Tämä tehtävä on hauska ja vuorovaikutteinen tapa päättää moduuli 3. Se tapahtuu testaamalla kahden pienen kyselyn (toinen luovasta ja omintakeisesta ajattelusta ja toinen suunnittelusta ja hallinnasta) avulla osallistujien tietämystä moduulin aiheista ja palauttamalla vielä mieleen moduulin aikana opitut keskeiset käsitteet. Kahoot-alusta on suosittu ja käyttäjille kätevä työkalu verkossa toteutettaviin ryhmäkyselyihin. Ohessa on valmentajaa varten ohjeet **Kahoot-visan** luomiseen. Suosittelemme, että valmentaja kokeilee visan luomista alustalla ennen moduulin istuntoa ja tutustuu järjestelmään ja sen mahdollisiin ongelmiin.

Tietovisan luominen Kahootissa Tutoriaali: <https://youtu.be/KJgZZQcsSPk>

- Valmentaja käyttää linkkiä <https://kahoot.com/>
- Valmentaja luo Kahoot-tilin ja rekisteröityy käyttäjäksi (ilmainen rekisteröityminen).
- Tietovisan luominen on nopeaa ja yksinkertaista. Kahootin verkkosivulla valmentaja napsauttaa sivun oikeasta yläkulmasta kohtaa Create.
- Valmentaja valitsee kohdan New Kahoot ja laatii kysymykset ja vastaukset.
- Kullekin kysymykselle asetetaan ajastin (30 sekuntia).
- Kysymyksiä on yhteensä seitsemän.
- Kun tietovisa on valmis, valmentaja napsauttaa Done ja seuraavaksi vaihtoehdon Classic (pelaaja vs. pelaaja).
- Visaa varten luodaan pinkoodi. Valmentaja kutsuu osallistujat kirjautumaan laitteellaan linkistä <https://kahoot.it/> ja kirjautumaan sisään annetun pinkoodin avulla. Huomaathan, että kyselyn luomiseen ja sen pelaamiseen käytetään eri linkkejä.
- Osallistujat valitsevat pelaajanimen.
- Kun valmentaja napsauttaa laitteeltaan Start, osallistujat voivat aloittaa kyselyn.
- Oikeat vastaukset on korostettu sinisellä.

Henkilö, joka antaa lyhyimmässä ajassa eniten oikeita vastauksia, saa eniten pisteitä, mutta tämän interaktiivisen työkalun tavoitteena on, että osallistujat keskustelevat keskenään ja perustelevat vastauksiaan ja ajatuksiaan jälkikäteen.

IV. Arviointi

Interaktiiviset kyselyt ja tietovisat ovat hauska tapa luoda nopea katsaus moduulissa käsiteltyihin taitoihin sekä päättää moduuli osallistujien kanssa käsittelemällä yhdessä heidän viimeisiä kysymyksiään ja ajatuksiaan.

V. Lähteet

Tietovisakysymykset perustuvat aiempien tehtävien sisältöön.

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Valmentaja voi käyttää myös keskustelufoorumia kyselyn tekemiseen osallistujille, mutta tällä alustalla ei ole ajastinta eikä pisteitä laiteta paremmuusjärjestykseen.

4. Liitteet (tehtävien materiaalit)

o TEHTÄVÄ 1.2 – JOHDANTO MODUULIIN 3

Taulukko 1

Moduuli 3 on suunniteltu käsittelemään seuraavia eurooppalaisen yrittäjyystaitojen puitekehyksen (EntreComp) osa-alueita:

- Luovuus ja omintakeinen ajattelu
- Suunnittelu ja hallinta

Nämä kaksi taitoa auttavat sinua ja lapsiasi toteuttamaan ideoita ja muuttamaan niitä toiminnaksi, jolla on potentiaalia vaikuttaa yhteiskuntaamme kulttuurisesti, sosiaalisesti tai taloudellisesti.

Thinking Outside the Box

Moduulin 3 ja koko valmennuksen aikana huomaat, että keskeiset käsitteet ovat usein monialaisia ja niiden on todettu tukevan monenlaista osaamista. **Luova ja kriittinen ajattelu** on esimerkki älyllisistä prosesseista, joille menetelmät rakentuvat ja jotka usein ovat myös niiden **ydintä**. Olet ehkä jo tutustunut kriittiseen ajatteluun moduulissa 2 ja opit lisää luovuudesta moduulissa 5, mutta niihin viitataan myös muissa moduuleissa.

Tässä yhteydessä tarkastellaan lähemmin tiettyä luovan ja kriittisen ajattelun näkökohtaa ja pyritään siten edistämään luovaa ja omintakeista ajattelua (thinking outside the box), joka on keskeinen yrittäjyystaito. Thinking outside the box on menetelmä, joka kannustaa lähestymään kysymyksiä, ongelmia ja arjen haasteita uudesta näkökulmasta. Sillä tarkoitetaan kykyä tarkastella tiettyä asiaa eri näkökulmista ja kuvitella tekevänsä jotain uutta välttämällä ilmeisimpiä ja perinteisiä ratkaisuja,

Alkuperä

Vertuskuva ”Thinking outside the box” syntyi 70–80-luvulla, kun yritysconsultit innostuivat pulmatehtävästä nimeltä **The Nine-Dot Puzzle** (joka oli peräisin Sam Lloydin Cyclopaedia of Puzzles -kirjasta vuodelta 1914).

Tehtävä muodostuu yhdeksästä neliön muotoon sijoitetusta pisteestä. Neliö edusti näin laatikkoa, joka viittasi yhteiskunnan vallalla olevaan ”tavanomaiseen ajatteluun”. Konsultit päättivät tarkastella epätavanomaisia tapoja ratkaista pulmatehtäviä, ja näin syntyi ajatus uudesta ajattelutavasta, jota symboloi pääseminen pois annetusta ajatuslaatikosta eli luovan ja omintakeisen ajattelun käyttäminen.

Hyödyt

Thinking outside the box on keskeinen osa yrittäjyysoppimista, ja se on **ratkaisevan tärkeä elämäntaito** lapsille, sillä se opettaa heitä tulemaan dynaamisemmiksi ja kestävämmiksi ja etsimään innovatiivisia ratkaisuja haastavissa tilanteissa. Se tarjoaa myös pohjaa seuraavien taitojen kehittämiselle:

<https://inkbotdesign.com/creative-thinking/>



Suunnittelu ja hallinta

Analyttisen ja innovatiivisen prosessin lisäksi tärkeä kyky on myös **ideoiden siirtäminen järjestäytyneen toiminnan muotoon**. Silloin kyky suunnitella ja hallita tulee tärkeäksi. Suunnittelulla ja hallinnalla tarkoitetaan tässä taitoa määritellä tavoitteita ja painopisteitä, järjestää resursseja (tulevaisuutta varten) sekä jakaa vastuuta asianmukaisesti ja tehokkaasti. On pystyttävä suunnittelemaan ja toteuttamaan erilaisia toimia, optimoimaan kustannuksia ja tuloja, hallinnoimaan myönnettyjä varoja tehokkaasti, pitämään kiinni sitoumuksista ja määräajoista sekä arvioimaan tehdyn työn tehokkuutta.

"Suunnittelulla tarkoitetaan yleensä prosessia, jolla kehitetään strategia [] toivottujen tavoitteiden saavuttamiseksi, ongelmien ratkaisemiseksi ja toiminnan helpottamiseksi."
(Mitchell 2002, 6)

Hyödyt

Suunnittelu- ja hallintataidot ovat lapsille tärkeitä. Koulussa organisaatiotaidot ovat välttämättömiä, jotta tehtävät, projektit ja opetusohjelmat pysyvät hallinnassa. Siksi voikin olla hyödyllistä opettaa lapsia järjestämään elämäänsä harrastuksista ja vapaa-ajanvietosta lähtien sekä **käyttämään aikansa oikein**.

Mieleisten asioiden järjestäminen voi auttaa lapsia sisäistämään hyviä käytäntöjä, joita he voivat soveltaa koulussa, työssä ja elämässä yleensä, koska se osaltaan auttaa myös:

- kehittämään itsekuria ja keskittymistä
- olemaan tietoisempia käytettävissä olevasta ajasta

- toimimaan itsenäisesti (lapsen ei tarvitse kysyä aikuiselta, missä tarvikkeet ovat tai mitä hänen pitää tehdä)
- vähentämään ahdistusta ja kiirettä
- vähentämään unohtelua (koulukirjojen unohtaminen kotiin, sovittujen tehtävien tekemisen unohtaminen)
- lisäämään motivaatiota toteuttaa suunnitellut asiat.

Työkalut

Tämä moduuli tarjoaa **pelejä, tehtäviä, harjoituksia ja opiskeltavaa**, jotka kehittävät:

- mahdollisuutta toimia maailmassa ilman itsekritiikkiä, juuri niin kuin tekevät lapset, jotka eivät välitä mitä ihmiset heistä ajattelevat
- itsetietoisuutta eli omien ajatustemme, tunteidemme ja uskomuksiemme hyödyntäminen, kun pyrimme kehittämään omia ideoitamme, ymmärtämään, luottamaan ja kunnioittamaan sisäistä itseämme ja siten ilmaisemaan itseämme paremmin
- luottamista omiin ideoihimme tuottaaksemme lisäarvoa ja hyötyä ryhmälle sekä yksityis-, tunne- ja ammatilliseen elämäämme.
- oppimista autenttisen leikin avulla.
- psykologista ilmapiiriä ja ihmissuhdetyylejä, jotka kannustavat ilmaisunvapauteen, henkilökohtaiseen aloitteellisuuteen sekä asenteiden ja käyttäytymisen omintakeisuuteen.

o TEHTÄVÄ 1.3 – YHDEKSÄN PISTETTÄ -PULMATEHTÄVÄ

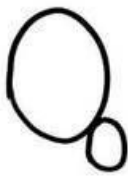
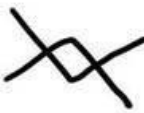
Taulukko 1

Tässä pulmatehtävässä on yhdeksän pistettä kolmen riveissä yhtä kaukana toisistaan. Tavoite on yhdistää kaikki pisteet piirtämällä **neljä suoraa viivaa nostamatta kynää** paperista. Katsotaan, kuinka monta ratkaisua keksit.



o TEHTÄVÄ 2.2 – TORRANCEN LUOVUUSTESTI

Taulukko 1

○ TEHTÄVÄ 3.2 – AIVORIIHI

Taulukko 1

Monikäyttöiset tuotteet

Mitkä ovat haarukan eri käyttötarkoitukset?



- Purkkien avaaminen
- Hiusten harjaaminen
- Ruuan syöti
- Ainesosien sekoittaminen
- Pannujen putsaaminen
- _____

Mitä eri käyttötarkoituksia keksit seuraaville esineille?



Kumisaappaat



Hillo



Sanomalehti



Hammasharja

○ TEHTÄVÄ 4.2 – PERHETAPAHTUMAN SUUNNITTELU

Taulukko 1 – Syntymäpäiväjuhlat tai illallinen

 <i>Juhlasuunnitelma</i> 			
Tapahtuman yleiskatsaus		Tapahtuman yksityiskohdat	
Tapahtumatyyppi (syntymäpäivä, perhepäivällinen)		Isäntä/isännät	
Päivämäärä		Osoite	
Aika (alku-loppu)		Vieraiden lukumäärä	
Tapahtuman tarkoitus (esim. siskoni 18-vuotissyntymäpäivä)			
<i>Vaihe 1 - Kutsut</i> 			
Vieraslista	Kutsu tehty	Kutsu lähetetty	Kutsu vahvistettu

 <i>Vaihe 2 - Menu</i> 			
Ruokalista (esim. suklaata kakkua varten)	Ostettu (✓ tai ✕)	Tilattu (✓ tai ✕)	Valmistettu (✓ tai ✕)

 <i>Vaihe 3 - Teema/Koristeet</i>					
Teeman kuvaus					
Koristeet		Asusteet		Lisätarvikkeet	
On	Tarvitaan	On	Tarvitaan	On	Tarvitaan

Vaihe 4 - Aktiviteetit



Aktiviteettien kuvaus	Tarvittavat materiaalit



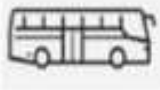
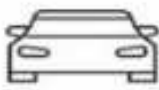
Vaihe 5 - Vastuuhenkilöt

Tehtävälista (esim. ostosten teko, kakun leipominen...)	Kuka on vastuussa?	Kuka auttaa?

Taulukko 2 – Matkan/retken suunnittelu

Perhematkasuunnitelma			
Matkan yleiskatsaus		Matkustajien tiedot	
		Nimet	Veriryhmät
Matkan alkupäivä			
Matkan loppupäivä			
Päivien/öiden määrä			
Matkustajien määrä			
Lemmikkien määrä			

		Matkareitti			
Päivä 1		Päivä 2			
Aika	Aktiviteetti	Aika	Aktiviteetti		
Aika	Aktiviteetti	Aika	Aktiviteetti		
Aika	Aktiviteetti	Aika	Aktiviteetti		
Aika	Aktiviteetti	Aika	Aktiviteetti		
Aika	Aktiviteetti	Aika	Aktiviteetti		
Aika	Aktiviteetti	Aika	Aktiviteetti		

Kuljetus							
Kuljetusmuoto							
							
Matkustajien lukumäärä			Tarvittavat (bensa, liput...)			Hinta €	

Varaukset			
Mikä (hotelli, lippu, puistomaksut) ?	Varattu ? (✓ tai ✕)	Maksettu?	Hinta €
Kokonaishbudjetti:			

○ TEHTÄVÄ 8 – MINÄ TEEN, ME TEEMME, SINÄ TEET

Taulukko 1

Minä teen, me teemme, sinä teet -menetelmä

Tutkimuksen mukaan paras tapa opettaa uusi taito on ensin näyttää se itse (**Minä teen**), sitten kokeilla sitä yhdessä lapsen kanssa (**Me teemme**) ja antaa lopuksi lapselle mahdollisuus tehdä se itse aikuisen valvonnassa ja palautteen avulla (**Sinä teet**).

★ Aloita kohdasta **Minä teen**. Suunnittele strategia lapsellesi useita kertoja. Valitkaa yksi tavoitteistanne. Käytä visuaalista suunnittelupohjaa ja ”ajattele ääneen” prosessin joka vaiheessa. Valitse ensin välittömät tavoitteet (haluan puhtaan kylpyhuoneen, haluan istuttaa kukkia tänään), sitten tavoitteet, jotka ovat monimutkaisempia ja vievät aikaa (haluan tarjota illallisen ystäville perjantaina, haluan lähteä lomalle kahdeksi kuukaudeksi jne.).

★ Siirry kohtaan **Me teemme**. Auta lastasi käyttämään visuaalista suunnittelupohjaa tavoitteen määrittämiseksi (mitä hän haluaa), vaiheiden suunnittelemiseksi ja niiden seuraamiseksi tehtävän kuluessa. Aloita välittömistä tavoitteista (Haluan lounaaksi ___), siirry sitten monimutkaisempiin ja aikaa vievempiin tavoitteisiin (Perjantaina haluan ___, Ensi kuussa haluan ___).

Esitä lapsellesi kysymyksiä jokaisessa vaiheessa.

Esimerkiksi: **AJATTELE** – Lapsesi saattaa valita tavoitteen, johon hänellä ei ole tarvittavia resursseja. Kysy: ”Onko meillä tarvittavat ainekset? Onko sinulla tarpeeksi rahaa? Onko aikaa tarpeeksi?” Näin lapsesi ymmärtää, minkälaisia kysymyksiä on kysyttävä tulevaisuuden tavoitteita pohtiessa.

SUUNNITTELE – Lapsesi saattaa tarvita apua tavoitteen saavuttamiseksi tarvittavien vaiheiden suunnittelussa.

TEE – Kun lapsesi alkaa suunnitella aikaa vieviä tavoitteita, sopikaa päivittäisestä tai viikoittaisesta hetkestä, jolloin kysyt, onko hän toteuttanut suunnittelemansa vaiheet. (Älä kysele satunnaisina aikoina, sillä lapsi käsittää sen helposti nalkuttamiseksi).

Kaikki Ajattele-Suunnittele-Tee-hetket on tärkeää sopia ennalta, jotta lapsesi tietää, että vietätte silloin aikaa yhdessä etkä vie häntä pois hänen lempipuuhastaan ilman ennakkovaroitusta. Haluamme lastemme kokevan, että kyse on positiivisista voimaantumisen ja vuorovaikutuksen hetkistä välillämme, eikä raadannasta, joka vie heidät pois hauskanpidosta.

★ Kun Me teemme -kokemuksia karttuu, rohkaise lastasi käyttämään visuaalista tavoitteen suunnittelutyökalua yksin (**Sinä teet**) tai jonkun muun henkilön, kuten luotettavan perheenjäsenen tai ystävän, kanssa ja suunnittelemaan jotakin tälle tärkeää tavoitetta.

Kun lapsellesi on kertynyt monia onnistuneita kokemuksia Ajattele-Suunnittele-Tee-menetelmästä, sinä ja lapsesi haluatte ehkä kertoa tästä lapsen opettajalle ja kuvailla strategiaa, jotta opettaja voi tukea strategian käyttöä koulussa.

o TEHTÄVÄ 9 – TAITOJA KOSKEVAT TIETOVISAT

Taulukko 1 – Thinking Outside the Box (oikeat vastaukset on korostettu sinisellä)

1) Onko thinking outside the box, luova ja omintakeinen ajattelu, synnynnäinen ominaisuus? (Oikein tai väärin)

- A. oikein
- B. väärin

2) Liittyykö thinking outside the box, luova ja omintakeinen ajattelu, pelkästään taiteelliseen ilmaisuun? (Oikein tai väärin)

- A. oikein
- B. väärin

3) Mitkä seuraavista taidoista ilmentävät tätä kykyä?

- A. kriittinen ajattelu (oikein)
- B. piirustustaito
- C. kyky ajatella eri tavalla (oikein)
- D. vain musikaalisuus

4) Onko thinking outside the box, luova ja omintakeinen ajattelu, kykyä tunnistaa mahdollisuus, jossa muut näkevät ongelmia?

- A. oikein
- B. väärin

5) Mitä thinking outside the box, luova ja omintakeinen ajattelu on Giovanni Corazzan mukaan?

- 1) Se on ihmiselle välttämätöntä.
- 2) Se on ylellisyys.
- 3) Se on peli.
- 4) Se on monien vaihtoehtojen löytämistä ja parhaan vastauksen valitsemista, ei oikean vastauksen löytämistä.

6) Miten Giovanni Corazzan mukaan päästään ajattelulaatikon ulkopuolelle?

- 1) Erilaisten tietojen avulla

2) Hallitsevien ideoiden avulla

3) Sekoittamalla ja liittämällä yhteen tieteenaloja

7) Ajattelulaatikon sisällä oleminen tarkoittaa, että:

- a. ideat ovat 'valmiina annettuja'.
- b. pelkäämme ajatella eri tavalla kuin muut.
- c. ajattelemme kriittisesti
- d. viemme eteenpäin ideoitamme, vaikka kaikki ajattelevat toisin kuin me.

Taulukko 2 – Suunnittelu ja hallinta (oikeat vastaukset on korostettu sinisellä)

1) Onko suunnittelun ja hallinnan kyky synnynnäinen ominaisuus?

- A. oikein
- B. väärin

2) Onko suunnittelu ja hallinta...

- A. tavoitteiden määrittelyä
- B. olettamusten varmistamista tulevaisuutta varten
- C. tavoitteiden asettamista ja suunnittelua, miten ne saavutetaan
- D. parhaan vaihtoehdon analysoimista ja valitsemista

3) Mikä on huomina?

- A. mystinen paikka, jonne ihmisen tuottavuus on varastoitunut
- B. kyllä
- C. tänään
- D. ajanmäärä

4) Kun suunnittelet jotain lastesi kanssa, sinun täytyy varmistaa, että tavoitteet ovat:

- A. lyhyen aikavälin tavoitteita
- B. arkistoitavissa
- C. tarkasti määriteltyjä
- D. pitkän aikavälin tavoitteita

5) Kun tavoitteet on jaettu pienempiin vaiheisiin, ne tuntuvat helpommin hallittavilta.

- a. oikein
- b. väärin

6) Professori Susan Youngin mukaan PÄIVÄKIRJAN PITÄMINEN ja tehtävien kirjaaminen kalenteriin on erittäin tärkeää.

- a. oikein
- b. väärin

7) Hyvistä rutiineista on hyötyä, ne voivat auttaa lasta suunnittelussa. Tämä tarkoittaa, että he pystyvät

- a. ENNAKOIMAAN
- b. SUUNNITTELEMAAN
- c. VALMISTAUTUMAAN
- d. LEIKKIMÄÄN

5. Lisätehtävät: resurssisuunnitelma

○ RESURSSI 1

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) Luettavaa materiaali

(B) Tavoitteena on ymmärtää luovan ajattelun ja yrittäjähenkisen ajattelutavan välinen korrelaatio

Here's How To Apply Creative Thinking As An Entrepreneur (Näit voit käyttää luovaa ajattelua yrittäjänä), Dr. Pragma Agarwal, **FORBES**

II. Miksi tämä resurssi on hyödyllinen?

Tämä artikkeli auttaa ymmärtämään luovan ajattelun ja yrittäjähenkisen ajattelutavan välistä korrelaatiota.

III. Kesto

5 minuuttia

IV. Linkit ja lähteet

<https://www.forbes.com/sites/pragyaagarwaleurope/2018/06/04/heres-how-to-apply-creative-thinking-as-an-entrepreneur/?sh=277feee65d9e>

○ RESURSSI 2

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) Luettavaa materiaalia

(B) Tavoitteena on hankkia ideoita ja työkaluja, joilla opettaa lapsia ajattelemaan luovasti ja omintakeisesti ajattelulaatikon ulkopuolella

Teach Children to Think Outside of the Box , GrowingPlay

(opeta lapsia ajattelemaan luovasti ja omintakeisesti)

II. Miksi tämä resurssi on hyödyllinen?

Tämä artikkeli auttaa ymmärtämään paremmin luovan ajattelun hyötyjä lapsille ja antaa vinkkejä kuinka vanhemmat voivat vaalia luovuutta.

III. Kesto

5 minuuttia

IV. Linkit ja lähteet

<https://www.growingplay.com/2018/09/teach-children-to-think-outside-of-the-box/>

○ RESURSSI 3

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) YouTube-video

(B) Tavoitteena on yrittäjyystaitojen hyötyjen kuvaileminen

The Power of an Entrepreneurial Mindset, TEDx Langley ED, Bill Roche

(Yrittäjämäisen ajattelutavan voima)

II. Miksi tämä resurssi on hyödyllinen?

Video tarjoaa toisenlaisen perustelun sille, miksi luova ja kriittinen ajattelu, suunnittelu ja yrittäjähenkisyys ovat tärkeitä elämäntaitoja lapsille ja aikuisille.

III. Kesto

17 minuuttia

IV. Linkit ja lähteet

<https://youtu.be/lhs4VFZWwn4>

○ RESURSSI 4

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

II. (A) YouTube-video

III. (B) Tavoitteena on kertoa, miten kriittistä ajattelua voi kehittää

5 TIPS TO IMPROVE YOUR CRITICAL THINKING, Samantha Agoos, TEDx

(5 vinkkiä kuinka tehostaa kriittistä ajattelua)

IV. Miksi tämä resurssi on hyödyllinen?

Joudumme tekemään päivittäin lukuisia päätöksiä, ja täydellisen päätöksen tekeminen jokaisella kerralla on mahdotonta. Voimme kuitenkin parantaa mahdollisuuksiamme käyttämällä kriittistä ajattelua. Videolla Samantha Agoos kuvailee viisivaiheista prosessia, joka voi auttaa ongelmatilanteissa.

V. Kesto

4.29

VI. Linkit ja lähteet

https://www.youtube.com/watch?v=dItUGF8GdTw&t=3s&ab_channel=TED-Ed

6. Lähteet

- Brainstorming: generating many radical, creative ideas. Mind Tools, luettu 27.5.2014 osoitteesta www.mindtools.com/brainstm.html
- Creative and Critical Thinking Skills in Problem-based Learning Environments , Journal of Gifted Education and Creativity, 2 (2), 71-80 December, 2015 <http://jgedc.org> DOI: 10.18200/JGEDC.2015214253
- De Bono, Edward (1992) Serious creativity: Using the power of lateral thinking to create new ideas. New York, Harper Business
- "Handmade Creative Thinking", Manual funded by the European Commission Lifelong Learning Programme, sectorial programme Leonardo da Vinci, Transfer of Innovation action (LLP-LDV-TOI-09-IT-0479), <https://cesie.org/media/2011/10/Manuale-HCT-ENG-A5-DEF.pdf>
- McCallum, E., Weicht R., McMullan, L. & Price, A. (2018). EntreComp into Action - Get inspired, make it happen: A user guide to the European Entrepreneurship Competence Framework. Luxembourg: Euroopan unionin julkaisutoimisto. Saatavilla osoitteessa <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/entrecomp-action-get-inspired-make-it-happen-user-guide-european-entrepreneurship-competence>
- Mitchell W. viitattu suunnittelun ja hallinnan merkityksen osalta osoitteessa https://www.geo.fu-berlin.de/en/v/geolearning/watershed_management/introduction_wm/natural_resource_management_planning/definitions_planning_management/index.html
- 'Six Thinking Hats' (1985), Edward de Bono
- Planning, organising and time management: Best practice report Amaratunga, RDG and Jeong, KS
- United Nations General Assembly, 2015. Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development, New York: United Nations.



ParENTrepreneurs

Moduuli 4

Minä ja muut O2 ParENTrepreneurship- yrittäjyyskasvatuksen valmennuspaketti

Työpaketin vastuupartneri: Materahub

Projektinumero: 2019-1-NL01-KA204-060263

Vastuuvapauslauseke: ”Tämä projekti on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä julkaisu heijastaa vain tekijän näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuussa julkaisussa olevien tietojen mahdollisesta käytöstä..”



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Versiohistoria

Versio #	Päivämäärä	Organisaatio	Vaihe
1	3.8.2020	Inova	Ensimmäinen luonnos
2	17.8.2020	Inova	Toinen luonnos
3	24.8.2020	Inova	Kolmas luonnos toimitettavaksi IPA:lle
4	30.9.2020	Inova	Neljäs luonnos toimitettavaksi IPA:lle
5	26.10.2020	Inova	Viides luonnos toimitettavaksi MateraHubille
6	2.12.2020	Inova	Kuudes luonnos
7	15.12.2020	Inova	Seitsemäs luonnos
8	8.1.2021	Inova	Kahdeksas luonnos – lopullinen?
9	12.1.2021	Inova	Lopullinen versio

Kirjoittaja: Inova Consultancy Ltd

Sisällysluettelo

1.	Johdanto	154
2.	Hyödyt ja mahdollisuudet	155
3.	Moduulin kuvaus	157
3.1	Moduulin RAKENNE	159
3.2	lähiopetuksen TEHTÄVÄT	162
	Tehtävä 1: Jelly Baby Tree -harjoitus	162
	Tehtävä 2: Itsetietoisuus ja minäpystyvyys: arvot ja vaikuttimet	163
	Tehtävä 3: Minäpystyvyys ja perhe-elämän tilanteet	165
	Tehtävä 4: Itsensä ja muiden aktivoiminen	166
	Tehtävä 5: Mentorointi ja valmennus	167
	Tehtävä 6: Oppimispäiväkirja	168
3.3	Verkkotehtävät/itsenäinen työskentely	170
	Tehtävä 7: Winnicottin ”riittävän hyvä vanhemmuus”	170
	Tehtävä 8: Itseluottamus vanhemmuudessa	170
	Tehtävä 9: Itsetietoisuus ja Joharin ikkuna	172
	Tehtävä 10: Perehtyminen Joharin ikkunaan	172
	Tehtävä 11: Kielenkäytön merkitys valmennuksessa, mentoroinnissa ja vanhemmuudessa	173
	Tehtävä 12: Shefali Tsabary: Tietoinen vanhempi	174
	Tehtävä 13: Minäpystyvyyden merkitys	175
4.	Liitteet (tehtävien materiaalit)	176
5.	Lisätehtävät: resurssisuunnitelma	189
	Resurssi: Shefali Tsabary: Tietoinen vanhempi – Osa 1	189
	Resurssi: Winnicott ja vanhemmuus	189
	Resurssi: Oppimispäiväkirja verkossa	190
6.	Lähteet	191

1. Johdanto

Taidot, joihin moduulissa ”Minä ja muut” tutustutaan, pohjautuvat ajatukseen, että mitä paremmin vanhemmat tuntevat itsensä, sitä paremmin he onnistuvat kasvattajina ja sitä aktiivisempi suhtautuminen heillä on elämään. Voidakseen parantaa lastensa itsetuntoa, minäpystyvyyttä, aloitekykyä, luovuutta ja avoimuutta yrittäjyyshenkisyttä kohtaan, vanhempien tulee lisätä ymmärrystä ja tietoisuutta itsestään, kykyään ajatella kriittisesti, luovuuttaan, uteliaisuuttaan, olla valmis tekemään työtä itsensä kanssa ja ymmärtää omia toiminta- sekä käyttäytymistapojaan. On hyödyllistä tarkastella kokemuksia, jotka ovat muokanneet itseä ja ovat saattaneet vaikuttaa omiin arvoihin ja jotka ilmenevät hyödyttöminä ja jopa haitallisina tapoina, ja joita usein tiedostamatta heijastetaan omiin lapsiin. Kun vanhemmat tunnistavat heikkoutensa, puutteensa ja kehitystarpeensa, pystyvät he kehittämään itseään uusien keinojen, tekniikoiden ja positiivisen psykologian avulla. Tästä hyötyvät koko perhettä sekä yhteisö.

Vanhemmat voivat opetella ja kehittää itsessään tunneälyä edellyttäviä itsetietoisuus- ja viestintätaitoja toimiakseen hyvänä esimerkkinä lapsilleen ja saadakseen aikaan positiivisen muutoksen. Näin he todennäköisemmin siirtävät myönteisiä ja elämää vahvistavia asenteita myös lapsiinsa.

Perheen sinnikkyyttä ja sietokykyisyyttä voidaankin parantaa tällä tavoin, ja vanhempien muille vanhemmille tarjoama vertaisopastus voi lisätä yhteisön kykyä vastata erilaisiin haasteisiin ja tarttua tarjolla oleviin mahdollisuuksiin. Positiivisuus, joustavuus ja sopeutumiskyky ovat hyödyllisiä ominaisuuksia nopeasti muuttuvassa yhteiskunnassa. Lapsuuden kokemuksilla on suuri merkitys yksilön neuroplastisuuden, emotionaalisen kasvun ja minäpystyvyyden muokkaajana. Vanhemmilla ja huoltajilla on merkittävä rooli lapsen sinnikkyiden ja selviytymisstrategioiden kehittämisessä.

ParENTrepreneurs-valmennus pyrkii kehittämään vanhempien vanhemmuustaitoja, ja siten vaikuttaa positiivisesti heidän lapsiinsa.

Tässä moduulissa käytetään positiivisen psykologian, valmennuksen, mentoroinnin ja ratkaisukeskeisen lähestymistavan teorioita ja työkaluja. Moduulissa otetaan huomioon myös sosiaalisen oppimisen merkitys, ja siksi moduulisuunnitelmaan kuuluu keskustelua, kokemusten jakamista, ongelmanratkaisua ryhmässä ja tapauskuvauksia. Tavoitteena on luoda myönteinen ilmapiiri, jossa avoimuus, rakentava haastaminen ja aito rehellisyys tuovat lisäarvoa yhteiseen oppimiskokemukseen.

2. Hyödyt ja mahdollisuudet

Moduulissa käsitellään seuraavia aiheita:

- Itsetietoisuus ja minäpystyvyys
- Työskentely muiden kanssa sekä muiden ja itsensä aktivoiminen ja motivoiminen
- Valmentaminen ja mentorointi perhe-elämässä

Itsetietoisuus ja minäpystyvyys

Tässä moduulissa tutustutaan itsetietoisuuteen ja minäpystyvyyteen vanhemmuuden näkökulmasta. Moduulissa käsitellään Winnicottin teoriaa ”riittävän hyvistä vanhemmuudesta”. Vanhemmat eivät ole tyhjiä astioita: he ovat kasvatuksensa, ymmärryksensä, koulutuksensa, aikaisempien kokemustensa ja omien elämäkokemustensa tuotteita. Tähän voi sisältyä myös kokemuksia esimerkiksi isovanhempien hoidettava olemisesta tai sijaisvanhempien tai adoptiovanhempien mukanaolosta. Itsetietoisuuteen vaikuttavat kaikki elämäkokemukset.

Jos vanhemmat haluavat olla Winnicottin (1988) termin mukaan ”riittävän hyviä”, on heidän oltava tietoisia omasta vaikutusvallastaan lapsiin, jotta he eivät heijastaisi omia odotuksiaan lapsiinsa ja jotta he tiedostaisivat lastensa tarpeet olematta ylisuojelevia tai vähätteleviä vanhempia. Winnicottin teoriassa käsitellään myös sitä, ”mikä on tarpeeksi hyvää ja kuka sen päättää” kannustamalla vanhempia ja hoitajia ymmärtämään, että vanhemmuus muuttuu jatkuvasti kasvun ja kokemusten myötä ja että ei saisi olla liian tuomitseva itseään eikä muita vanhempia kohtaan. Sen sijaan toisen tuki, vertaistuki, muiden vanhempien ja laajemman yhteisön antama tuki on tärkeää. Vanhemmat saattavat pohtia ”Olenko tarpeeksi hyvä?”. Kehittämättä itsetietoisuuttaan ja oman minäpystyvyyden tutkiminen auttaa vanhempia olemaan kiltimpiä itseään kohtaan ja tutkimaan myönteisiä muutoksia, joita he voivat tehdä saavuttaakseen onnellisemman ja rikkaamman elämän, sekä oppiakseen joka päivä lisää.

Tämän moduulin harjoitukset auttavat oppijoita pohtimaan arvoja, lähestymistapoja, vaikutteita ja uskomuksia, jotka voivat ohjata käyttäytymistä. Harjoitukset kannustavat vanhempia myös tutkimaan vanhemmuuteen liittyviä käsityksiään, jotka vaikuttavat heidän ja heidän lastensa väliseen vuorovaikutukseen.

”Riittävän hyvä” vanhempi on tietoinen itsestään ja hän käyttää sitä tehokkaasti perheenjäsenten kasvattamiseen ja kehittämiseen. Itsetietoisuuden ansiosta hänen on mahdollista tarjota huolenpitoa ja itsenäisyyttä kehitystä tukevalla, rakentavalla ja kannustavalla tavalla samalla huomioiden perheenjäsenten yksilölliset erot ja tarpeen itsenäisyydelle sekä yhteydet yhteisöön. Vanhemmuus ei ole suoraviivaista. Siihen kuuluu

jännitteitä, päätöksenteon hetkiä, huomioon otettavia yksilöllisiä tarpeita ja oikeuksia, ratkaistavia ongelmia, ja ratkaisuja, jotka saavutetaan navigoimalla ja neuvottelemalla.

Moduulin harjoitukset linkittyvät sellaisiin teorioihin, joista on hyötyä ongelmien pohtimisessa ja ratkaisujen etsimisessä. Lisäksi vanhempia kannustetaan hyödyntämään pohdintaa, minkä avulla he voivat kehittää tietoisuuttaan itsestään.

Työskentely muiden kanssa sekä muiden ja itsensä aktivoiminen ja motivoiminen

Jotta voi johtaa, aktivoida ja motivoida muita, on hyvä ensin tuntee itsensä. Tässä auttaa omien tavoitteiden vaikuttimien, pyrkimysten ja oman perheeseen ulottuvan vaikutusvallan tarkasteleminen sekä seuraaminen. Tämä moduuli tarjoaa työkaluja ja tekniikoita itsen ja omien vaikutusten pohtimiseksi, ja mahdollistaa näin oman toiminnan uudelleentarkastelun ja uudistamisen sekä uusien tapojen kehittämisen. Tämä voi helpottaa itsen ja muiden motivoimisessa. Lisäksi vanhemmat pääsevät tutustumaan muun muassa Winnicottin teoriaan riittävän hyvästä vanhemmuudesta (1988), ja osallistumaan keskusteluihin, joiden avulla he voivat tarkastella tapojaan ja niiden vaikutuksia itsen ja muihin sekä kerätä tietoa ja taitoa, joiden avulla he voivat muuttaa perheensä, sukunsa ja yhteisönsä kommunikointia.

Moduulin hyödyt:

- Itsetuntemuksen ja psykologisten vaikutusten ymmärtäminen.
- Ymmärretään paremmin arvoja ja vaikutteita, jotka ovat edesauttaneet sellaisten uskomusten muodostumista, jotka voivat olla toimivia tai toimimattomia.
- Analyttisten, kriittisten ajattelutaitojen ja itsensä kyseenalaistamisen taidot sekä motivointikyvyn paraneminen,
- Opitaan uusia tekniikoita etsiä ratkaisuja erilaisissa omaan itseen ja perhe-elämään liittyvissä tilanteissa.

Mahdollisuudet:

- Kehittää itsetuntemusta.
- Kehittää suunnitelmia ja toimia perheen elämänlaadun parantamiseksi.
- Käyttää ja harjoitella ongelmanratkaisun ja kommunikoinnin taitoja ja tekniikoita.
- Laajentaa käytettävissä olevien vanhemmuustyökalujen kirjoa lapsen ja oman kehityksen edistämiseksi.

Valmentaminen ja mentorointi perhe-elämässä

Moduulissa esitellään muita kuin autoritaariseen vanhemmuuteen liittyviä työkaluja ja tekniikoita, kuten valmennuspohjaisia keinoja, esimerkiksi kysymyksiä, ratkaisukeskeisiä lähestymistapoja ja positiivisen psykologian työkaluja, jotka perustuvat yksilön sisäisiin voimavaroihin.

3. Moduulin kuvaus

<i>Moduuli 4</i>	<i>Minä ja muut</i>
<i>Tehtävätyyppi</i>	<i>X - lähiopetus X verkkotehtävät/itsenäinen työskentely</i> 180 minuuttia lähiopetusta; mukautettava, jos toteutetaan interaktiivisena verkkokoulutuksena
<i>Kesto (minuutteina)</i>	<i>3 tuntia lähiopetuksena, 3 tuntia itsenäistä työskentelyä verkossa</i>
<i>Moduulin tavoitteet</i>	Tässä moduulissa vanhemmat tutkivat omia arvojaan ja niihin vaikuttavia tekijöitä. Moduulissa kehitetään itsetietoisuutta omien arvojen tutkimisen ja pohtimisen kautta sekä tutkitaan minäpystyvyyttä, joka auttaa havaitsemaan ja ymmärtämään omia haasteita, tapoja ja valintoja. Kun ymmärrämme minkälaisia arvoja muut arvostavat, voimme luoda vahvempia yhteyksiä heihin arvojen kautta. Näin edistetään myös lasten yrittäjäystaitoja sekä hyvinvointia positiivisen vanhemmuuden kautta.
<i>Käsiteltävät taidot</i>	Itsetietoisuus ja minäpystyvyys Työskentely muiden kanssa, muiden aktivointi sekä valmentaminen, mentorointi ja perhe-elämä Valmentaminen ja mentorointi perhe-elämässä Itsetietoisuuden ja minäpystyvyyden kautta syntyvä itseluottamus
<i>Oppimistulokset</i>	Tämän moduulin suoritettuaan oppijat: • ymmärtävät, miten positiiviset ja negatiiviset vaikutteet ja arvot ohjaavat heidän käyttäytymistään. • ymmärtävät, miten heidän oma käyttäytymisensä ja totumuksensa vaikuttavat heidän lapsiinsa. • pystyvät arvioimaan, onko heidän muutettava käyttäytymistään, ja laatimaan itselleen muutossuunnitelman. • ovat perehtyneet moduulin tapauskuvauksiin ja teorioihin. • osaavat kehittää keskustelun ja käytännön kautta erilaisia vanhemmuustyyliin ja perheen kommunikaatioon liittyviä käyttäytymismalleja. • kykenevät käyttämään erilaisia työkaluja ja tekniikoita kommunikoidakseen psykologiseen osaamiseen ja tietoon perustuvilla tavoilla: esimerkiksi kasvuajatteluun perustuva kyseenalaistaminen, ratkaisukeskeiset lähestymistavat ja positiivisen psykologian käyttö vanhemmuuden ja perhe-elämän parantamiseksi. • omaavat syvemmän tietouden stereotyyppioista, motivaatioista ja verkostoista, joilla voidaan parantaa minäpystyvyyttä ja vanhemmuustyyliä. • kykenevät tutkimaan ja käyttämään erilaisia välineitä ja tekniikoita parantaakseen kommunikointiaan: esimerkiksi kyselytaitoja, arvostava ja ymmärtävä kysyminen sekä aktiivinen ja tehokas kuunteleminen.

<i>Menetelmät</i>	• Lähiopetus tai interaktiivinen verkko-opetus – materiaalit soveltuvat kumpaankin toteutustapaan. Yksilö- ja ryhmätyö sekä pienemmät ryhmäkeskustelut. Keskustelut ja vertaisoppiminen ovat keskeinen osa menetelmää. Pohdinnan avulla oppijat kehittävät syvällisempiä ajattelutaitoja. • Valmennuksen verkko-osuudessa käytetään avoimia oppimisresursseja ja tarjotaan myös lisämateriaalia omatoimiseen lukemiseen ja itseohjautuvaan lisäoppimiseen.
<i>Sisältö</i>	• Johdanto itsetietoisuuteen ja minäpystyvyyteen • Työskentely muiden kanssa sekä muiden ja itsensä motivoiminen ja aktivoiminen • Valmentaminen ja mentorointi perhe-elämässä • Tapauskuvaukset • Viestintäkäytännöt – kommunikaatiotavat • Henkilökohtainen pohdinta • Toiminnan suunnittelu

3.1 MODUULIN RAKENNE

<i>Tehtävä</i>	<i>Kesto</i>	<i>Opetustapa</i>	<i>Tarvikkeet ja materiaalit</i>
1. Moduulin/aiheiden esittely. Valitse lämmittelytehtävä ryhmän tarpeiden mukaan. Esimerkki: Oppijat valitsevat kuvakortin ja perustelevat valintansa tai vaihtoehtoisesti Jelly Baby Tree -leikki, joka kyseenalaistaa itsevarmuutta ja itsetietoisuutta (voidaan käyttää myös yrittäjäyystaitojen arvioimiseen, ylä-, keski- ja alataso).	15 min	Lähiopetus <i>Huom.: Kaikki tehtävät voidaan mukauttaa verkossa pidettäväksi.</i>	Lämmittelyleikkimateriaali. Jelly Baby Tree -monisteet tai kortit/kuvat. Moduulin esittelyyn voi käyttää PowerPointia (interaktiiviseen verkko-opetukseen myös Mentimeter).
2. Itsetietoisuus ja minäpystyvyys: - Mielipiteet ja arvot: Mistä ne tulevat? (Käsiteltävänä on monenlaisia vastauksia – vanhemmat, isovanhemmat, yhteisö, kulttuuri, uskonto, koulutus jne.) Miten nämä arvot vaikuttavat käytökseesi ja ajatteluusi? - Mitkä seikat vaikuttavat vanhemmuuteen? (Tutkittavana on monenlaisia vastauksia – vanhempien ikä, yksinhuoltajuus, työ/työttömyys, koulutus, itsetunto jne.) Mitä haluat muuttaa kasvatustyyliäsi? Joharin ikkunateorian esittely, itsetietoisuusharjoitus oppijoille – kolmessa osassa: itsenäisesti, pareittain ja lopuksi ryhmäkeskustelu.	30 min	Lähiopetus	2.1 Harjoitukset – myös arvokortit Harjoitus: Ryhmäkeskustelu stereotyyppien purkamisesta. Esimerkki: Mistä ne syntyvät? Videot, kysymykset & vastaukset.
	10 min	Lähiopetus	2.2 Moniste identiteetti-ikkunat -harjoitusta varten PowerPoint-esitys
3. Minäpystyvyys ja perhe-elämä - Kasvua- ja paikallaan pysyvä ajattelumallit -keskustelu. - Potalta murrosiän myrskyihin – ratkaisukeskeiset lähestymistavat: tapauskuvaus ja roolileikki. - Keskustelu: Miten voit kehittää näitä taitoja lapsissasi?	30 min	Lähiopetus	Skenaariot-moniste Keskustelu skenaarioista PowerPoint-esitys
4. Itsensä ja muiden aktivoiminen - Tavat, stereotyyppit, motivaatiot, verkostot ja vaikutteet - Lopeta, aloita, jatka - Painopisteet – karkkiharjoitus tai vastaava harjoitus	30 min	Lähiopetus	Karkkiharjoitus antaa oppijoille mahdollisuuden tutkia todellisia prioriteettejaan elämässä ja arjessa. PowerPoint-esitys

5. Mentorointi ja valmennus 1) Kysymisen taidot, mm.: 2) Arvostava kysyminen 3) Aktiivinen ja tehokas kuuntelu 4) Valmennuksen ja mentoroinnin tapauskuvaukset 5) CLEAN LANGUAGE – ei arviointia, ei määrittelyjä kielenkäytössä	45 min	Lähiopetus	Aktiivisen kuuntelun harjoituksiin voi kuulua piirustusharjoitus tai ”Kuulitko minua?”-tehtävä, jonka jälkeen kysymykset ja vastaukset ja kouluttajan kysymykset, esimerkiksi: <i>Miltä tuntui, kun et voinut esittää kysymyksiä?</i> ”Kuulitko minua?”-tehtävän jälkeen: <i>Miltä tuntui, kun sinua ei kuunneltu?</i> Valmentaminen ja mentorointi kommunikaation tehostamiseksi. Valmentaminen interventiona on hyvin dokumentoitu lähestymistapa, joka perustuu yksilön sisäisiin voimavaroihin ja itseohjautuvuuteen. Valmennukseen liittyvät kysymykset auttavat oppijoita havainnoimaan motivaatiota, tarpeita ja tavoitteita, jolloin he voivat tehokkaasti suunnitella ja ratkaista ongelmia ja maksimoida mahdollisuuksia. Valmennuksen keskiössä on yksilö, ja valmentaja esittää kysymyksiä, syväluotaa, auttaa ja tukee yksilöitä toimimaan määrätietoisesti. PowerPoint-esitys
6. Oppimispäiväkirja (Mentorointi ja valmennus) Osallistujia pyydetään pitämään oppimispäiväkirjaa, jossa he pohtivat oppimisprosessiaan. Ks. Liite – Tehtävä 6 – Oppimispäiväkirja. Tämä tehtävä on hyödyllinen työkalu edistymisen seurantaan kaikissa moduuleissa.	20 min	Lähiopetus	Käytä valmennuksessa saamaasi verkkoalustaa ja laadi sähköinen oppimispäiväkirja, jossa pohdit oppimista ja vanhemmuutta. Pyri tekemään kaksi päiväkirjamerkintää ennen seuraavaa lähiopetuskertaa.
Alla on luettelo verkkotehtävistä, kuten videoista ja avoimista oppimisresursseista. Ne auttavat moduulin aiheen pohtimisessa mikä edistää oppimista. Oppijoita ohjataan täydentämään lähiopetusta näillä tehtävillä.			
7. Lue lisää Winnicottista ja riittävän hyvästä vanhemmuudesta”. (Itsetietoisuus ja minäpystyvyys)	25 min	Verkkotehtävä	Tutustu Winnicottin teoriaan alla olevasta linkistä. https://iahip.org/inside-out/issue-24-spring-1996/winnicott-and-parenting

8. Itseluottamus vanhemmuudessa (Itsetietoisuus ja minäpystyvyys)	20 min	Verkkotehtävä	Katso seuraavat YouTube-videot lisätäksesi ymmärrystäsi itseluottamuksen merkityksestä vanhemmuudessa. https://www.youtube.com/watch?v=FScEucMMDsA https://www.youtube.com/watch?v=4ibXHoxOzO0
9. Video itsetietoisuudesta YouTubessa (Itsetietoisuus ja minäpystyvyys)	20 min	Verkkotehtävä	Video, jonka avulla tutustut paremmin itsetietoisuuteen ja Joharin ikkunaan https://www.youtube.com/watch?v=-7FhcvoVK8s
10. Tutustu paremmin Joharin ikkunaan. (Itsetietoisuus ja minäpystyvyys)	25 min	Verkkotehtävä	https://kevan.org/johari.cgi https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/sample-activities/social-identity-wheel/
11. Lue artikkeli kielenkäytöstä ja sen merkityksestä valmennuksessa, mentoroinnissa ja vanhemmuudessa. (Mentorointi ja valmennus)	20 min	Verkkotehtävä	https://www.linkedin.com/pulse/clean-language-how-you-can-use-your-child-aisha-ahmad
12. Shefali Tsabary: Tietoinen vanhemmuus (Minäpystyvyys ja perhe-elämä)	30 min	Verkkotehtävä	https://www.youtube.com/watch?v=c4HBqR0aov4
13. Minäpystyvyyden merkitys (Itsensä ja muiden aktivoiminen)	40 min	Verkkotehtävä	Katso seuraavat videot ja tee muistiinpanoja, joissa käsittelet minäpystyvyyttä ja sen merkitystä yrittäjyystaitojen kehittämisen kannalta. Why self-efficacy matters – Mamie Marrow https://www.youtube.com/watch?v=agwsjYg9hJ8 https://www.youtube.com/watch?v=HnACsrdGZAI

3.2 LÄHIOPETUKSEN TEHTÄVÄT

Tehtävä 1: Jelly Baby Tree -harjoitus

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus



- (A) TAVOITE:** Tämä lämmittelytehtävä lisää varmuutta työskennellä ja puhua ryhmässä. Sen avulla voidaan myös arvioida oppijan taitotasoa, esimerkiksi tehtävässä olevaa puuta käytetään omien yrittäjäystaitojen arviointiin. Kerro missä kohtaa puuta olet ja kerro miksi.
- (B) TEHTÄVÄTYYPPI:** Lähiopetustehtävä
- (C) TEHTÄVÄTYYPPI:** Yksilötehtävä, jota seuraa ryhmäkeskustelu
- (D) KESTO:** 15 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Jelly Baby Tree -harjoitusmoniste löytyy kohdasta 4. Liitteet – Tehtävä 1 – Taulukko 1 – Jelly Baby Tree.
- Ehdotuksia korteiksi/kuviksi

III. Ohjeet

Jelly Baby Tree -harjoitus – jokainen oppija saa oman harjoitusmonisteen ja heitä pyydetään värittämään puusta se jelly baby”, johon he samastuvat. Seuraavaksi jokainen perustelee valintansa, ja lopuksi koko ryhmä keskustelee itseluottamuksesta ja itsetietoisuudesta tai muista yrittäjäystaidoista.

IV. Lähteet

Winnicott, D.W.(1988) Babies and their Mothers London: Free Association Books

Jelly Baby Tree -harjoitusmoniste (TEHTÄVÄ 1, ks. liite)

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Käytä erilaisia kuvia/valokuvia. Oppijat valitsevat niistä kuvan, joka heidän mielestään parhaiten kuvaa itseluottamusta ja itsetietoisuutta. Mitä enemmän erialisia kuvia on

valittavana, sitä paremmin harjoitus toimii. Vaihtoehtona on piirustusharjoitus (ks. tehtävä 6).

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Keskustelun myötä oppijat tulevat tietoisemmiksi siitä, mikä heidän tilanteensa tällä hetkellä on itseluottamuksen, itsetietoisuuden, minäpystyvyyden ja yritystaitojen ymmärtämisen ja niiden merkityksen osalta arkielämässään ja sekä oman että muiden kehityksen kannalta.

Tehtävä 2: Itsetietoisuus ja minäpystyvyys: arvot ja vaikuttimet

Tehtävä 2.1: Johdanto aiheeseen – Shine and Shine a Light -tehtävät.

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) TAVOITE: Tehtävän tavoitteena on lisätä ymmärrystä siitä, mistä arvomme tulevat ja mitkä tekijät vaikuttavat niihin sekä kehittää itsetietoisuutta.

(B) TEHTÄVÄTYPPI: Lähiopetustehtävä

(C) TEHTÄVÄTYPPI: Ryhmäkeskustelu

(D) KESTO: 45 minuuttia (30+15 minuuttia)

II. Tarvikkeet ja materiaali

- Fläppitaulu, kyniä, paperia
- Johdanto aiheeseen ja tehtävämoniste *“Shine and Shine a Light”* löytyvät kohdasta 4. Liitteet – Tehtävä 2.1 – Taulukko 2 – Shine and Shine a Light.

III. Ohjeet

Valmentaja esittelee tehtävän aiheen osallistujille Tehtävä 2.1 – Taulukko 1 – Johdanto aiheeseen ja Shine and Shine a Light -tehtävämonisteen avulla. Tehtävän tarkoitus on tuoda esiin, että elämämme aikana saamamme vaikutteet tekevät meistä keitä olemme. Monet näistä vaikutuksista auttavat meitä menestymään elämässämme. Jotkin taasen haastavat meidät. Tehtävämonisteessa on arvoihin, kulttuuriin jne. liittyviä kysymyksiä. Niitä käsitellään pienryhmissä, minkä jälkeen niistä keskustellaan yhdessä valmentajan johdolla.

IV. Referenssit/ valinnaiset lisämateriaalit

<https://www.youtube.com/watch?v=1R7o-fo9EFE>

https://www.youtube.com/watch/Kz_qGJmTMY

<https://www.youtube.com/watch?v=a1Fc6nwpks>

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Valmentaja voi halutessaan valmistaa aiheesta PowerPoint-esityksen.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Oppijat tulevat tietoisemmiksi siitä, mistä heidän arvonsa juontuvat, ja ymmärtävät, miksi toisilla voi olla erilaisia arvoja kuin heillä itsellään.

Tehtävä 2.2: Identiteetti-ikkuna

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) TAVOITE: Tehtävän tavoitteena on lisätä ymmärrystä siitä, mistä arvomme tulevat ja mitkä tekijät vaikuttavat niihin sekä kehittää itsetietoisuutta.

(B) TEHTÄVÄTYPPI: Lähiopetustehtävä

(C) TEHTÄVÄTYPPI: Itsenäinen tehtävä – Paritehtävä – Ryhmäkeskustelu

(D) KESTO: 40 minuuttia (30+10 minuuttia)

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Johdanto identiteetti-ikkunaan ja kysymyksiä löytyy kohdasta 4. Liitteet – Tehtävä 2.2 – Taulukko 1 – Identiteetti-ikkuna

III. Ohjeet

Osa 1

- Osallistujille jaetaan tehtävämoniste Tehtävä 2.2 – Taulukko 1 – Identiteetti-ikkuna, joka sisältää henkilökohtaisia ominaisuuksia kuvailevia sanoja. Osallistajat katsovat niitä ja valitsevat niistä viisi ominaisuutta, joilla he kuvailisivat itseään. Ne kirjoitetaan Identiteetti-ikkunan kohtaan Avoin alue ruutuun 1. Seuraavaksi he valitsevat 4-5 sanaa lisää ja kirjoittavat ne ruutuun 2, **Kätketty alue**.

Korosta: Koska tehtävässä on kyse sisimpänsä paljastamisesta, on tärkeää paljastaa itsestään vain sellaista, minkä osallistajat haluavat jakaa muiden kanssa.

Valmentaja: tehtävän jälkeen ryhmäkeskustelun alussa:

Mitä nousi esille?

Mikä sinua kiinnosti?

Mitä vahvuuksia voisit käyttää enemmän?

Tuntuuko sinusta turvalliselta tuoda vahvuutesi esiin?

Mitä haluaisit parantaa?

Osa 2 Osallistajat työskentelevät pareittain. Parit vaihtavat Joharin ikkuna -paperinsa keskenään ja täyttävät toistensa ruudut 3 ja 4. Mitä sanoja käytetään kuvaamaan toista henkilöä? Paperit vaihdetaan takaisin ja parit keskustelevat tuloksista.

Osa 3 Valmentaja aloittaa ryhmäkeskustelun. Jakamalla tietoa itsestään osallistujat rakentavat luottamusta ja suhteita toisiinsa. Vaikka harjoitus on tehokkaampi, kun ihmiset tuntevat toisensa hyvin, niin voi uusilta tuttavuuksilta saada uudenlaista tietoa siitä, mitä paljastamme ja mitä salaamme.

IV. Lähteet

Pohdi kotona harjoitusta ja tutki Joharin ikkunan teoriaa tarkemmin. Katso Lori Zakelin Tedx Talks -tutoriaali seuraavasta linkistä: <https://www.youtube.com/watch?v=-7FhcvoVK8s> (14 minuuttia).

Lisää kuvauksia henkilön piirteistä ja henkilökohtaisista kyvyistä:

Avoin oppimisresurssi: <http://www.cytss.edu.hk/cytss97pyl/car/testimonial%20reference.pdf>

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Ei vaihtoehtoista toteuttamistapaa.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Oppijat tulevat tietoisemmiksi siitä, mistä heidän arvonsa juontuvat, ja ymmärtävät, miksi toisilla voi olla erilaisia arvoja kuin heillä itsellään.

Tehtävä 3: Minäpystyvyys ja perhe-elämän tilanteet

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) TAVOITE: Tehtävän tarkoituksena on tutkia ongelmanratkaisua ja sietokykyä

(B) TEHTÄVÄTYPPI: Lähiopetustehtävä

(C) TEHTÄVÄTYPPI: Ryhmätehtävä

(D) KESTO: 30 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Fläppitaulu, kyniä, paperia
- Tilanteiden kuvaukset löytyvät kohdasta 4. Liitteet – Tehtävä 3 – Taulukko 1 – Perhe-elämän tilanteet

III. Ohjeet

Tämä on paritehtävä, jossa oppijat tarkastelevat erilaisia kuvien varustettuja, lasten eri kehitysvaiheisiin, vanhemmuuden tapoihin ja tilanteisiin liittyviä skenaarioita. Tilanteissa käytettävistä ongelmanratkaisu- ja vanhemmuustyyleistä keskustellaan ensin pareittain ja sitten ryhmässä.

Skenaariomoniste – skenaarioiden valinta valmennussession aikana. Skenaarioita voidaan vaihtaa soveltumaan paremmin maahan ja kulttuuriin. Tehtävässä voidaan aloittaa sellaisten skenaarioista, jotka soveltuvat kaikille, esimerkiksi tilanne, jossa nainen työskentelee kotona ja yrittää huolehtia kolmen lapsensa hoitamisesta Zoom-kokousten aikana jne.

IV. Lähteet

Viite Winnicottiin ja viittaukset toimitettaviin skenaarioihin/kuviin. **WHERE IS THE REFERENCE?**

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Ei vaihtoehtoista toteuttamistapaa.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Osallistujat oppivat toisiltaan ja tutkivat erilaisia lähestymistapoja ongelmiin/kysymyksiin. Sietokyky ja itsetietoisuus kehittyvät kärsivällisyyden ja toisten ymmärtämisen kera.

Tehtävä 4: Itsensä ja muiden aktivoiminen

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus Terveet tavat?

- (A) TAVOITE:** Tehtävän tavoitteena on tutkia, miten muuttaa omia tapojamme, säilyttää ne, joista pidämme, ja muuttaa niitä, joista ei ole hyötyä kehityksellemme ja jotka passivoivat meitä. Lisäksi tehtävässä tutkitaan stereotypioita, motivaatiota, verkostoja ja vaikutteita.
- (B) TEHTÄVÄTYPPI:** Lähiopetustehtävä
- (C) TEHTÄVÄTYPPI:** Ryhmäharjoitus
- (D) KESTO:** 30 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Fläppitaulu, kyniä, paperia
- Tavat-tehtävä löytyy kohdasta 4. Liitteet – Tehtävä 3 – Taulukko 1 – Tavat-tehtävämoniste

III. Ohjeet

Ensin täytetään tehtävämoniste itsenäisesti ja sen jälkeen tehdään paritehtävä, jossa oppijat tarkastelevat keskeisiä tapoja, joita he haluaisivat muuttaa elämässään. Näitä seuraa ryhmäkeskustelu ja diaesitys meitä rajoittavista tavoista ja myönteisten muutosten aikaansaamisesta. Stereotypioiden purkaminen on välttämätöntä kommunikaation parantamiseksi ja verkostojen laajentamiseksi.

IV. Lähteet

Ei lähteitä.

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa – valinnaiset tehtävät

a) Aikomusharjoitus, johon tarvitaan nappeja (tai muuta vastaavaa) ja pieniä ruukkuja, joissa on tarroja, jotka liittyvät arjen prioriteetteihin ja elämänvalintoihin. (Harjoitukseen tarvittava aika riippuu ryhmäkoosta).

b) Lopeta, aloita. Jatka

Kun on kyse tapojen muuttamista, pyydämme oppijoita tunnistamaan itsessään hyödyllisen ja hyödyttömän käytöksen.

Minkälaisen käytöksen he haluavat LOPETTAA? Laadi luettelo.

Minkälainen uusi käytös on aloitettava? ALOITA. Laadi luettelo.

Minkälaista käytöstä on jatkettava ja mahdollisesti kehitettävä? JATKA. Laadi luettelo.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Oppijat tulevat tietoisemmiksi omista painopisteistään ja muutoksista, joita tarvitaan sujuvampaan ja onnellisempaan perhe-elämään ja henkilökohtaiseen elämään. He ymmärtävät paremmin, miten heidän päätöksensä vaikuttavat muihin. He ryhtyvät toimiin

suunnitellakseen positiivisia muutoksia tapoihinsa ja elämäänsä. He toimivat luovasti parantaakseen yrittäjyystaitoja ja vuorovaikutusta muiden kanssa.

Tehtävä 5: Mentorointi ja valmennus

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

- (A) **TAVOITE:** Valmennuksen ja mentoroinnin merkityksen ymmärtäminen vanhemmuudessa ja yrittäjyydessä.
- (B) **TEHTÄVÄTYPPI:** Lähiopetustehtävä
- (C) **TEHTÄVÄTYPPI:** Ryhmätehtävä
- (D) **KESTO:** 45 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Fläppitaulu, kyniä, paperia
- Aiheeseen liittyvät PowerPoint-diat
- Tavat-tehtävä löytyy kohdasta 4. Liitteet

III. Ohjeet

Ryhmä jaetaan koosta riippuen kahteen pienempään ryhmään, joissa kummassakin on valmentaja. Jokainen ryhmän jäsen tuo keskusteluun haluamansa aiheen, ja vertaisryhmä esittää kannustavia ideoita ja ehdotuksia (Huom. tehtävässä ei ole kyse neuvojen antamisesta). Tämän lähestymistavan avulla jokainen voi tutkia omia ratkaisujaan ja mahdollisia toimiaan.

Kysyttäviin asioihin voi kuulua esimerkiksi:

- Työn ja yksityiselämän tasapaino
- Oman ajan/harrastusten/mielenkiinnon kohteiden/sosiaalisen elämän lisääminen
- Perheenjäseniin liittyvät kysymykset – teini-ikäisten kannustaminen osallistumaan perheen yhteiseen ohjelmaan, kiinnostuksen lisääminen koulunkäyntiä kohtaan, jne.
- Innostus oppia lisää, kun sille on vaikea järjestää aikaa.
- Omista tarpeista huolehtiminen perheen jännitteiden ja vaatimusten keskellä kiireisessä ympäristössä.

Oppijoita pyydetään tunnistamaan ongelma.

Miksi se on nyt ongelma?

Miten se vaikuttaa?

Oppijat yrittävät löytää ratkaisuja keskustelemalla.

Valmennusta ja mentorointia käsittelevässä monisteessa on esitetty joitakin vinkkejä ja kysymyksiä. Jokainen osallistuja saa puhua vuorollaan, ja valmentaja huolehtii ryhmän aikataulusta ryhmäkoon mukaisesti. Harjoitus on oppijalähtöinen, mutta valmentajan on huolehdittava aikataulusta, jotta jokainen oppija saa puhua omasta aiheestaan.

IV. Lähteet

Inovan verkkosivustolta saat lisätietoja valmennuksesta ja Mentoring Circles™-ohjelmasta.

(<http://www.inovacircles.org.uk/>).

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Moduulisuunnitelmaan voi sisällyttää myös **tehokkaan kuuntelun piirustusharjoituksen**. Sen avulla voidaan lähestyä aihetta ennen ryhmäkeskustelua. Piirustusharjoituksessa valmentaja kertoo ohjeet ja oppijat piirtävät niiden mukaisesti näkemättä, mitä piirroksen on määrä esittää. Tämän voi tehdä kahdella tavalla: Joko valmentaja antaa ohjeita tietäen itse mitä lopullisen piirroksen on määrä esittää, mutta oppijat eivät saa esittää kysymyksiä kuin vasta lopuksi. Toinen vaihtoehto on, että oppijat työskentelevät pareittain siten, että toisella on jokin esine, jonka toinen puolestaan piirtää. Piirtäjä voi esittää kysymyksiä, mutta pari voi vastata ainoastaan kyllä tai ei. Tämä kaikki on tehtävä annetussa määräajassa.

Vaihtoehtoisesti voidaan valita **Kuulitko minua?** -harjoitus, jossa oppijat työskentelevät pareittain. Toinen heistä puhuu ja toinen tekee kaikkensa **ollakseen kuuntelematta**. Tämän jälkeen keskustellaan siitä, miltä tuntuu, kun meitä ei kuunnella. Tämä harjoitus edistää empatiaa ja ymmärrystä ”toisia” kohtaan. Keskustelurinkiin tarvittava aika riippuu ryhmäkoosta. Kuunteluharjoituksia voi kouluttajan arvion perusteella käyttää myös lämmittelytehtävinä.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Oppijat osallistuvat aktiivisesti minimentorointiin ja kehittävät positiivisen muutoksen toimintasuunnitelmaansa. He kehittävät myös itsetietoisuuttaan ja minäpystyvyyttään sekä parantavat viestintä- ja kuuntelutaitojaan.

Tehtävä 6: Oppimispäiväkirja

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(E) TAVOITE: Tehtävän tavoitteena on kehittää pohdintatekniikoita ja seurata niiden kehittymistä

(F) TEHTÄVÄTYPPI: Lähiopetustehtävä

(G) TEHTÄVÄTYPPI: Itsenäinen, itseohjautuva toiminta tai ryhmätoiminta (tarvittava aika voi vaihdella)

(H) KESTO: 20 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Kyniä
- Tilanteiden kuvaukset löytyvät kohdasta 4. Liitteet – Tehtävä 6 – Oppimispäiväkirja

III. Ohjeet

Oppijat pitävät valmennuksessa ilmoitetulla verkkopohjalla sähköistä oppimispäiväkirjaa, jossa pohditan oppimista ja vanhemmuutta. Tarkoitus on, että he tekevät kaksi päiväkirjamerkintää ennen seuraavaa lähiopetuskertaa.

IV. Lähteet

Ei lähteitä.

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Ei vaihtoehtoisia toteuttamistapoja.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Oppijoita kannustetaan suhtautumaan realistisesti omiin tarpeisiinsa ja toisten tarpeisiin.

Oppijoita rohkaistaan pohdiskelemaan otteeseen ja pitämään kirjaa haasteistaan, tuloksistaan ja onnistumisistaan sekä pohtimaan omaa oppimisprosessiaan.

3.3 VERKKOTEHTÄVÄT/ITSENÄINEN TYÖSKENTELY

Tehtävä 7: Winnicottin ”riittävän hyvä vanhemmuus”

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

- (E) **TAVOITE:** Tehtävän tavoitteena on pohtia opittavaa aihetta ja teoriaa ja käyttää itsetutkiskelua keinona kehittyä lisää.
- (F) **TEHTÄVÄTYPPI:** Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely
- (G) **TEHTÄVÄTYPPI:** Itseohjautuva, itseohjautuva pohdinta
- (H) **KESTO:** 25 minuuttia (riippuen pohdintaan tarvittavasta ajasta)

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Linkki: <https://iahip.org/inside-out/issue-24-spring-1996/winnicott-and-parenting>

III. Ohjeet

Osallistujat perehtyvät psykoanalyttikko Donald Winnicottiin ja hänen riittävän hyvän vanhemmuuden käsitteeseensä. Tämän jälkeen he tutkivat teoriaa lisää ja pohtivat, miten tämä voisi liittyä heidän omaan vanhemmuuteensa tai näkemyksiinsä vanhemmuustyyleistä.

Pohdintojen kirjoittaminen muistiin voi auttaa vahvistamaan ajatuksia ja pohdintoja, etenkin mitä tulee omiin kasvatustrategioihin.

IV. Lähteet

Masterson, Ingrid (1996). Irish Association of Humanistic and Integrative Psychotherapy, Issue 24: Spring 1996, Winnicott and Parenting.

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Ei vaihtoehtoja toteuttamistapaa.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

- Osallistujat oppivat riittävän hyvän vanhemmuuden käsitteestä sekä Donald Winnicottin näkemyksistä ja teorioista. Tämän myötä heidän kykynsä pohtia näitä teorioita ja niiden suhdetta omiin näkemyksiinsä kehittyy. Osallistujien vanhemmuuteen liittyvä itsetuntemus paranee.

Tehtävä 8: Itseluottamus vanhemmuudessa

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

- (I) **TAVOITE:** Tehtävän tavoitteena on lisätä ymmärrystä itseluottamuksen merkityksestä vanhemmuuteen
- (J) **TEHTÄVÄTYPPI:** Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely
- (K) **TEHTÄVÄTYPPI:** Itsenäinen, itseohjautuva pohdinta
- (L) **KESTO:** 20 minuuttia (riippuen pohdintaan tarvittavasta ajasta)

II. Tarvikkeet ja materiaalit

Linkki 1: <https://www.youtube.com/watch?v=FScEucMMDsA>

Linkki 2: <https://www.youtube.com/watch?v=4ibXHoxOzO0>

III. Ohjeet

Katso oheiset YouTube-videot lisätäksesi ymmärrystäsi itseluottamuksen merkityksestä vanhemmuuteen. Kummankin videon jälkeen osallistujat pohtivat näkemäänsä ja miten he voisivat suhteuttaa sisällön omaan vanhemmuuteensa.

Pohdintojen kirjoittaminen muistiin voi auttaa vahvistamaan ajatuksia ja pohdintoja, etenkin mitä tulee omiin kasvatustrategioihin.

IV. Lähteet

Linkki 1: [Cultural Parenting Self Efficacy, FamilyProcess1, 2016](#) (YouTube)

Linkki 2: [Parenting Styles and Self Esteem, Seed2Stem, 2018](#) (YouTube)

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Ei vaihtoehtoja toteuttamistapaa.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

- Osallistujat oppivat itseluottamuksen ja vanhemmuuden välisestä suhteesta sekä minäpystyvyydestä. Tämän myötä osallistujien kyky pohtia näiden ajatusten suhdetta omiin näkemyksiinsä kehittyy. Näin osallistujien vanhemmuuteen liittyvä itseluottamus ja minäpystyvyys paranevat.

Tehtävä 9: Itsetietoisuus ja Joharin ikkuna

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

- (A) **TAVOITE:** Tehtävän tavoitteena on tutustua paremmin itsetietoisuuteen ja Joharin ikkunaan videon avulla.
- (B) **TEHTÄVÄTYPPI:** Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely
- (C) **TEHTÄVÄTYPPI:** Itsenäinen, itseohjautuva pohdinta
- (D) **KESTO:** 20 minuuttia (riippuen pohdintaan tarvittavasta ajasta)

II. Tarvikkeet ja materiaalit

Linkki: <https://www.youtube.com/watch?v=-7FhcvoVK8s>

III. Ohjeet

Osallistujat katsovat YouTube-videon oppiakseen ymmärtämään, mitä itsetietoisuudella tarkoitetaan ja miten Joharin ikkunaa käytetään, kun selvitetään omia ja muiden näkemyksiä omasta identiteetistä.

Pohdintojen kirjoittaminen muistiin voi auttaa vahvistamaan ajatuksia ja pohdintoja, etenkin mitä tulee omiin kasvatustrategioihin. Seuraavassa tehtävässä oppijoita kannustetaan kokeilemaan Joharin ikkunaa ystäviensä, kollegoidensa tai perheensä kanssa, jotta heillä olisi omakohtaista kokemusta siitä, miten tämä tekniikka toimii.

IV. Lähteet

Linkki 1: [Johari Window in Interpersonal Communication, LEZakel, 2011](#) (YouTube)

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Ei vaihtoehtoja toteuttamistapaa

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

- Osallistujat oppivat itsetietoisuudesta ja tutustuvat yhteen keskeiseen työkaluun, jonka avulla he voivat pohtia omia ja muiden näkemyksiä omasta identiteetistään.

Tehtävä 10: Perehtyminen Joharin ikkunaan

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

- (A) **TAVOITE:** Tehtävän tavoitteena on oppia käyttämään Joharin ikkunaa itsetutkiskeluun ja itsetietoisuuden harjoitteluun.
- (B) **TEHTÄVÄTYPPI:** Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely
- (C) **TEHTÄVÄTYPPI:** Itsenäinen, itseohjautuva pohdinta
- (D) **KESTO:** 25 minuuttia (riippuen pohdintaan tarvittavasta ajasta)

II. Tarvikkeet ja materiaalit

Linkki Joharin ikkuna -työkaluun: <https://kevan.org/johari.cgi>

Linkki sosiaalisen identiteetin pyörä -työkaluun: <https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/sample-activities/social-identity-wheel/>

III. Ohjeet

Osa 1: Ensin tutustutaan Joharin ikkuna -työkaluun ja pohditaan, voidaanko sen avulla tutkia perheen, ystävien ja työtovereiden kesken, miten ihmiset suhtautuvat toisiinsa. Tulokset voivat olla yllättäviä.

Osa 2: Tutkitaan sosiaalisen identiteetin pyörä -työkalua lisätietojen saamiseksi itsetutkiskelun ja havainnoinnin kautta.

Pohdintojen kirjoittaminen muistiin voi auttaa vahvistamaan ajatuksia ja pohdintoja, etenkin mitä tulee itsetietoisuuteen ja muita koskevaan ymmärrykseen.

IV. Lähteet

Linkki Joharin ikkunaan: Kevan, 2006.

Linkki sosiaalisen identiteetin pyörä -työkaluun: LSA Inclusive Teaching, Michiganin yliopisto.

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Ei vaihtoehtoista toteuttamistapaa

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

- Osallistujat oppivat itsetietoisuudesta ja tutustuvat yhteen keskeiseen työkaluun, jonka avulla he voivat pohtia omia ja muiden näkemyksiä omasta identiteetistään. Tämä pohdinta auttaa heitä lisäämään itsetietoisuuttaan, joka on avain hyvään itsetuntoon ja minäpystyvyyteen monilla elämänalueilla. Sosiaalisen identiteetin pyörän avulla voidaan tutkia lisää identiteettiä ja sitä, miten se vaikuttaa elämän eri osa-alueisiin.

Tehtävä 11: Kielenkäytön merkitys valmennuksessa, mentoroinnissa ja vanhemmuudessa

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(E) TAVOITE: Tehtävän tavoitteena on tutkia oikeanlaisen kielenkäytön hyödyntämistä mentoroinnin, valmennuksen ja kasvatustrategioiden tukena.

(F) TEHTÄVÄTYPPI: Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely

(G) TEHTÄVÄTYPPI: Itsenäinen, itseohjautuva pohdinta

(H) KESTO: 20 minuuttia (riippuen pohdintaan tarvittavasta ajasta)

II. Tarvikkeet ja materiaalit

Linkki: <https://www.linkedin.com/pulse/clean-language-how-you-can-use-your-child-aisha-ahmad>

III. Ohjeet

Osallistujat tutkivat kielenkäyttöä koskevassa artikkelissa kerrottua tietoa ja pohtivat, miten tämä liittyy heidän henkilökohtaiseen elämäänsä. Osallistujat kirjoittavat muistiin pohdintojaan. Tämä voi auttaa heitä vahvistamaan ajatuksiaan ja pohdintojaan, etenkin mitä tulee kielenkäytön merkitykseen lasten mentoroinnissa, valmennuksessa ja kasvatustrategioihin.

IV. Lähteet

[Aisha Ahmad, Clean Language – how you can use it with your child, LinkedIn, 2018.](#)

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Ei vaihtoehtoista toteuttamistapaa

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

- Osallistujat oppivat kielenkäytön merkityksestä ja sen hyödyntämisestä lasten valmennuksessa ja mentoroinnissa.

Tehtävä 12: Shefali Tsabary: Tietoinen vanhempi

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

- (A) TAVOITE:** Tehtävän tavoitteena on tarkastella ”tietoinen vanhempi”-teoriaa ja pohtia omaa vanhemmuutta ja näkemyksiä.
- (B) TEHTÄVÄTYPPI:** Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely
- (C) TEHTÄVÄTYPPI:** Itsenäinen, itseohjautuva pohdinta
- (D) KESTO:** 30 minuuttia (riippuen pohdintaan tarvittavasta ajasta)

II. Tarvikkeet ja materiaalit

Linkki: <https://www.youtube.com/watch?v=c4HBqR0aov4>

III. Ohjeet

Osallistujat perehtyvät YouTube-videoon ja tietoinen vanhempi -teoriaan sekä muihin psykologian tohtori Shefali Tsabaryn videolla esittelemiin aiheisiin.

Osallistujat kirjoittavat ylös pohdintojaan, mikä auttaa heitä vahvistamaan ajatuksiaan ja pohdintojaan, erityisesti suhteessa videolla esitettyihin näkemyksiin.

IV. Lähteet

[The Conscious Parent with Shefali Tsabary – Part One, Dalai Lama Center for Peace and Education, 2013.](#) (YouTube)

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Ei vaihtoehtoista toteuttamistapaa

II. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat odottaa koulutukselta)

- Osallistujat oppivat psykologian tohtori Shefali Tsabaryn näkemyksistä tietoisesta vanhemmasta. Tehdessään muistiinpanoja aiheesta osallistujat pohtivat miten tämä tieto liittyy heidän omaan perhe-elämäänsä ja minäpystyvyyteensä.

Tehtävä 13: Minäpystyvyyden merkitys

III. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

- (A) **TAVOITE:** Tehtävän tavoitteena on selvittää minäpystyvyyden merkitystä vanhemmuuden sekä itsensä ja muiden aktivoimisen kannalta.
- (B) **TEHTÄVÄTYPPI:** Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely
- (C) **TEHTÄVÄTYPPI:** Itsenäinen, itseohjautuva pohdinta
- (D) **KESTO:** 40 minuuttia (riippuen pohdintaan tarvittavasta ajasta)

IV. Tarvikkeet ja materiaalit

Linkki 1: <https://www.youtube.com/watch?v=agwsjYg9hJ8>

Linkki 2: <https://www.youtube.com/watch?v=HnACsrdGZAI>

III. Ohjeet

Osallistujat perehtyvät YouTube-videoihin ja pohtivat sen jälkeen syvemmin videoissa esitettyä tietoa. Heidän tulisi kirjoittaa ylös kaikki ajatuksensa, näkemyksensä ja mielipiteensä minäpystyvyyden merkityksestä yleisesti sekä erityisesti yrittäjyystaitojen kehittämisen kannalta. Osallistujat voivat esimerkiksi laatia miellekartan, artikkelin tai yksinkertaisen luettelon ranskalaisin viivoin syventääkseen videoista oppimaansa.

IV. Lähteet

Linkki 1: [Mamie Marrow, Why Self-Efficacy Matters, TEDx Talks, 2019.](#) (YouTube)

Linkki 2: [Raina Burditt, Self-Efficacy, Raina Burditt, 2015.](#) (YouTube)

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Ei vaihtoehtoja toteuttamistapaa

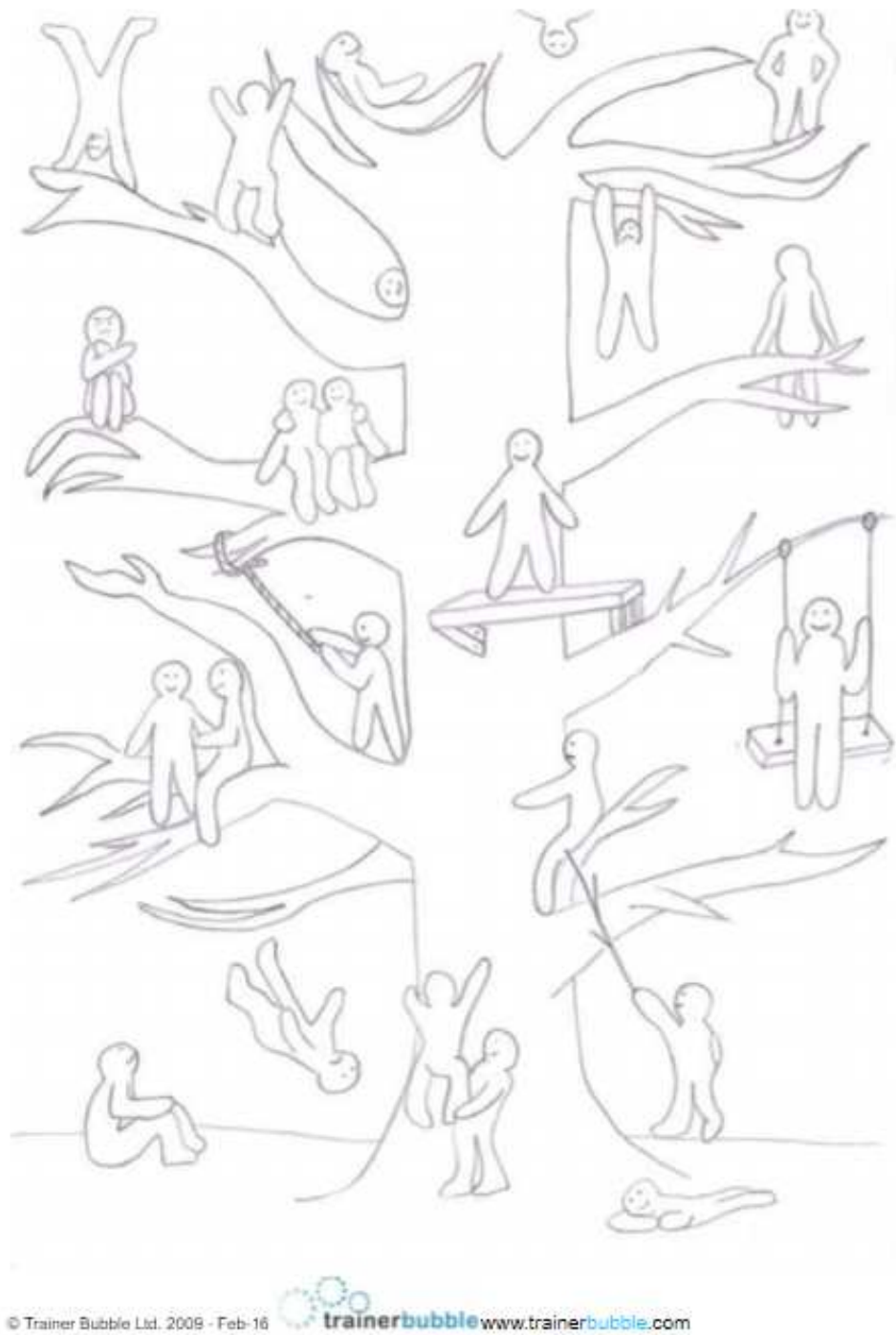
VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat odottaa koulutukselta)

- Osallistujat oppivat minäpystyvyydestä ja sen merkityksestä yrittäjyystaitojen kehittämisessä, mikä liittyy sen merkitykseen vanhemmuudessa. Oppimista syvennetään miellekartan tai luettelon avulla. Näin heillä on konkreettinen työkalu, jonka avulla he voivat seurata ja edistää henkilökohtaista kehitystään.

4. Liitteet (tehtävien materiaalit)

Tehtävä 1.1 – Jelly Baby Tree

Taulukko 1



Tässä harjoituksessa testaamme luottamusta, jota tarvitaan puhuessamme toisillemme. Sen avulla voit arvioida myös omia taitojasi. Vastaa seuraaviin kysymyksiin.

- Mikä Jelly Baby Treen hahmoista olet?
- Tutki puuta kuvassa ja mieti, missä kohtaa puuta näet itsesi.
- Missä vaiheessa yrittäjyyspolkuasi olet?
- Oletko puun latvassa, tyvessä vai puun keskivaiheilla? Perustele valintasi.
- Muistathan:
- Tieto siitä, missä olet oman itsetietoisuutesi kanssa, auttaa sinua kasvamaan.
- Itsenäisen tehtävän jälkeen valmentaja fasilitoi keskustelua luottamuksesta ja itsetietoisuudesta.

Tehtävä 2.1 – Itsetietoisuus

Taulukko 1 – johdanto aiheeseen

Arvot – Mistä ne tulevat?

Keskustelu (seuraaviin liittyen):

- Kasvatuksemme
- Koulutus
- Työ
- Uskonto
- Uskomuksemme
- Ikäisemme
- Kokemukset
- Uskomukset



Taulukko 2 – Shine and Shine a Light -tehtävämoniste

TEHTÄVÄ 2 Shine a Light -tehtävämoniste (45 minuuttia)

Tässä harjoituksessa tutkimme arvojamme. Mistä ne tulevat? Ketkä ovat vaikuttaneet elämäämme? Mitä uskomuksia pidämme tärkeinä ja mitä arvoja haluaisimme muuttaa ja muokata?

Arvot – Mistä ne tulevat?

Keskustelu (seuraaviin liittyen):

- Kasvatuksemme
- Koulutus
- Työ
- Uskonto
- Uskomuksemme
- Ikäisemme
- Kokemukset
- Uskomukset



Vastaa näihin kysymyksiin.

Mitkä kulttuurivaikutteet ovat muovanneet sinua?

Mistä suurin osa moraalista ja eettisistä käsityksistäsi tulee?

Onko sinulla uskonnollisia käsityksiä, jotka vaikuttavat tekoihisi?

Onko sinulla hengellisiä uskomuksia tai käsityksiä, jotka määräävät, miten toimit? Mitä ne ovat?

Ketkä ovat olleet roolimallejesi elämäsi isoissa ja pienissä asioissa? Mitä he ovat sinulle opettaneet?

Voit piirtää nopean miellekartan kaikista elämässäsi vaikutteista, jotka liittyvät edellä mainittuihin asioihin. Yritä tunnistaa, minkälaisia seurauksia vaikutteilla on uskomuksiisi ja arvoihisi, joiden mukaan elät.

Esimerkki:

Valmentaja pyytää sinua jakamaan näitä ajatuksia ensin pienemmässä ryhmässä, jossa voitte keskustella niistä tarkemmin, ja sen ison suuremmassa ryhmässä.

Ajatuskartta Arvot ja vaikutteet



Tehtävän2.2 – Identiteetti-ikkunaharjoitus (30 minuuttia)

Taulukko 1

Joharin ikkuna on Joseph Luftin ja Harry Inghamin 1950-luvulla kehittämä opettavainen ja psykologinen työkalu, jota käytetään laajasti itsetuntemuksen ja viestinnän kehittämiseen. (Identiteetti-ikkunat)

Seuraava harjoitus perustuu Joharin ikkuna -teoriaan ja yhdistyy identiteettipyörä-harjoitukseen, jonka tavoitteena on myös parantaa itsetuntemusta.

Itselle tunnettu

Itselle tuntematon

1. Avoin alue – Muut tietävät	2. Sokea alue (seikat paljastuvat palautteen perusteella)
2. Kätkeyty alue (Muut eivät tiedä – paljastetaan muille)	4. Tuntematon alue – (Muut havaitsevat – löydökset)

Usein muiden ihmisten käsitys meistä on erilainen kuin omamme. **Identiteetti-ikkunaharjoituksen** avulla voimme oppia itsestämme ja muista, lisätä itsetietoisuuttamme ja tietoisuuttamme ihmissuhteista.

Tutki oman identiteetti-ikkunasi neljää ruutua ja vastaa seuraaviin kysymyksiin.

1. Miten ja miksi valitsit viisi avainsanaa ruutuun 1?
2. Miten ja miksi valitsit avainsanat ruutuun 2?
3. Yllätytkö sinulle valituista sanoista? Oletko samaa mieltä tehdyistä valinnoista?
4. Mitä identiteettisi puolia et ollut ajatellut ennen tämän tehtävän tekemistä? Mistä se voisi johtua?
5. Mitkä identiteettisi piirteet ovat mielestäsi ilmeisiä toisille, perheellesi, lapsillesi ja ystävillesi?
6. Mitä piirteitä he eivät ehkä näe niin helposti?
7. Miten luulet identiteettisi vaikuttavan vuorovaikutukseesi muiden, esimerkiksi perheesi, lastesi ja ystäviesi, kanssa?
8. Miltä tuntui antaa palautetta parille?
9. Miltä tuntui saada palautetta ja havaintoja muilta?

Taulukko 2 – Luettelo kuvailevista sanoista

Henkilökohtaiset ominaisuudet – sanaluettelo

energinen	luova
huolestuja	varovainen
onnellinen	seikkailunhaluinen
itsevarma	luotettava
kekseliäs	mukava
ajattelevainen	tunnollinen
itsekriittinen	epätavallinen
järjestelmällinen	riippumaton
tyytyväinen	huomaavainen
innovatiivinen	johtamiskykyinen
kiltti	omituinen
lämmin	motivoiva
nokkela	sinnikäs
nopea	positiivinen
ahkera	optimistinen
vastuullinen	myötäilevä
ylpeä	pessimistinen
päättäväinen	seurallinen
motivoitunut	lujatahtoinen
yhteistyökykyinen	sisukas
utelias	

Tehtävä 3 – Minäpystyvyys ja perhe-elämä

Taulukko 1 – Perhe-elämän skenaariot

TEHTÄVÄ 3 Minäpystyvyys ja perhe-elämä (45 minuuttia)

Skenaariot/Keskustelukortit (kolme esimerkkiä)

HUOM.! Lisää esimerkkejä voidaan lisätä, joissa otetaan huomioon eri maiden kulttuurierot ja erilaiset lastenhoidon ja varhaiskasvatuksen asenteet.

Skenaario 1

Ei aikaa zoomailuun

Tämä tuntemattoman tekijän valokuva on lisensoitu CC BY -lisenssillä.



Riikka-äiti ja Kalle-isä työskentelevät kotoa käsin. Kallen on oltava verkossa myyntipuheluiden vuoksi kahdeksan tuntia päivässä, sillä hänen palkkansa on provisiopohjainen. Riikan työ on joustavampi, ja (pandemiasta johtuvan) sulkutilan aikana suurin osa lastenhoidosta onkin työpäivinä jäänyt hänen harteilleen. Hän on sosiaalipalvelujen hoitopäällikkö, ja hänen työpäiväänsä kuuluu verkkokokouksia, videopuheluita, verkkohallintoa, puheluita, ongelmanratkaisua ja asiakirjojen laatimista. Hänen on ollut vaikea selvittää kaikista tehtävistään, ja hän on joutunut tekemään töitä iltaisin valmistettuaan perheelle illallisen. Kalle taas käy työpäivän jälkeen juoksemassa. Zoom-puheluiden aikana Riikan on ollut vaikea keskittyä työhön jatkuvien keskeytysten vuoksi, ja hänen työnsä on kärsinyt siitä, että hän tuntee olonsa stressaantuneeksi.

Hän ymmärtää, että on aika parantaa työn ja oman elämän välistä tasapainoa ja tietää, että hänen on keskusteltava tästä miehensä kanssa. Heillä on kolme lasta, jotka ovat iältään 10, 8 ja 6-vuotiaita.

Keskustelu:

Miten Riikan pitäisi suhtautua tilanteeseen?

Miten Riikka ja Kalle voisivat järjestää lasten koulunkäynnin? Mitä vinkkejä tähän olisi antaa?

Mitä vastaväitteitä Kalle saattaisi esittää, jotta ajankäyttö pysyisi ennallaan, ja miten Riikka voisi vastata Kallen perusteluihin ja perustella muutostarvetta omaan hyvinvointiinsa liittyvillä syillä?

Millaisia haasteita oppijoilla on ollut omista perheissään kuluneen vuoden aikana? Mitä ratkaisuja ja vinkkejä heillä on ehdottaa?

Mitä vinkkejä oppijat voivat antaa toisilleen tarpeistaan viestimiseksi?

Keskustelkaa kysymyksistä ja jakakaa kaikki mahdolliset vinkit ja ajatukset keskenänne.

Jakakaa omia kokemuksia.

Skenaario 2

Isyysloma?

Isä vastustaa isyyslomalle jäämistä, koska pitää sitä nolona. Hänen kumppaninsa on uupunut synnytyksen jälkeen ja tarvitsee epätoivoisesti apua ja puolisonsa tukea lapsen kanssa.

Keskustelu: Mitä haasteita miehet kohtaavat käyttäessään oikeuksiaan? Keskustelkaa aiheesta ja jakakaa kaikki mahdolliset kokemukset ja opittu keskenänne.

Kuva: [Kelly Sikkema](#), [Unsplash](#)



Skenaario kolme

Teini-ikäisen pulmia



Kuva: Ving N, Unsplash

Mikko on teini-ikäinen poika ja erittäin taitava saamaan tahtonsa läpi usuttamalla muut perheenjäsenet toisiansa vastaan. Hän tulee ja menee miten haluaa, ei tule syömään sovitusti, jättää läksyt tekemättä ja viettää aikaa häneen kielteisesti vaikuttavien ystäviensä kanssa. Aikaisemmin hän suunnitteli korkeakouluopintoja, mutta on nyt jäämässä jälkeen niistä.

Keskustelu: Mitä haasteita vanhemmilla/huoltajilla on teini-ikäisten kohtaamisessa ja vapauden ja rajojen tasapainottamisessa sopivassa määrin? Miten Mikkoa voidaan tukea kasvamaan ja olemaan jälleen osa perhettä ilman, että hän kokee menettävänsä oman tiensä? Keskustelkaa aiheesta ja jakakaa kaikki mahdolliset ajatukset ja kokemukset keskenänne.

Tehtävä 4 – Itsensä ja muiden aktivoiminen

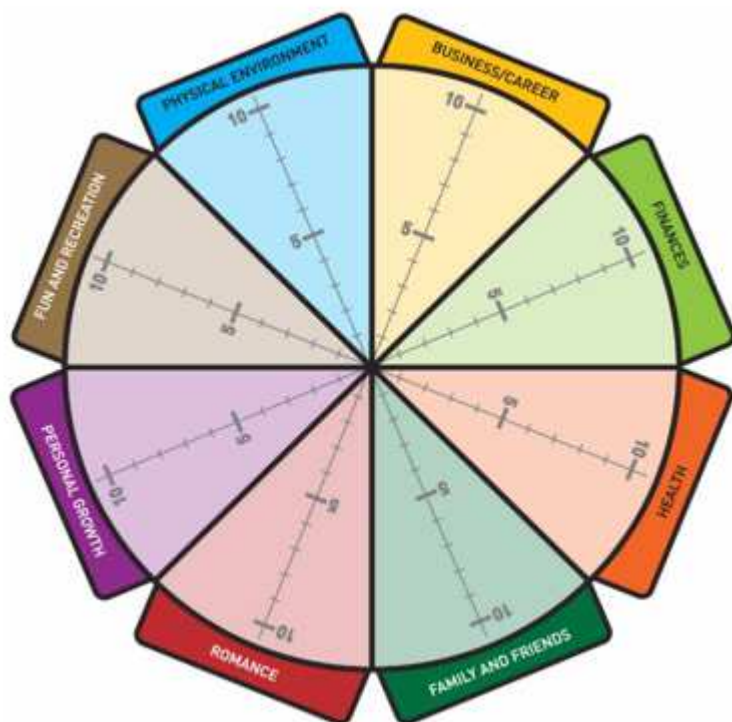
Tavat-tehtävämoniste (45 minuuttia)

TERVEET TAVAT

Käytä tätä ”elämän onnenpyörää” inspiraationa terveelliset ja epäterveellisten tapojen miettimisessä elämän eri alueilla.

Listaa ensin omat tottumuksesi alla olevan taulukon avulla.

ALUE	TERVEELLISET TAVAT	EPÄTERVEELLISET TAVAT
FYYSINEN YMPÄRISTÖ		
TYÖ/URA		
TALOUS		
TERVEYS		
PERHE JA YSTÄVÄT		
RAKKAUS		
HENKILÖKOHTAINEN KASVU		
VAPAA-AIKA		



Tunnista seuraavaksi muutokset, joita voisit tehdä tapoihisi. Mitkä olisivat kolme ensisijaista muutettavaa tapaa?

3 ensisijaista tavoitetta

- 1
- 2
- 3

Osaatko mainita kolme konkreettista asiaa, mitä voit tehdä päästäksesi tavoitteeseesi?

- 1
- 2
- 3

<https://www.startofhappiness.com/wheel-of-life-a-self-assessment-tool/>

Tehtävä 5: Mentorointi ja valmennus (45 minuuttia)

Tämän harjoituksen tavoite on valmennuksen ja mentoroinnin merkityksen ymmärtäminen vanhemmuudessa ja yrittäjyydessä.

Tässä harjoituksessa työskennellään pareittain.

Jokainen osallistuja valitsee yhden keskustelunaiheen. Ajattele jotain henkilökohtaista ongelmaa tai mahdollisuutta, jota olisi hyödyllistä tutkia tarkemmin.

Jokainen ryhmän jäsen tuo keskusteluun haluamansa aiheen, johon muut ryhmän jäsenet tarjoavat kannustavia ideoita ja ehdotuksia (Huomatkaa, että tässä ei ole kyse neuvojen antamisesta). Tämän lähestymistavan avulla jokainen voi tutkia omia ratkaisujaan ja toimiaan.

Sopivia aiheita voi esimerkiksi haasteista seuraavilla alueilla:

- Työn ja yksityiselämän tasapaino
- Oman ajan/harrastusten/mielenkiinnon kohteiden/sosiaalisen elämän lisääminen
- Perheenjäseniin liittyvät kysymykset – teini-ikäisten kannustaminen osallistumaan perheen yhteiseen ohjelmaan, kiinnostuksen lisääminen koulunkäyntiä kohtaan jne.
- Innostus oppia lisää, kun sille on vaikea järjestää aikaa.
- Omista tarpeista huolehtiminen perheen eri jännitteiden ja vaatimusten keskellä kiireisessä ympäristössä.
- Vahvistavien keskustelujen suunnittelu.

Keskustelkaa asiasta. Tunnistakaa ongelma. Parisi kyselee sinulta asiasta. Kun olet valmentajan roolissa, yritä käyttää vain kysymyksiä, älä väitteitä. Älä tuomitse.

Tunnistakaa mahdolliset ratkaisuyritykset keskustelun avulla. Kirjatkaa ne muistiin ja suunnitelkaa, miten niitä voi jatkaa.

Kun olette molemmat saaneet vuoron, pohtikaa kokemusta ja sen herättämiä tunteita. Oliko siitä hyötyä?

VINKKEJÄ VALMENTAJILLE:



Miksi asia on ongelma?

Mitä olet jo yrittänyt tehdä tämän asian suhteen?

Miten tämä vaikuttaa sinuun?

Miten voisit paremmin hallita tai saada vaikutusvaltaa ongelman suhteen?

OMAT LISÄKYSYMYKSET

Tehtävä 6 – Oppimispäiväkirja

Tehtävä 6 on oppimispäiväkirja, joka on tarkoitettu käytettäväksi missä tahansa oppimisen vaiheessa ja itsenäisten oppimistehtävien, esimerkiksi videoiden ja avoimien oppimisresurssien, tekemisen jälkeen.



Kirjoita teksti, jossa käsittelet ja pohdit seuraavaa:

Pohdi oppimistasi ja edistymistäsi sekä mistä pidit ja mistä et.

Ajattele päivittäisiä tapojasi, myös kasvatustapojasi.

Mitä haluaisit muuttaa?

- Mitä olet oppinut itsestäsi? Mitä olet oppinut toisista?
- Onko sinulla kysyttävää opettajaltasi tai ryhmältäsi – tarvitsetko lisäselvennystä?
- Lisää tekstiisi mahdollisimman paljon yksityiskohtia ja tietoja.

5. Lisätehtävät: resurssisuunnitelma

Resurssi: Shefali Tsabary: Tietoinen vanhempi – Osa 1

Tehtävätyyppi ja -kuvaus

<https://www.youtube.com/watch?v=c4HBgR0aov4>

Tämä resurssi on YouTube-video. Se herättää muun muassa seuraavia kysymyksiä:

Miten käytät valtaasi vanhempana? Pitäisikö sinun antaa lapsellesi enemmän vapautta ja altistaa hänet siten suuremmalle riskille?

I. Miksi tämä resurssi on hyödyllinen?

Videolla tutkitaan vanhemmuustyyppkejä ja sitä, miten vanhemmat käyttävät valtaansa. Osallistujat voivat laatia oman toimintasuunnitelmansa ja tavoitteensa vastaustensa pohjalta.

II. Kesto

31 min 45 s

III. Linkit ja lähteet

<https://www.youtube.com/watch?v=c4HBgR0aov4>

Resurssi: Winnicott ja vanhemmuus

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

- <https://iahip.org/inside-out/issue-24-spring-1996/winnicott-and-parenting>

Tämä resurssi on verkkosivusto ja siihen liittyvä lukutehtävä. Osallistujat lukevat tekstin ja pohtivat omaa kasvatustyyliään sekä arvioivat, tarvitaanko siihen muutoksia.

II. Miksi tämä resurssi on hyödyllinen?

Resurssi kuvaa Winnicottin teoriaa yksityiskohtaisemmin ja tarjoaa käsityksen auktoriteeteista ja vapaammista vanhemmuustyyleistä sekä tutkii vaikutuksia, joita autoritaarisella ja ylihuolehtivalla vanhemmalla voi olla lapseen.

III. Kesto

Nopealukuinen teksti

IV. Linkit ja lähteet

<https://iahip.org/inside-out/issue-24-spring-1996/winnicott-and-parenting>

Resurssi: Oppimispäiväkirja verkossa

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

Oppimispäiväkirja verkossa. Osallistujat pitävät verkossa oppimispäiväkirjaa. Malli ja kirjoittamista tukevat esimerkit esitellään lähiopetuksessa.

II. Tarvikkeet ja materiaali

Valmis malli, jossa on viikonpäivät ja valmiita kysymyksiä.

III. Ohjeet

Valmentaja jakaa esimerkkejä oppimispäiväkirjoista, jotta oppijat voivat kehittää omaa kirjoitustapaansa.

Arviointi

Oppijat kirjoittavat viikon kuluttua, miltä oppimispäiväkirjan pitäminen tuntuu. Mitä hyötyä siitä on? Mitä olet oppinut itsestäsi?

6. Läheteet

Biswas, Diener R, (2018) Positive Psychology Coaching: Putting the Science of Happiness to Work for Your Clients

Boghossian P and Lindsay J (2019) How to have impossible conversations Lifelong

Cox, E and Bachirova T. (2014) The Complete Handbook of Coaching

Dweck, Carol S.. (2008) Mindset: the new psychology of success New York : Ballantine Books,

Seligman, E.P. Martin (2011) Flourish: A New Understanding of Happiness and Well-Being - and How to Achieve Them, Nicholas Brealey Publishing.

Seligman, E.P. Martin. (2012). PERMA theory
<https://www.youtube.com/watch?v=jqqHUxzfBI>

Tsabary, S (2018) The Awakened Family: How to Raise Empowered, Resilient, and Conscious Children.

Winnicott, D.W.(1988) Babies and their Mothers London : Free Association Books

Verkkolinkit

<https://www.youtube.com/watch?v=-7FhcvoVK8s>

<https://kevan.org/johari.cgi>

<https://www.youtube.com/watch?v=BPmb-bebnks>

<https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/sample-activities/social-identity-wheel/>



ParENTrepreneurs

Moduuli 5

Luovuuden ja innovatiivisten ideoiden edistäminen

O2 ParENTrepreneurship- yrittäjyyskasvatuksen valmennuspaketti

Työpaketin vastuupartneri Materahub

Projektinumero: 2019-1-NL01-KA204-060263

Vastuuvapauslauseke: ” Tämä projekti on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä julkaisu heijastaa vain tekijän näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuussa julkaisussa olevien tietojen mahdollisesta käytöstä..”



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Versio #	Päivämäärä	Organisaatio	Vaihe
1	4.10.2020	VAMK	Moduuliluonnos (V1)
2	6.10.2020	VAMK	Moduuliluonnos (V2) ”kriittisen kollegan arvioinnin” jälkeen
3	27.10.2020	VAMK	Moduulin lopullinen versio
4	1.12.2020	VAMK	Päivitetty lopullinen V2 (versio ilman kaikkia tietoja)
5	5.12.2020	VAMK	Päivitetty lopullinen versio tarkistettavaksi
6	15/15/2020	VAMK	Lyhennetty versio (esittely ja hyödyt max. 2 s)
7	6.1.2020	VAMK	Moduulin viimeistely lopputarkistuksen jälkeen

Versiohistoria

Kirjoittaja: Marianne Laurila, VAMK

Tanja Oraviita, VAMK

Sisällysluettelo

1. Johdanto	195
2. Hyödyt ja mahdollisuudet	196
3. Moduuli kuvaus	198
o 3.1. Moduulin rakenne	200
o 3.2. lähiopetuksen TEHTÄVÄT	205
■ TEHTÄVÄ 1: Työpajan avaava harjoitus: $X+Y+Z = \text{idea!}$	205
■ Tehtävä 2: Ongelmat ja aivoriihi	207
■ Tehtävä 3: Miellekartta ongelmien havainnoinnista	210
■ Tehtävä 4: Another Trick in the Wall	212
■ Tehtävä 5: Esittely ja arviointi	214
o 3.3. Verkkotehtävät/itsenäinen työskentely	216
■ Tehtävä 6: Pohdintoja luovasta prosessista	216
■ Tehtävä 7: Luovan ilmaisun edistäminen	219
■ Tehtävä 8: Innovatiiviset ratkaisut	221
■ Tehtävä 9: Luovuuden ja motivaation kulttuuri	222
■ Tehtävä 10: Loppupohdinta – Minä luovan oppimisen edistäjänä	223
4. Liitteet (tehtävien materiaalit)	225
5. Lisätehtävät: resurssisuunnitelma	226
■ Resurssi I	226
■ Resurssi II	226
■ Resurssi III	227
■ Resurssi IV	227
6. Lähteet	230

1. Johdanto

Luovuus on uusien ja epätavallisten ratkaisujen, näkökulmien, ideoiden ja yhdistelmien löytämistä. Luovuus syntyy mielikuvituksesta, avoimuudesta, leikkimielisyydestä ja uteliaisuudesta. Nämä lapsille luontaiset ominaisuudet ovat tehokkaita työkaluja luovuuden ja innovatiivisten ideoiden edistämiseen erityisesti, kun asiaa lähestytään leikkimisen sekä tutkimisen, löytämisen ja tekemisen kautta. Leikkillisyyden on lisäksi, että se lisää lasten sitoutumista ja motivoitumista.

Luovuutta tarvitaan idean löytämiseen ja ongelmanratkaisuun. Innovatiiviset ideat ovatkin luovuuden hedelmiä, joissa uusia ideoita sovelletaan ja omaksutaan käytännöllisellä ja hyödynnettävällä tavalla. Ideointia ja luovuutta voi edistää monin keinoin. Yksi suosittu menetelmä on aivoriihi. Luovuutta edistävät prosessit voidaan muuttaa leikkillisemmäksi toiminnaksi käyttämällä erilaisia elementtejä, kuten tarramuistilappuja, eri värejä, esineitä, hassuja piirustuksia ja kaikkea mahdollista hauskaa. Samankaltaisten ideoiden ryhmittely on kiinnostavampaa, kun se tehdään esimerkiksi käyttäen värillisiä tarramuistilappuja. Myös ideoiden valinnasta voidaan tehdä leikillinen ja motivoiva tapahtuma esimerkiksi käyttämällä kerrontaa, pyytämällä lapsia kuvittelemaan, mitä erilaiset ideat voisivat käytännössä tarkoittaa, pyytämällä heitä kehittämään skenaarioita ja käyttämällä pelillisiä ja leikkiin pohjautuvia menetelmiä, kuten pisteäänestystä (jossa äänestys tapahtuu värillisillä pistetarroilla). Kun halutaan arvioida idean innovatiivisuutta, eikä vain sen hauskuutta, voidaan esittää esimerkiksi seuraavia kysymyksiä: Onko se uusi tai onko siinä jotain uutta? Onko se ainutlaatuinen? Mikä siinä on erilaista vanhaan verrattuna? Minkä ongelman se ratkaisee? Voitko käyttää sitä? Voiko joku muu käyttää sitä? Miten ihmiset reagoivat siihen? Saako se ihmiset innostumaan?

Ideointi ja innovointi edellyttävät luovuutta. Käytitpä luovuutta omaksi iloksesi tai ulkoisesta syystä, luovan prosessin vaiheet ovat samat. Wallas on tunnistanut viisi orgaanisesti etenevää vaihetta luovassa prosessissa: valmistelun, kypsyttelyn, oivalluksen, arvioinnin ja vahvistamisen.

1. **Valmistelu:** Aluksi ongelma ja sen aihealue saattavat olla vielä epäselviä. Siksi ensimmäisessä vaiheessa kerätäänkin mahdollisimman paljon tietoa aiheesta ja siihen liittyvistä asioista. Tämä auttaa muodostamaan paremman kuvan haasteesta ja siihen vaikuttavista tekijöistä.
2. **Kypsyttely:** Ensimmäisen vaiheen jälkeen kerättyä tietoa pohditaan, sulatellaan ja käsitellään, mahdollisesti kohdistamalla huomio johonkin muuhun, esimerkiksi tekemällä jotain muuta, puhumalle jonkun kanssa tai lähtemällä kävelylle.
3. **Oivallus:** Kolmannessa vaiheessa (ydin)ongelma on tunnistettu, ja on aika tuottaa laaja kirjo ideoita ja mahdollisia ratkaisuja. On tärkeää pitää mieli avoimena ja objektiivisena, ja muistaa, että oikeita eikä väärä vaihtoehtoja ei ole. On ainoastaan ideoita.
4. **Arviointi:** Seuraavaksi ideat arvioidaan ja niistä valitaan paras eteenpäin työstettäväksi.
5. **Vahvistaminen/työstö:** Kun päätös on tehty ja paras idea tai ratkaisu on valittu, on aika ryhtyä toimeen. Viimeisen vaiheen tärkeimpiä ominaisuuksia ovat toimeenpano, soveltaminen, sitoutuminen ja erityisesti epävarmuuden sietäminen, kunnes työ on valmis ja tuottaa tulosta.

Tärkeimpiä taitoja, joita lapsi tämän prosessin kautta oppii ovat sinnikkyys, motivaatio, epävarmuuden sietäminen ja pienten voittojen juhliminen. Tärkeimpänä tavoitteena on kannustaa lasta kokeilemaan asioita ja arvostamaan epäonnistuneita kokeiluja yhtä paljon kuin onnistuneitakin. Thomas Alva Edisonkin keksi hehkulampun vasta lukuisien yritysten jälkeen. Jos jokin ei toimi, kyse ei ole epäonnistumisesta vaan pikemminkin toimimattomien vaihtoehtojen eliminoimisesta. Tärkeintä on prosessi, ei ainoastaan lopputuote, sillä prosessi syventää ymmärtämistä ja oppimista. Kasvattaja tai mentori voi tukea tiedon ja ymmärryksen kehittymistä kyselemällä oppijoilta heidän työstään: Miten he keksivät idean, mikä innoitti heitä ja nauttivatko he sen parissa työskentelemisestä? Keskeistä on

tukea oppijan itsenäistä ajattelua, antaa lasten ilmaista mielipiteitään projektiansa eri vaiheissa ja keskustella siitä, mitä he aikovat tehdä seuraavaksi ja miksi. Roolimallin, kasvattajan tai mentorin on tärkeää jakaa omia ajatuksiaan lapselle, sillä ne voivat toimia esimerkkeinä, jotka saavat lapsen pohtimaan omaa ajatteluaan. On myös hyvä muistaa, että eri-ikäiset lapset toimivat kognitiivisen kehitystasonsa ja jo hankitun tiedon ja taitojen perusteella eri tavoin, ja heitä myös motivoivat eri asiat.

2. Hyödyt ja mahdollisuudet

Luovuus on keksintöjen, innovaatioiden ja innovatiivisten ideoiden perusta. Ilman luovuutta niitä ei ole olemassa. Luovuutta voidaan käyttää itseilmaisuuksiin, hyvinvointiin ja tuomaan sosiaalista yhteenkuuluvuutta, kuten ilon ja tunteiden kanavoimiseen, mutta myös tuottaviin tarkoituksiin, kuten musiikin säveltämiseen tai ongelmien ratkaisemiseen. Luovuus muokkaa ajatteluamme ja edistää keksintöjen ja ideoiden syntyä. Innovointi on taasen luovuuden menestyksestä soveltamista uutena tai paranneltuna tuotteena tai asiana, jolla on suuri käyttöarvo yhteiskunnassa, ja joka leviää yhteiskunnassa laajalle ja siitä saadaan suurta taloudellista tai käytännön hyötyä.

Innovatiivisten ideoiden tärkein hyöty on, että ne helpottavat elämäämme. Klassisimpia esimerkkejä näistä ovat pyörä ja tuli, jotka muuttivat esi-isiemme elämän. Innovatiivisissa ideoissa ei ole kyse vain uuden luomisesta vaan myös uusien keinojen löytämisestä ja niiden käyttämisestä. Miten innovatiiviset ideat voisivat parantaa sinun arkeasi? Luovien ja innovatiivisten sovellusten ja ideoiden keksimistä lasten kanssa voi harjoitella leikin ja tutkimisen ja löytämisen kautta, esimerkiksi auttamalla lapsia näkemään asioiden välisiä yhteyksiä ja ymmärtämään, miten pienet innovaatiot helpottavat elämää. Innovatiivisten ideoiden ideointi, keksiminen ja kehittäminen ovat myös hyviä leikin aiheita, joita tukee lasten luontainen taipumus mielikuvituksen käyttöön ja tutkimiseen. Leikkimisen lisäksi lapsen mielikuvitusta, innovointia ja luovuutta voi tukea esimerkiksi käymällä museoissa ja uusissa paikoissa, löytämällä uusia maailmoja ja asioita, lukemalla, käyttämällä inspiroivia leluja tai tekemällä niitä, luomalla vastaavuuksia eri asioiden välille, löytämällä asioille uusia käyttötarkoituksia, myös keittiössä, ja viettämällä aikaa luonnossa. Luonto on paras opettaja, luoja ja innovoija. Tarkkaile lasten kanssa, minkälaisia ratkaisuja luonto on kehittänyt ja mitä ne voisivat merkitä omassa elämässä. Esimerkiksi herneenpalot ovat mahtavia säilytysastioita ja innovatiivisten ideoiden lähde. Bioniikka on tieteenala, jossa luonnossa esiintyviä asioita ja ratkaisuja käytetään ihmisen hyödyksi. Esimerkiksi linnun siipien muoto on poikanut idean lentokoneen siipien muodolle. Oheinen video tarjoaa tietoa ja esimerkkejä bioniikasta: <https://www.youtube.com/watch?v=vwOjiWCvCes>.

Luovuuden hyöty on muutakin kuin innovatiiviset ideat. Se on välttämätöntä kaikilla elämänalueilla, esimerkiksi hyvinvoinnissa, motivaatiossa, pitkäjänteisyydessä ja yhteistyössä muiden kanssa.

Koska luovuutta käytetään itsensä ilmaisemiseen ja toteuttamiseen, yhteenkuuluvuuden luomiseen ja iloitsemiseen ja koska se lisää optimismia, onnellisuutta, hyvinvointia ja halukkuutta ymmärtää asioita ja omaa potentiaalia, on sillä myös tärkeä rooli lapsen **motivaation, sietokyvyn ja sinnikkyiden** kehittämisessä kotona, koulussa ja myöhemmin työelämässä. Luovuus edistää tarkoituksen ja sisäisen motivaation löytämistä. Sisäinen motivaatio on tärkeää pitkäjänteisyyden ja sinnikkyiden kannalta. Se auttaa asettamaan tavoitteita, suunnittelemaan toimintaa, hallitsemaan stressiä ja pääsemään yli epäonnistumisista. Luovuus lisää avoimuutta ja epävarmuuden sietämistä. Siitä onkin suurta apua yhteiskunnan muuttuessa yhä kiihtyvään tahtiin ja epävarmuuden lisääntyessä yhteiskunnassa, sillä luovuus auttaa vastaamaan yhteiskunnan haasteisiin uudenlaisin keinoin.

Luovuus kehittää myös **yhteistyötaitoja**, sillä se nostaa empatiatasoa sekä kykyä ymmärtää toisia ja vastaanottaa kritiikkiä. Lisäksi se luo ja edistää positiivista ilmapiiriä sekä auttaa parantamaan itsetuntoamme ja kykyämme ilmaista tunteitamme.

Ei olekaan ihme, miksi luovuutta pidetään kaikille välttämättömänä työelämätaidona. Esimerkiksi yrittäjyydessä se auttaa liikeidean löytämisessä, markkinalähtöisten tuotteiden, palvelujen ja innovaatioiden kehittämisessä, sekä saattamaan ideoita markkinoille. Lisäksi se edistää muutosvalmiutta yksilöissä.

Luovuus on tärkeää kaikessa, mitä teemme. Seuraavissa videoissa on esimerkkejä, miten luovat ammattilaiset ajattelevat ja toimivat. Tarkkaile myös yleisön reaktioita.

- Duncan Wardle – The Theory of Creativity (TEDxAUK): <https://www.youtube.com/watch?v=8MwiGYzlyg>
- Taika Waititi – The Art of Creativity (TEDxDOHA): <https://www.youtube.com/watch?v=pL71KhNmnl8>

3. Moduuli kuvaus

Moduuli 5	<i>Luovuuden ja innovatiivisten ideoiden edistäminen</i>
<i>Tehtävätyyppi</i>	<i>180 min lähiopetusta ja 180 min verkkotehtävä/itsenäinen työskentely</i>
<i>Kesto (minuutteina)</i>	Lähiopetus: 180 min työpajaohjelma (lisäksi mahdollinen kahvitauko 10–20 min) Verkkotehtävät: 180 min
<i>Moduulin tavoitteet</i>	Tämä moduuli tarjoaa katsauksen luovuuteen ja ideoiden syntyymiseen perhe-elämän kontekstissa. Moduulissa esitellään vinkkejä, työkaluja ja keinoja, joilla luovuutta ja innovointia voi edistää lapsissa ja samalla tukea motivaation ja pitkäjänteisyyden kehittymistä.
<i>Käsiteltävät taidot</i>	Luovuus Motivaatio ja sinnikkyys Ongelmanratkaisu
<i>Oppimistulokset</i>	Tämän moduulin suoritettuaan oppijat: • ymmärtävät ja osaavat määritellä, mitä luovuus on • ymmärtävät luovan prosessin ja sen merkityksen ongelmanratkaisussa • ymmärtävät, miten arvioida luovan prosessin tuloksia • osaavat vaalia lapsensa luovuutta, motivaatiota ja sinnikkyyttä • osaavat kuvailla ja soveltaa luovia työkaluja ja menetelmiä • osaavat kertoa lapsille luovuuden ja innovatiivisten ideoiden mahdollisuuksista.
<i>Menetelmät</i>	Lähiopetus: luovia ja vuorovaikutteisia menetelmiä Verkkotehtävä: itseopiskelumateriaalia, kokemuksellista oppimista ja itsearviointia
<i>Sisältö</i>	- Luovuus ja innovatiiviset ideat - Luovan prosessin malli ja ongelmanratkaisuprosessi - Innovatiivinen idea

	- Lapsen luovuuden vaaliminen - Luovuuden edut lapsille - Luovuus, motivaatio, sietokyky ja sinnikkyys
--	--

○ 3.1. MODUULIN RAKENNE

<i>Tehtävä</i>	<i>Kesto</i>	<i>Opetustapa</i>	<i>Tarvikkeet ja materiaalit</i>
Aloitustyöpaja (virtuaalinen/lähityöpaja)	20 min	Lähiopetus <i>Huom.: Tehtävä voidaan muokata myös verkkoon soveltuva ksi.</i>	Moduulin ja sen tavoitteiden esittely ja keskustelu (5 minuuttia) ja tehtävä (15 minuuttia). Tehtävässä yhdistellään erilaisia elementtejä ratkaisuksi. Tämä on lämmittelyharjoitus innovatiivisia ideoita sekä luovia ja tuotekehityksellisiä prosesseja varten. <u>Tehtävä 1:</u> Lista sanoja satunnaisesti valittavaksi. Sanalistan voi luoda käyttämällä Random Listsiä: https://www.randomlists.com/list-randomizer Sanat voidaan myös poimia lehdestä tai kirjasta avaamalla sivuja sattumanvaraisesti ja osoittamalla sanoja sormella. <u>Muut työkalut:</u> Lähiopetus: Kyniä, paperia ja fläppitaulu/valkotaulu (ryhmätyö) Verkkotehtävä: Kannettava tietokone, verkkoyhteys, tehtäväpaperi

1: Ongelmat ja aivoriihi (virtuaalinen/lähityöpaja)	30 min	Lähiopetus <i>Huom.: Tehtävä voidaan muokata myös verkkoon soveltuvaksi.</i>	Tehtävä 2 Lähiopetus: Tusseja, kyniä, paperia, tarramuistilappuja ja fläppitaulu Verkkotehtävä: Kannettava tietokone, verkkoyhteys, virtuaalihuoneet ryhmätyötä varten ja virtuaalinen valkotalu (esim. Mentimeter, Miro tai muu niiden kaltainen interaktiivinen alusta) Aivoriihi: ○ https://medium.com/@neemz/design-thinking-brainstorming-through-the-ideation-phase-4612b3cf723a ○ https://www.youtube.com/watch?v=VvdJzeO9yN8 ○ https://www.interaction-design.org/literature/article/stage-3-in-the-design-thinking-process-ideate Yhteenkuuluvuuskaavio: ○ https://uxdict.io/design-thinking-methods-affinity-diagrams-357bd8671ad4 ○ https://www.youtube.com/watch?v=UynxDyr0IAo ○ https://www.youtube.com/watch?v=R_vLlaUYHSo
2: Miellekartta ongelmien havainnoinnista (virtuaalinen/lähityöpaja)	30 min	Lähiopetus <i>Huom.: Tehtävä voidaan muokata myös verkkoon soveltuvaksi.</i>	Tehtävä 3 Lähiopetus: Tusseja, kyniä, paperia, tarramuistilappuja ja fläppitaulu Verkkotehtävä: Kannettava tietokone, verkkoyhteys, virtuaalihuoneet ryhmätyötä varten ja virtuaalinen valkotalu (esim. Mentimeter, Miro, Mindmaster tai muu niiden kaltainen interaktiivinen alusta ja miellekarttatyökalu) Miellekarttatekniikan kuvaus ja esimerkkejä: - https://www.mindtools.com/pages/article/newlSS_01.htm

			- https://www.mindmeister.com/blog/students-guide-to-mind-mapping/ - https://venngage.com/blog/mind-map-templates/ - https://www.youtube.com/watch?v=wLWV0XN7K1g - https://www.youtube.com/watch?v=pgwcqjdYSrg
3: Another Trick in the Wall (virtuaalinen/lähityöpaja)	45 min	Lähiopetus <i>Huom.: Tehtävä voidaan muokata myös verkkoon soveltuvaksi.</i>	Tehtävä 4 Lähiopetus: Värikyniä, paperia Mahdollisesti myös fläppitaulu/valkotaulu tai lehtiä, sakset, liimaa, pahvia... Verkkotehtävä: Kannettava tietokone, verkkoyhteys, virtuaalinen valkotaulu (esim. Mentimeter, Miro tai muu vastaava interaktiivinen alusta) tai piirustusohjelma Linkit: prototypointimenetelmä: - https://www.interaction-design.org/literature/article/prototyping-learn-eight-common-methods-and-best-practices - https://creately.com/blog/diagrams/what-is-prototyping-techniques-process/ - https://www.lead-innovation.com/english-blog/prototyping-methoden-and-best-practices - https://www.youtube.com/watch?v=Q4MzT2MEDHA
4: Esittely ja arviointi (virtuaalinen/lähityöpaja)	20 min	Lähiopetus <i>Huom.: Tehtävä voidaan muokata myös verkkoon soveltuvaksi.</i>	Tehtävä 5 Lähiopetus: Kyniä, paperia, tarramuistilappuja, pistetarroja tai pieniä värikkäitä tarramuistilappuja sekä fläppitaulu Verkkotehtävä: Kannettava tietokone, verkkoyhteys, virtuaalinen valkotaulu (esim. Mentimeter, Miro tai muu vastaava interaktiivinen alusta) Arviointimenetelmät:

			– Verkkoäänestys/mielipidemittaukset, joista valitaan sopivin virtuaaliseen toteutukseen (mikäli harjoitus toteutetaan virtuaalisena) – Pisteäänestäminen (tunnetaan myös esim. nimellä Dotmocracy): Ideana on lisätä värillisiä pistetarroja pitämiinsä vaihtoehtoihin. ○ https://www.designthinking-methods.com/en/3Ideenfindung/dotmocracy.html ○ https://www.youtube.com/watch?v=GLYqH3xjKLk ○ https://www.interaction-design.org/literature/article/how-to-select-the-best-idea-by-the-end-of-an-ideation-session
Työpajan päättäminen (virtuaalinen/lähityöpaja)	15 min	Lähiopetus <i>Huom.: Tehtävä voidaan muokata myös verkkoon soveltuvaksi.</i>	Kukin osallistuja pohtii moduulia ja oppimaansa ja arvioi sitä. Lisäkysymyksiä pohdittavaksi: - Minkälainen työpaja osallistujien mielestä oli? - Mitä uutta siinä oli? - Mikä yllätti? - Mikä oli helppoa? - Mikä oli vaikeaa? - Mitä siitä voi ottaa käyttöön lasten kanssa?
Pohdintoja luovasta prosessista	40 min	Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely	Tehtävä 6 • Oppimispäiväkirja (paperinen tai sähköinen) • A short guide to reflective writing • Kuvaus luovasta prosessista, joka sisältää ongelmanratkaisuprosessin • Blogiteksti: What 100 Years Have Taught Us About How to Be Creative • Video: Want to be more creative? Go for a walk Kaikki jäävät välillä jumiin, kun yrittävät saada aikaiseksi jotain uutta. Mutta käyttäytymisen ja oppimisen tutkija Marilyn Oppezzon tutkimuksen mukaan kävelyllä lähteminen saa luovuuden taas

			virtaamaan – muuta ei tarvita. Tässä hausassa ja lyhyessä puheenvuorossa hän selittää, miten käveleminen voi auttaa sinua saamaan mahdollisimman paljon irti seuraavasta aivoriihestäsi.
Luovan ilmaisuuden edistäminen	30 min	Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely	Tehtävä 7 Luettava materiaali 1. Design Thinking for kids 2. 15 Best Creative Activities for Kids 3. 5 Scientifically-proven Tips to Spark Your Kid's Imagination 4. 5 Ways to Encourage Kids to Grow up to be Innovators
Innovatiiviset ratkaisut	20 min	Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely	Tehtävä 8 Oppimispäiväkirja (paperille tai Word-tiedostona) Videoaineistoa bioniikasta: https://www.youtube.com/watch?v=vwOJiWCvCes. Tietoa prototypioinnista: • https://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-get-started-with-prototyping • https://www.interaction-design.org/literature/topics/prototyping • https://www.uxmatters.com/mt/archives/2019/01/prototyping-user-experience.php
Luovuuden ja motivaation kulttuuri	50 min	Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely	Tehtävä 9 Oppimispäiväkirja (paperille tai Word-tiedostona) Luettavaa ja videoaineistoa: • Luettavaa ja videoaineistoa: Vinkkejä luovuutta ruokkivan ympäristön luomiseen: 10 tips for cultivating creativity in your kids

			• Video: LoveParenting-puheenvuorot luovuudesta ja siitä, mitä voimme vanhempina tehdä tukeaksemme ja kannustaaksemme lastemme luovuutta Encouraging Creativity in Our Children • Video: Top 9 Creativity Killers • Luettavaa: JustJared: 15 Creativity Killers And How To Eradicate Them • Luettavaa: Fast Company: The 7 Biggest Creativity Killers • Luettavaa: 8 Motivation Killers You Need To Be Aware Of Now • Luettavaa: Common Parenting Mistakes That Demotivate Your Children
Loppupohdinta - Minä luovan oppimisen edistäjänä	30 min		Tehtävä 10 • Oppimispäiväkirja (paperille tai Word-tiedostona), sama jota on käytetty kaikissa verkkotehtävissä/itsenäisen opiskelun tehtävässä. • A short guide to reflective writing

○ 3.2. LÄHIOPETUKSEN TEHTÄVÄT

■ TEHTÄVÄ 1: Työpajan avaava harjoitus: $X+Y+Z = \text{idea!}$

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) TAVOITE: Tehtävän tavoitteena on oppia yhdistämään erilaisia ja keskenään epätavallisia elementtejä toisiinsa pyrkimyksenä saada ideoita määrättyyn ongelmaan tai asiaan. Tehtävä lisää luovuutta ja toimii myös lämmittelyharjoituksena.

(B) TEHTÄVÄTYPPI: Lähiopetustehtävä. Tehtävä voidaan suorittaa myös verkossa, jos olosuhteet sitä edellyttävät.

(C) TEHTÄVÄTYPPI: Itsenäinen tai ryhmäharjoitus

(D) KESTO: 10–15 minuuttia

- Tehtävän esittely ja organisointi (esimerkiksi osallistujien jakaminen ryhmiin): 5 minuuttia
- Ryhmätyöskentely: 5 minuuttia
- Tulosten esittely: 5 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

Lista sanoja satunnaisesti valittavaksi

- Sanalistan voi luoda käyttämällä Random Listsiä: <https://www.randomlists.com/list-randomizer>
- Sanat voidaan myös poimia lehdestä tai kirjasta avaamalla sivuja sattumanvaraisesti ja osoittamalla sanoja sormella.
- Kyniä, paperia ja fläppitaulu/valkotaulu (ryhmätyötä varten)
- Kannettava tietokone, internetyhteys (valinnainen)

III. Ohjeet

Tehtävä voidaan suorittaa itsenäisesti, pareittain tai ryhmänä ryhmän koosta riippuen. Kaikissa näissä tulosten jakaminen on tärkeää.

1. Valmentaja kertoo tehtävän idean alla olevan esimerkin ja tehtävän vaiheiden kautta.

Tehtävän idea:

Tässä tehtävässä osallistujat harjoittelevat luovuutta yhdistämällä erilaisia ja keskenään epätavallisia elementtejä toisiinsa saadakseen ideoita ja ratkaistakseen ongelmia. Epätavallisten ja erilaisten elementtien yhdistäminen tuottaa odottamattomia ja innovatiivisempia ideoita. Tätä hyödynnetään yleensä luovilla aloilla. Mietitään, miten epätavallisia elementtejä voi yhdistää arkiesineisiin. Yksinkertainen esimerkki on, miten tarrakiinnikkeet ovat korvanneet kengännauhat. Ongelmana saattoi olla, että kengännauhojen sitominen oli vaikeaa pienille lapsille. Se on hidasta ja nauhat aukeavat usein. Lapset voivat kaatua kävellessään tai juostessaan. Mikä voisikaan olla ratkaisu? Napit? Vetoketju? Jalkoihin sujautettavat kengät? Vai tarrakiinnikkeet?

Myös seuraava esimerkki on tuttu arkipäivästä. Jalankulkijoiden erottuminen pimeässä on vaikeaa. Miten ratkaista ongelma? Miten 'valaista' heidät? Esimerkiksi kissan silmät heijastavat pimeässä kirkkaina kohdatessaan valoa. Voitaisiinko ihmisiin lisätä jotakin, joka vaikuttaa samalla tavalla? Apu löytyi heijastimista. Niitä on saatavilla eri muodoissa, kuten nauhassa roikkuvinä, kuminauhoina, heijastinliiveinä ja -asusteina, ja ne voivat heijastaa käyttäjänsä persoonaa tai mukailia muotia. Näin ihmiset käyttävät niitä mielellään ja ovat siten turvassa liikenteessä. Ensin esitellään ratkaistava ongelma ja sen jälkeen satunnaisia sanoja, jotka auttavat keksimään ratkaisun ongelmaan. Ongelman ratkaisemisessa on käytettävä annettuja sanoja.

2. Seuraavaksi osallistujat jaetaan ryhmiin.
 - a. Lähiopetus: Ryhmä jaetaan pareihin. Jos ryhmä on pieni, voivat kaikki työskennellä yhdessä.
 - b. Verkkoideat: Itsenäinen tehtävä
3. Jokainen ryhmä valitsee ratkaistavan ongelman. Se voi olla yksinkertainen arkielämän asia, esimerkiksi miten saada lapsi siivoamaan huoneensa.
4. Jokaiselle ryhmälle/osallistujalle annetaan kolme sanaa käyttämällä Random List - sanalistageneraattoria tai valitsemalla sanat sattumanvaraisesti kirjasta tai lehdestä. Jälkimmäisessä tapauksessa osoitetaan sattumanvaraisesti jotakin sanaa kirjan tai lehden aukeamalla. Jos kyseessä on kuva, käytä vastaavaa sanaa.
5. Valmentaja pyytää osallistujia keksimään ratkaisun ongelmaan käyttämällä näitä satunnaisia sanoja. He voivat itse valita ratkaistavan ongelman. Esimerkiksi:
 - a. Sanat: Vastaus, kätevä, kukat
 - b. Ongelma: Miten saada lapsi harjaamaan hampaat
 - c. Idea: Anna lapselle palkitsevaa palautetta paperisina kukan terälehtinä. Kirjoita terälehtiin kannustavaa palautetta. Lapsi saa uuden terälehden joka viikko, kunnes

kukka on valmis. Käyttämällä erilaisia kukkia voit samalla opettaa lasta tuntemaan luontoa.

Aikaa tähän harjoitukseen on vain 15 minuuttia, joten ratkaisujen keksiminen on vaikeaa. Harjoituksen pääajatuksena on kehittää innovatiivisia ja ajatuksia avaavia ideoita. Oppijat voivat myös harkita ideoidensa hyödyntämistä edelleen. Tapa voi olla hyvin yksinkertainen, kuten edellä olevassa esimerkissä (jota voi käyttää): ”Käyttämällä erilaisia kukkia voit samalla opettaa lasta tuntemaan luontoa.” Tämä on luonnollinen jatkumo ensimmäiselle idealle. Se voi myös lisätä ideointi-intoa ja kehittää oppijoiden luovuutta.

6. Osallistujilla on 5 minuuttia aikaa työstää sanojaan ja ongelmaansa ryhmissä. Valmentaja kertoo, kun aikaa on jäljellä 2 minuuttia ja 1 minuutti.
7. Osallistujat kertovat tuloksistaan lyhyesti.
8. Osallistujat kertovat, mitä mieltä he olivat harjoituksesta ja luovuudesta, ja voisivatko he soveltaa ratkaisujaan käytännössä. Valmentaja kokoaa tulokset esittelemällä johtopäätöksiä luovasta ongelmanratkaisusta, josta opitaan lisää tämän moduulin aikana.

IV. Lähteet

Ei muita lähteitä. Vain tehtävässä käytetyt linkit.

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Oppijat voivat yhdistää kaksi erilaista kuvaa muodostaakseen ratkaisuidean. Valmentaja varaa tässä tapauksessa saataville valikoiman erilaisia kuvia.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat odottaa koulutukselta)

Oppijat lisäävät omaa luovuuspotentiaaliaan ja ajattelun avoimuutta, mikä voi auttaa heitä työskentelemään luovuuden ja luovien ideoiden parissa omien lastensa kanssa. He oppivat myös luovaa ideointia ja ongelmanratkaisua.

■ Tehtävä 2: Ongelmat ja aivoriihi

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus Ongelmat ja aivoriihi

(A) TAVOITE: Tämän moduulin lähiopetustehtävien rakenne pohjautuu ongelmanratkaisu- ja tuotekehitysprosessiin, joka alkaa ongelman määrittelystä ja idean tuottamisesta ja päättyy idean arviointiin. Jokainen tehtävä edustaa jotain tämän prosessin vaihetta. Tämän kautta pyritään syventämään kokonaiskäsitystä ongelmanratkaisu- ja tuotekehitysprosesseista ja tuetaan siten innovatiivisten ideoiden luomista ja tuottamista. Tässä tehtävässä keskitytään prosessin ensimmäiseen vaiheeseen.

Tehtävän tavoitteena on tunnistaa jokin lapsiin liittyvä ongelma. Tämä tapahtuu ideoimalla ja kokoamalla aivoriihessä lapsiin liittyviä ongelmia, jotka ideoinnin jälkeen luokitellaan ja analysoidaan ja joista sitten valitaan käsiteltävä ongelma. Käsiteltävät taidot ovat luovuus ja ongelmanratkaisu. Tämän harjoituksen avulla vanhemmat saavat vankemman perustan lasten tukemiseen innovatiivisten ja luovien ideoiden luomisessa. Tämän tehtävän lopputulos toimii seuraavan tehtävän lähtökohtana. Näin tehtävät yhdessä kattavat ongelmanratkaisuprosessin kokonaisuudessaan.

(B) TEHTÄVÄTYPPI: Lähiopetustehtävä. Tehtävä voidaan suorittaa myös verkossa, jos olosuhteet sitä edellyttävät.

(C) TEHTÄVÄTYPPI: Itsenäinen tai ryhmäharjoitus

(D) KESTO: 30 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Lähiopetus: Tusseja, kyniä, paperia, tarramuistilappuja ja fläppitaulu/valkotaulu
- Verkossa (mahdollinen vaihtoehto): Kannettava tietokone, verkkoyhteys, virtuaalihuoneet ryhmätyötä varten ja virtuaalinen valkotaulu (esim. Mentimeter, Miro tai niiden kaltainen interaktiivinen alusta)
- Aivoriihi:
 - Aivoriihi on yksi käytetyimmistä luovista ideoiden tuottamisen menetelmistä. Aivoriihessä tiettyyn aiheeseen tai ongelmaan liittyviä ideoita tuotetaan vapaasti. Niiden tulee olla vapaasti, ilman harkintaa, tuotettuja ajatuksia. Ideat voidaan kirjoittaa esimerkiksi valkotaululle, tietokoneelle, paperille tai tarramuistilapuille. Ideointisession jälkeen alkaa idean käsittely, luokittelu ja arviointi. Osa ideoista valitaan, osa jätetään mahdollista myöhempää käyttöä varten ja osa poistetaan. Prosessi voidaan toistaa valittujen ideoiden kohdalla. Yleensä tuloksia käytetään tuotekehitys- tai ongelmanratkaisuprosessin seuraaviin kehitysvaiheisiin.
 - <https://medium.com/@neemz/design-thinking-brainstorming-through-the-ideation-phase-4612b3cf723a>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=VvdJzeO9yN8>
 - <https://www.interaction-design.org/literature/article/stage-3-in-the-design-thinking-process-ideate>
- Yhteenkuuluvuuskaavio:
 - Yhteenkuuluvuuden kartoittaminen (esim. aivoriihien yhteydessä) tarkoittaa sitä, että ideat ryhmitellään ominaisuuksiensa mukaan. Esimerkiksi nukkumiseen liittyvät ajatukset muodostavat yhden ryhmän ja syömiseen liittyvät ideat toisen. Tarramuistilapuille kirjoitettuja ideoita on helppo siirrellä eri ryhmiin (esim. nukkuminen). Kun ryhmät ovat valmiita, ne voidaan rajata tussilla, ja jokaiseen ryhmään voidaan lisätä otsikko. Lue lisää alla olevista linkeistä.
 - <https://uxdict.io/design-thinking-methods-affinity-diagrams-357bd8671ad4>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=UynxDyr0IAo>
 - https://www.youtube.com/watch?v=R_vLlaUYHSo
- Ongelmatyypit
 - Yksinkertaiset, tarkkaan määritellyt ongelmat, suorat ja määritellyt oikeat vastaukset. Esimerkiksi yksinkertaiset matemaattiset ongelmat tai nälkä -> syö.
 - Hankalat, epäselvät tai epämääräiset ongelmat ovat avoimia ja ainutlaatuisia. Ratkaisujen lisäksi myös ongelma saattaa olla tuntematon ja muuttua ongelmanratkaisuprosessin aikana. Ongelmia voi myös olla useampia, tai ratkaistavana on paljon alaongelmia. Ongelman ratkaisemiseksi ei ole olemassa erityistä menetelmää, ratkaisuprosessi voi kehittyä prosessin aikana, ja ratkaisuja saattaa olla useita. Esimerkiksi avoimilla ongelmilla voi olla monia vaihtoehtoisia ratkaisuja, joista valita. Nämä kaikki vaihtoehdot voivat olla hyviä tai huonoja tai jotain siltä väliltä. Esimerkki monimutkaisesta ongelmasta on lapsen kasvattaminen.
 - On myös yleisluontoisia ongelmia ja ongelmia, joiden ratkaiseminen edellyttää erityisten tietojen ja taitojen hallintaa.

- Ongelmatyypit: <https://www.youtube.com/watch?v=yaHvdeGkKD4>
- Kompleksinen vs. komplisoitunut: Minkälaista ongelmaa ratkaiset? (Osa 1): <https://medium.com/td-lab/complex-vs-complicated-which-problem-are-you-solving-211a55ca9251>
- Tom Wujec: Got a wicked problem? First, tell me how you make toast (Onko sinulla käsissäsi hankala pulma? Kerro minulle ensin miten teet paahtoleivän): https://www.youtube.com/watch?v=vS_b7cJn2A

I. Ohjeet

1. Valmentaja esittelee tehtävän idean alla olevan esimerkin ja tehtävän vaiheiden kautta. Hän esittelee myös aivoriihitekniikan, muutamia esimerkkejä ongelmatyypeistä ja prosessista sekä yhteenkuuluvuuskaavioista. Lisätietoa näistä löytyy materiaaleissa ja resursseissa. (5 minuuttia)
Harjoituksen idea: Tässä harjoituksessa harjoitellaan ongelman tunnistamista aivoriihessä, jossa ongelma-aihiot ideoidaan, luokitellaan ja analysoidaan. Tämän jälkeen niistä hahmotellaan käsiteltävä ongelma. Ongelman tulee liittyttävä lapsiin ja oltava tyypiltään kompleksinen.
2. Osallistujien jako ryhmiin ja työn organisointi (enintään 5 minuuttia). Valmentaja jakaa ryhmän pareihin tai 3–4 hengen ryhmiin, tai ryhmä työskentelee yhtenä ryhmänä. Jos tämä harjoitus on toteutettava virtuaalisesti, voi siihen käyttää esimerkiksi virtuaalihuoneita.
3. Kukin ryhmä pitää aivoriihen, jossa keksitään lapsiin liittyviä ongelmia. Tämä tehdään joko tarramuistilappujen tai vastaavan virtuaaliapplikaation avulla. Ongelman pitäisi olla kompleksinen ja epämääräinen, johon liittyy monenlaisia ulottuvuuksia. Ongelman ja ratkaisun välillä ei saa olla suoraa yhteyttä (eli toisin kuin yksinkertaisessa ongelmassa, esimerkiksi: nälkä -> syö). Ongelmaan vaikuttavia tekijöitä ja tarkasteltavia ulottuvuuksia on useita. Ongelmaan ei ole väärä tai oikeita vastauksia. Lisäksi ongelma itsessään saattaa olla epäselvä tai muuttua. (5 minuuttia)
Virtuaalitoteutuksessa (tarvittaessa) tähän tarkoitukseen voidaan käyttää verkkotyökaluja.
4. Seuraavaksi ryhmä luokittelee tarramuistilaput yhteenkuuluvuuskaaviotekniikalla, jonka avulla ne jaetaan keskenään samanlaisiin ryhmiin. Esimerkiksi nukkumaanmeno aikaan liittyvät ongelmat, oman huoneen siivoukseen liittyvät ongelmat jne. (10 minuuttia). Tarramuistilaput jaetaan oikeisiin ryhmiin, ja niille lisätään otsikko. (linkkejä menetelmään ja esimerkkejä on resursseista)
5. Kun tämä on tehty, ryhmät valitsevat ongelman (vain yhden) työstettäväkseen. Tähän voi sisältyä analyysi ja arviointi, ja se voidaan esittää ryhmälle. (noin 5 min)
6. Tehtävä on mahdollista toteuttaa itsenäisesti, pareittain, 3–4 hengen ryhmänä tai yhtenä isona ryhmänä ryhmän koosta riippuen. Parhaiten toimivat parit tai pienryhmät. On suositeltavaa käyttää samaa ryhmäjakoa myös seuraavissa tehtävissä.

IV. Lähteet

- Aivoriihi:
 - <https://medium.com/@neemz/design-thinking-brainstorming-through-the-ideation-phase-4612b3cf723a>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=VvdJzeO9yN8>
 - <https://www.interaction-design.org/literature/article/stage-3-in-the-design-thinking-process-ideate>

- Yhteenkuuluvuuskaavio:
 - <https://uxdict.io/design-thinking-methods-affinity-diagrams-357bd8671ad4>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=UynxDyr0IAo>
 - https://www.youtube.com/watch?v=R_vLlaUYHSo

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Ei vaihtoehtoja toteuttamistapaa, koska tämän moduulin tehtävät ovat yhteydessä toisiinsa ja liittyvät ongelmanratkaisuprosessiin.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat odottaa koulutukselta)

Oppijat oppivat vapaata ideoiden tuottamista, ideoiden luokittelua sekä ideoiden arviointia ja valintaa. He perehtyvät myös luovaan prosessiin ja ongelmanratkaisuprosessiin.

■ Tehtävä 3: Miellekartta ongelmien havainnoinnista

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) TAVOITE: Tämän moduulin lähiopetustehtävien rakenne pohjautuu ongelmanratkaisu- ja tuotekehitysprosessiin, joka alkaa ongelman määrittelystä ja idean tuottamisesta ja päättyy idean arviointiin. Jokainen tehtävä edustaa jotain tämän prosessin vaihetta. Tämän kautta pyritään syventämään kokonais käsitystä ongelmanratkaisu- ja tuotekehitysprosesseista ja tuetaan siten innovatiivisten ideoiden luomista ja tuottamista. Tässä tehtävässä keskitytään prosessin toiseen vaiheeseen.

Tämän tehtävän tavoitteena on oppia havaitsemaan ongelma ja tunnistamaan ja analysoimaan sen osia ja monimuotoisuutta sekä siihen liittyviä tekijöitä ja siten määrittelemään ongelman luonne. Ongelman monitahoisuuden ja kokonaisluonteen ymmärtäminen on yksi ongelmanratkaisun avainkohdista. Toisena tavoitteena on oppia käyttämään ja esittelemään miellekarttoja ja esittelemään ongelmia. Käsiteltävät taidot ovat luovuus ja ongelmanratkaisu. Tämän harjoituksen avulla vanhemmat saavat vahvemman perustan lasten tukemiseen innovatiivisten ja luovien ideoiden luomisessa.

(B) TEHTÄVÄTYPPI: Lähiopetustehtävä. Tehtävä voidaan suorittaa myös verkossa, jos olosuhteet sitä edellyttävät.

(C) TEHTÄVÄTYPPI: Itsenäinen tai ryhmäharjoitus

(D) KESTO: 30 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Tusseja, kyniä, paperia, tarramuistilappuja ja fläppitaulu/valkotaulu
- Verkossa (mahdollinen vaihtoehto): Kannettava tietokone, verkkoyhteys, virtuaalihuoneet ryhmätyötä varten ja virtuaalinen valkotaulu (esim. Mentimeter, Miro, Mindmaster tai niiden kaltainen interaktiivinen alusta ja miellekarttatyökalu)
- Miellekarttatekniikan kuvaus ja esimerkkejä:
 - Miellekartat osoittavat, miten eri tekijät, faktat ja asiat liittyvät toisiinsa. Yleensä on olemassa jokin lähtökohta eli työstettävä kysymys, esimerkiksi muovijäte merissä. Ensimmäisellä tasolla määritellään kysymykseen liittyvät päätekijät, ja seuraavilla tasoilla niitä jaotellaan ja määritellään pienemmille ja yksityiskohtaisimmille tasoille. Miellekartat voivat olla visuaalisia, tai jopa erittäin visuaalisia, ja yksinkertaisia.

- Mindtools: https://www.mindtools.com/pages/article/newlSS_01.htm
- <https://www.mindmeister.com/blog/students-guide-to-mind-mapping/>
- <https://venngage.com/blog/mind-map-templates/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=wLWV0XN7K1g>
- <https://www.youtube.com/watch?v=pgwcqjdYSrg>

III. Ohjeet

1. Valmentaja esittelee tehtävän idean alla olevan esimerkin ja tehtävän vaiheiden kautta. Valmentaja esittää myös viisi kysymystä (mitä, miksi, miten, kuka, milloin) ja kertoo, että muitakin kysymyksiä ja aiheita voidaan käyttää. (5 minuuttia) sekä mainitsee, että tämä tehtävä perustuu edellisen tehtävän tuloksiin.

Tämän harjoituksen tavoitteena on oppia havaitsemaan ongelma ja tunnistamaan ja analysoimaan sen osia ja monimuotoisuutta sekä siihen liittyviä tekijöitä, ja siten määrittelemään ongelman luonne sekä saamaan yleiskäsitys ongelmasta. Viisi kysymystä, mitä, miksi, miten, kuka ja milloin, auttavat tarkastelemaan ja analysoimaan ongelmaa, mutta myös muita kysymyksiä voidaan käyttää. Ongelman kokonaisluonteen ja monimuotoisuuden ymmärtäminen on olennaisen tärkeää sen ratkaisemiseksi. Tässä harjoituksessa opitaan myös käyttämään miellekarttaa ja esittämään ongelmat monimuotoisuudessaan.

2. Oppijat työskentelevät samoissa ryhmissä kuin edellisessä tehtävässä.
3. Oppijat alkavat kartoittaa ongelmaa käyttäen apuna seuraavia kysymyksiä:
 - a. Mitä: minkälaisia asioita ja kysymyksiä tähän liittyy? Mitä vaikutuksia sillä on? Jne.
 - b. Miksi: Miksi näin? Miksi tämä?
 - c. Miten: Miten asiat tehdään? Miten asiat vaikuttavat tähän? Jne.
 - d. Kuka: Kuka liittyy tähän? Kenen pitäisi liittyä tähän? Jne.
 - e. Milloin: Mitä tapahtuu ja milloin? Jne.
 - f. ... lisätään omia kysymyksiä.

Valmentaja voi käydä kysymykset läpi oppijoiden kanssa. Koska aika työskennellä miellekartan parissa on lyhyt (5 minuuttia), voi se olla yksinkertainen.

4. Jokainen ryhmä luo valitsemastaan ongelmasta miellekartan, johon kootaan kaikki ongelman ulottuvuudet. Miellekartta voi olla yksinkertainen tai visuaalinen tai jotakin näiden väliltä. Tärkeintä on kiteyttää ja ymmärtää ongelma ja selvittää sen eri ulottuvuudet. (15 minuuttia) Virtuaalitoteutuksessa tähän tarkoitukseen voidaan käyttää verkkoapplikaatiota.
5. Valmiit miellekartat esitellään muille oppijoille, jotka kommentoivat havaittua ongelmaa ja tuovat siihen siten uusia ulottuvuuksia. Muuttiko jokin ryhmä ongelmaansa alun perin havaitusta ongelmasta tai sen näkökulmaa? (noin 5 min. Tähän voi käyttää enemmän aikaa, jos ensimmäiset osat tehdään 5 minuutissa 5+5 minuutin sijaan.)

Tehtävä on mahdollista toteuttaa itsenäisesti, pareittain, 3–4 hengen ryhminä tai yhtenä ryhmänä ryhmän koosta riippuen. Parhaiten toimivat parit tai pienryhmät. On suositeltavaa säilyttää sama ryhmäjako myös seuraavissa tehtävissä.

IV. Lähteet

Miellekarttatekniikka, esim.:

- Miellekartat osoittavat, miten eri tekijät, faktat ja asiat liittyvät toisiinsa. Yleensä on olemassa jokin lähtökohta eli työstettävä kysymys, esimerkiksi muovijäte merissä. Ensimmäisellä tasolla määritellään kysymykseen liittyvät päätekijät, ja seuraavilla tasoilla niitä jaotellaan ja määritellään alemmille ja yksityiskohtaisimmille tasoille. Miellekartat voivat olla visuaalisia, tai jopa erittäin visuaalisia, ja yksinkertaisia.
- Mindtools: https://www.mindtools.com/pages/article/newlSS_01.htm
- <https://www.mindmeister.com/blog/students-guide-to-mind-mapping/>
- <https://venngage.com/blog/mind-map-templates/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=wLWV0XN7K1g>
- <https://www.youtube.com/watch?v=pgwcqjdYSrg>

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Ei vaihtoehtoista toteuttamistapaa, koska tämän moduulin tehtävät ovat yhteydessä toisiinsa ja liittyvät ongelmanratkaisuprosessiin.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat odottaa koulutukselta)

Oppijat oppivat ongelman analysointia ja määrittelyä sekä ongelmaan vaikuttavista tekijöistä miellekarttatekniikan avulla.

Oppijat oppivat käyttämään miellekarttatekniikkaa ja esittelemään ongelma sen avulla.

■ Tehtävä 4: Another Trick in the Wall

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) TAVOITE: Tämän moduulin lähiopetustehtävien rakenne pohjautuu ongelmanratkaisu- ja tuotekehitysprosessiin, joka alkaa ongelman määrittelystä ja idean tuottamisesta ja päättyy idean arviointiin. Jokainen tehtävä edustaa jotain tämän prosessin vaihetta. Tämän kautta pyritään syventämään kokonaiskäsitystä ongelmanratkaisu- ja tuotekehitysprosesseista ja tuetaan siten innovatiivisten ideoiden luomista ja tuottamista. Tässä tehtävässä keskitytään prosessin kolmanteen vaiheeseen.

Tämän tehtävän tavoitteena on luoda ratkaisu määritellyyn ongelmaan ja esitellä se muille. Käsiteltävät taidot ovat luovuus ja ongelmanratkaisu.

(B) TEHTÄVÄTYYPPI: Lähiopetustehtävä. Tehtävä voidaan suorittaa myös verkossa, jos olosuhteet sitä edellyttävät.

(C) TEHTÄVÄTYYPPI: Itsenäinen tai ryhmäharjoitus

(D) KESTO: 45 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Värikyniä, paperia Mahdollisesti myös fläppitaulu/valkotaulu tai lehtiä, sakset, liimaa, pahvia...
- Verkossa (mahdollinen vaihtoehto): Kannettava tietokone, verkkoyhteys, virtuaalinen valkotaulu (esim. Mentimeter, Miro tai muu vastaava interaktiivinen alusta) tai piirustusohjelma
- Prototyyppointimenetelmät:

- Määritelmä: Prototyyppi on koekappale, karkeahko esitys, ratkaisusta. Siihen voidaan käyttää erilaisia materiaaleja, kuten legoja, pahvia, piirustuksia, leikkiä/peliä jne. Ohessa linkkejä joihinkin prototypointimenetelmiin:
- <https://www.interaction-design.org/literature/article/prototyping-learn-eight-common-methods-and-best-practices>
- <https://creately.com/blog/diagrams/what-is-prototyping-techniques-process/>
- <https://www.lead-innovation.com/english-blog/prototyping-methoden-and-best-practices>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Q4MzT2MEDHA>

Videot ja linkit prototyyppien esittelyyn:

- <https://fi.pinterest.com/ayakomaruyama/prototype-examples/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=85muhAaySps>
- <https://www.youtube.com/watch?v=gWk6br5Ngkc>
- https://www.youtube.com/watch?v=3xzh_nLmnBQ
- https://www.youtube.com/watch?v=k_9Q-KDSb9o
- <https://www.youtube.com/watch?v=yafaGNFu8Eg>

III. Ohjeet

1. Valmentaja esittelee tehtävän idean tehtävän vaiheiden avulla, sekä kertoo esimerkkien avulla, mitä prototypointi on. (PowerPoint-muodossa) (5 minuuttia). Tämä tehtävä perustuu edellisen tehtävän tuloksiin.

Tämän tehtävän tavoitteena on luoda ratkaisu määriteltyn ongelmaan käyttämällä prototyyppiä ja esitellä se muille.

2. Oppijat työskentelevät samoissa ryhmissä kuin edellisessä tehtävässä.
3. Kukin ryhmä pyrkii löytämään ratkaisun ongelmaansa ja tavan esitellä sen. Ratkaisu esitetään visuaalisessa muodossa, joka selitetään sanallisesti. Jos aikaa on riittävästi, prototyyppi voidaan luoda tarkoitukseen parhaiten soveltuvasta materiaalista. Tämä koskee erityisesti lähiopetusta.
4. Virtuaalitoteutuksessa tähän tarkoitukseen voidaan käyttää verkkotyökaluja.
5. Tässä tehtävässä tehty työ siirretään seuraavaan tehtävään.

Tehtävä on mahdollista toteuttaa itsenäisesti, pareittain, 3–4 hengen ryhminä tai yhtenä isona ryhmänä ryhmän koosta riippuen. Ohjeet näihin vaihtoehtoihin ovat alla. Parhaiten toimivat parit tai pienryhmät. On suositeltavaa säilyttää sama ryhmäjako myös seuraavissa tehtävissä.

IV. Lähteet

Prototypointimenetelmät:

- Määritelmä: Prototyyppi on karkea esitys ratkaisusta. Siihen voidaan käyttää erilaisia materiaaleja, kuten legoja, pahvia, piirustuksia, leikkiä/peliä jne. Alla on linkkejä muutamiiin prototypointimenetelmiin:
- <https://www.interaction-design.org/literature/article/prototyping-learn-eight-common-methods-and-best-practices>
- <https://creately.com/blog/diagrams/what-is-prototyping-techniques-process/>

- <https://www.lead-innovation.com/english-blog/prototyping-methoden-and-best-practices>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Q4MzT2MEDHA>

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Ei vaihtoehtoja toteuttamistapaa, koska tämän moduulin tehtävät ovat yhteydessä toisiinsa ja liittyvät ongelmanratkaisuprosessiin.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat odottaa koulutukselta)

Oppijat oppivat ratkaisun kehittämistä ja esittelemistä. He oppivat myös prototypointia.

■ Tehtävä 5: Esittely ja arviointi

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

- (A) TAVOITE:** Tämän moduulin lähiopetustehtävien rakenne pohjautuu ongelmanratkaisu- ja tuotekehitysprosessiin, joka alkaa ongelman määrittelystä ja idean tuottamisesta ja päättyy idean arviointiin. Jokainen tehtävä edustaa jotain tämän prosessin vaihetta. Tämän kautta pyritään syventämään kokonaiskäsitystä ongelmanratkaisu- ja tuotekehitysprosesseista ja tuetaan siten innovatiivisten ideoiden luomista ja tuottamista. Tässä tehtävässä keskitytään prosessin neljänteen vaiheeseen.
- Tehtävän tavoitteena on esitellä ratkaisut ryhmälle ja saada niistä arviointi. Käsiteltävät taidot ovat luovuus ja ongelmanratkaisu.
- (B) TEHTÄVÄTYPPI:** Lähiopetustehtävä. Tehtävä voidaan suorittaa myös verkossa, jos olosuhteet sitä edellyttävät.
- (C) TEHTÄVÄTYPPI:** Itsenäinen tai ryhmäharjoitus. Tämä on ryhmätehtävä, jossa yksittäiset osallistujat tai ryhmät esittelevät työtään muille.
- (D) KESTO:** 20 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Kyniä, paperia, tarramuistilappuja, eri värisiä pistetarroja tai pieniä värikkäitä tarramuistilappuja sekä fläppitaulu
- Verkossa (mahdollinen vaihtoehto): Kannettava tietokone, verkkoyhteys, virtuaalinen valkotalu (esim. Mentimeter, Miro tai muu vastaava interaktiivinen alusta)
- Arviointimenetelmät:
 - Verkkoäänestys/mielipidemittaukset, joista valitaan sopivin virtuaaliseen toteutukseen (mikäli harjoitus toteutetaan virtuaalisena)
 - Pistetään (tunnetaan myös esim. nimellä Dotmocracy): Ideana on lisätä pistetarroja pistetarroja pitämiinsä vaihtoehtoihin.
 - <https://www.designthinking-methods.com/en/3Ideenfindung/dotmocracy.html>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=GLYqH3xiKLk>
 - <https://www.interaction-design.org/literature/article/how-to-select-the-best-idea-by-the-end-of-an-ideation-session>

III. Ohjeet

1. Valmentaja kertoo tehtävän idean tehtävän vaiheiden kautta ja arvioinnin kysymyksineen. (PowerPoint-muodossa) (5 minuuttia). Tämä tehtävä perustuu edellisen tehtävän tuloksiin. Pienessä ryhmässä voidaan käyttää enemmän laadullista arviointia. Suuremmassa ryhmässä ryhmät vastaavat ryhminä ja käytetään kvantitatiivisia menetelmiä. (5 minuuttia)

Tehtävän tavoitteena on esitellä löydetty ja kehitetyt ratkaisut koko ryhmälle ja saada niistä palautetta.

2. Jokainen ryhmä esittelee ideansa. Esittelytapa voidaan valita ryhmien määrän ja käytettävissä olevan ajan mukaan. (20 minuuttia)
3. Esityksiä arvioidaan pisteäänestyksellä (värillisillä pistetarroilla) ja sanallisesti käyttäen materiaaleissa olevia kysymyksiä (alla). (10 minuuttia)
4. Session yhteenveto ja keskustelu ongelmanratkaisuprosessista. Mukautettavat ja valittavat kysymykset: (5 minuuttia) MISSÄ KYSYMYKSET?

IV. Lähteet

- Pisteäänestäminen (tunnetaan myös esim. nimellä Dotmocracy): Ideana on lisätä pistetarroja niihin vaihtoehtoihin, joista pitää.
 - <https://www.designthinking-methods.com/en/3Ideenfindung/dotmocracy.html>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=GLYqH3xjKLk>
 - <https://www.interaction-design.org/literature/article/how-to-select-the-best-idea-by-the-end-of-an-ideation-session>

V. Vaihtoehtoinen suorittamistapa

Ei vaihtoehtoja toteuttamistapaa, koska tämän moduulin tehtävät ovat yhteydessä toisiinsa ja liittyvät ongelmanratkaisuprosessiin.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat odottaa koulutukselta)

Oppijat ovat kehittävä esittely- ja arviointitaitojaan sekä taitoaan ottaa vastaan arvio työstään.

○ 3.3. VERKKOTEHTÄVÄT/ITSENÄINEN TYÖSKENTELY

■ Tehtävä 6: Pohdintoja luovasta prosessista

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) TAVOITE:

- Tehtävän tavoitteena on luoda syvempää ymmärrystä luovasta prosessista ja ongelmanratkaisuprosessista verkko-opetuksen aikana suoritettavan oman pohdinnan tueksi.
- Oppimispäiväkirjan aloittaminen.
- Käsiteltävät taidot ovat luovuus, motivaatio, sinnikkyys ja ongelmanratkaisu.

(B) TEHTÄVÄTYYPPI: Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely

(C) TEHTÄVÄTYYPPI: Itsenäinen tai ryhmäharjoitus. Yksilötehtävä

(D) KESTO: 40 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Oppimispäiväkirja (paperilla, Word-tiedostona tai moduulissa 1 luodussa blogissa)
- [A short guide to reflective writing](#)
- Kuvaus luovasta prosessista, joka sisältää ongelmanratkaisuprosessin
- Blogiteksti (lukuaika 5 min): [What 100 Years Have Taught Us About How to Be Creative](#)
- Video (5 min): [Want to be more creative? Go for a walk](#) Kaikki jäävät välillä jumiin, kun yrittävät saada aikaiseksi jotain uutta. Mutta käyttäytymisen ja oppimisen tutkija Marilyn Oppezzon tutkimuksen mukaan kävelyllä lähteminen saa luovat nesteet taas virtaamaan – muuta ei tarvita. Tässä hausassa ja lyhyessä puheenvuorossa hän selittää, miten käveleminen voi auttaa sinua saamaan mahdollisimman paljon irti seuraavasta aivoriihestäsi. TÄMÄ TEKSTI PITÄÄ ELIMINOIDA

III. Ohjeet

1. Aloita päiväkirja tai luo Word-tiedosto, johon voit alkaa kirjoittaa pohdintoja oppimisestasi itsenäisen verkkotyöskentelyn aikana. Voit myös käyttää Moduuli 1:ssä luomaasi blogia. Käytät samaa Oppimispäiväkirjaa myös seuraavissa tehtävissä. Saat ideoita esimerkiksi täältä: [A short guide to reflective writing](#)
2. Katso video: [Want to be more creative? Go for a walk](#) (5 min). Kaikki jäävät välillä jumiin, kun yrittävät saada aikaiseksi jotain uutta. Mutta käyttäytymisen ja oppimisen tutkija Marilyn Oppezzon tutkimuksen mukaan kävelyllä lähteminen saa luovat nesteet taas virtaamaan – muuta ei tarvita. Tässä hausassa ja lyhyessä puheenvuorossa hän selittää, miten käveleminen voi auttaa sinua saamaan mahdollisimman paljon irti seuraavasta aivoriihestäsi. TÄMÄ TEKSTI PITÄÄ ELIMINOIDA
3. Lue oheinen blogikirjoitus: [What 100 Years Have Taught Us About How to Be Creative](#) (5 min) ja alla oleva kuvaus ongelmanratkaisuprosessin elementtejä sisältävästä luovasta prosessista Wallasin mukaan. Vastaa oppimispäiväkirjasi yhdelle sivulle kutakin vaihetta koskeviin kysymyksiin.

1. Valmistelu

Ensin valmistaudutaan käsittelemään ongelmaa, löytämään ja määrittelemään se. Joskus ongelma on jo tiedossa, tai siitä voi olla aavistus. Joskus se on tunnistettava epäselvästä ja määrittelemättömästä tilanteesta. Ongelma voi myös muuttua, tai uusia ongelmia voi

löytyä ongelman ratkaisuvaiheessa. Tässä vaiheessa pyritään löytämään, sisäistämään, käsittelemään ja analysoimaan mahdollisimman paljon tietoa aiheesta tai siihen liittyvistä muista aiheista. Tämä auttaa ongelman tunnistamisessa, sekä ymmärtämään sitä ja siihen vaikuttavia tekijöitä ja siten määrittelemään se paremmin. Tutkimisen laajentuminen uusille ja odottamattomille aloille ja alueille vain lisää luovuutta. Näin toimitaan erittäin luovilla aloilla ja radikaalien ideoiden kohdalla. Tietoa, ideoita ja inspiraatiota tarkastellaan eri suunnista, myös sellaisten alojen näkökulmasta, joilla ei näytä olevan mitään tekemistä alkuperäisen kysymyksen kanssa. Vähitellen ongelmasta alkaa muodostua selkeämpi kuva ja prosessi etenee, kun uutta tietoa rakentuu jo olemassa olevan tiedon pohjalle. Jossain vaiheessa prosessi kypsyy ja siirrytään vaiheeseen 2, kypsyttelyyn.

Valmisteluvaiheen kesto ja laajuus vaihtelevat. Yksinkertaisimmillaan se voi olla vain nopea ajatustenvaihto jonkun kanssa, mutta toisinaan se on pitkä ja monimutkainen prosessi, kuten esimerkiksi etsittäessä tietoa kirjan kirjoittamista tai liikeideaa varten. Alkuperäinen ajatus tai ongelma voi myös muuttua joksikin muuksi.

On tärkeää säilyttää avoin ja tutkiva asenne, yhdistellä asioita vapaasti eikä tuomita mitään tietolähdettä ennakolta. Lapset ovat poikkeuksellisen hyviä yhdistämään epätavallisia elementtejä, ja vanhemmat voivat kannustaa heitä tässä ehdottamalla uusia alueita tutkittavaksi ja muovaamaan tästä leikin, jossa yhdistellään odottamattomia asioita miettimättä sen suuremmin lopputulosta.

Kysymys 1: Kuinka etsit tietoa ongelman ratkaisemiseksi?

Kysymys 2: Miten lapsesi etsivät tietoa jonkin ongelman ratkaisemiseksi?

Kysymys 3: Miten voit auttaa lapsiasi tässä?

2. Kypsyttely

Kun kaikki tarpeellinen ongelmaan liittyvä tieto on kerätty, siirretään se hetkeksi sivuun, ja annetaan hetki aikaa asian pohdiskelulle sen sijaan, että kiirehittäisiin eteenpäin tai yritettäisiin väkisin löytää vastauksia. Keskittyminen johonkin muuhun auttaa tietojen yhdistelemisessä ja näkökulman löytämisessä. Lopulta ratkaisu tulee mieleesi.

Kyseessä on sama ilmiö kuin silloin, kun yön yli nukuttuaan asiaa katsotaan uusin silmin. Jokainen käyttää omia menetelmiään ideoiden kypsyttelyyn. Kypsyttelyvaiheen kesto voi olla mitä tahansa muutamista minuuteista viikkoihin tai jopa kuukausiin.

Kysymys 1: Mitä teet, kun otat etäisyyttä ongelmaan?

Kysymys 2: Mitä lapsesi tekevät, kun he ottavat etäisyyttä ongelmaan?

Kysymys 3: Mitä voisit oppia heiltä?

3. Oivallus

Oivaltaminen ja idean tai ideoiden saaminen on kuin Heureka-hetki. Kypsyttelyvaiheen jälkeen idea kiteytyy. Ratkaisu voi olla sellaisenaan lopullinen tai yleisluontoisempi ajatus, joka vaatii vielä työtä.

Kun ongelma on määritelty, on aika alkaa luoda mahdollisia ratkaisuja. Idean syntyvaiheessa tulisi pitää mieli avoimena eikä suhtautua kriittisesti mihinkään ideoihin. Ongelman ja sitä koskevien havaintojen pohjalta tarkentuu ehtoja (määritteleviä ohjeita ja ehtoja), jotka määrittelevät tätä vaihetta. Oikeita tai vääriä vastauksia ei ole, on vain paljon erilaisia ajatuksia, joista valita. Mitä epätavallisempia, monipuolisempia ja kehittyneempiä ideat ovat, sitä onnistuneempi ideointitilanteesta tulee. Anna lapsille vapaus ja itsenäisyys tutkia ajatuksiaan ja tehdä, mitä he haluavat, äläkä määrää liikaa. On olemassa paljon erilaisia ideointimenetelmiä, joista aivoriihi on tunnetuimpia. Kun ajattelee asiaa avoimin

mielin luovasti ja omintakeisesti, ja lähestyy asiaa uusista näkökulmista, syntyy uusia ja parempia ideoita.

On myös muistettava, että tässä vaiheessa ei ole kyse vain idean sanomisesta ääneen, vaan myös sen visualisoinnista tai esittämisestä jollain muulla tavalla toisille ymmärrettävässä muodossa. Ideointia voidaan edistää esimerkiksi näyttämällä esimerkkejä, jotka inspiroivat ja antavat käsityksen siitä, mikä on mahdollista, sekä esittämällä ajatuksia siitä, miten päästä alkuun. On tietenkin olemassa vaara, että lapset jäljittelevät tai toistavat näkemäänsä esimerkkejä, ja siksi heitä pitäisi kannustaa muuttamaan tai muuntelemaan esimerkkejä. Lapsille olisi myös tarjottava monenlaisia materiaaleja luovaan ilmaisuun, ja heitä olisi kannustettava kokeilemaan ja leikkimään niillä. Eri lapset ovat kiinnostuneita erilaisesta tekemisestä, kuten piirtämisestä, rakentamisesta, käsityöstä tai runojen kirjoittamisesta. Auta lapsia löytämään sellaista tekemistä, joka soveltuu heille, ja rohkaise heitä tekemään monenlaisia asioita ja käyttämään mielikuvitustaan.

Kysymys 1: Miten luot ideoita ja ratkaisuja?

Kysymys 2: Miten lapsesi luo ideoita ja ratkaisuja?

Kysymys 3: Mitä voisit oppia heiltä?

4. Arviointi

Ideoinnin jälkeen, on aika arvioida saatu idea tai ideat suhteessa valittuun ongelmaan ja käyttäen valintakriteereitä. Idea saatetaan hylätä, jolloin prosessissa palataan aikaisempaan vaiheeseen, tai sitä on ehkä vielä työstettävä eteenpäin ja valmisteltava tai sitä voidaan siirtyä kehittämään eteenpäin seuraavassa vaiheessa. Ideoita voi myös tulla enemmän kuin yksi. Siinä tapauksessa arvioidaan useampia ideoita. Rajallista määrää ideoita voidaan myös työstää eteenpäin, jolloin nähdään paremmin niiden mahdollisuudet. Näistä valitaan lopuksi vain yksi idea.

On tärkeää olla tässä vaiheessa puolueeton ja itsekriittinen, tarkastella omaa työtä ulkopuolisin silmin, eikä rakastua omiin ideoihinsa. Kannattaa myös kysyä, mitä muut, mieluiten sellaiset, joilla on jokin yhteys ongelmaan, ajattelevat ideasta. Oma mielipide ideasta tulisi myös pystyä perustelemaan. Tämä vaihe voi olla vaikea lapsille, sillä pienet lapset valitsevat usein sen, mistä he itse pitivät. Isommat taas saattavat olla liian itsekriittisiä. Molemmat valitsevat herkästi sen, mitä he kuvittelevat, että pitäisi valita. Yksi tapa vastata tähän haasteeseen on hyödyntää empatiaa ja ohjata lapsi esimerkiksi ajattelemaan, miten joku muu käyttäisi ideaa ja miksi, mitä se merkitsisi heille, ja luoda tarinoita ja skenaarioita, joissa ideaa käytetään. Näin saadaan hyödyllistä tietoa idean kehityksen tueksi.

Kun idea on syntynyt ajatuksen tasolla, luodaan siitä konsepteja. Tavallisesti konsepteja luodaan 3–5 ratkaisua kohden. Konseptit esitellään niille, jotka hyötyvät niistä. Konsepteista valitaan yksi, jonka pohjalta voidaan luoda prototyyppi. Prototyyppi on karkeahko esitys ratkaisusta, sen raakaversio, jonka tarkoitus on konkretisoida idea ja auttaa ymmärtämään, miltä idea näyttää ja miten se toimii. Prototyyppiä voi valmistaa esimerkiksi pahlavilla, legoilla tai muoviluvahasta tai esittää roolileikkienä. Ideat voidaan esitellä myös piirroksina tai muilla luovilla tavoilla. Niiden avulla voidaan herättää ratkaisu eloon ja kokea, mikä toimii, mikä ei ja mitä pitäisi kehittää edelleen. Tällaiset mukaansatempaavat menetelmät tarjoavat tilaisuuksia leikkimiseen ja kokeilemiseen. Lasten luonnollinen taipumus leikkiä onkin erittäin hyödyllinen ominaisuus tässä vaiheessa. Lopullinen idea, jota on tarkoitus kehittää, valitaan arvioinnin perusteella.

Kysymys 1: Miten arvioit ideoita? Millaisia menetelmiä käytät?

Kysymys 2: Miten lapsesi arvioivat ideoita?

Kysymys 3: Mitä eroa on sinun ja lastesi arviointityyleissä? Mistä erot mielestäsi johtuvat?

5. Vahvistaminen/työstö

Kun lopullinen idea tai ratkaisu on valittu, on aika konkretisoida se ja toteuttaa se käytännössä. Tämä vaihe ei ole kovinkaan luova, koska siinä on kyse lähinnä idean toteuttamisesta käytännössä ja sen viimeistelystä lopputuotteeksi tai muunlaiseksi tulokseksi. Tässä vaiheessa vaaditaan paljon sitkeyttä. Vaihe on työläs ja voi sisältää monia epäonnistumisia. Jokin ei toimi, jotain on muutettava tai on ehkä palattava valmisteluvaiheeseen, koska tarvitaankin lisää tietoa. Joskus motivaation ylläpitäminen voi olla vaikeaa tässä vaiheessa.

MOTIVAATIO JA SINNIKKYYS

Kysymys 1: Mitkä ovat vahvuutesi ja heikkoutesi viimeistellesäsi jotain? Miten motivoit itseäsi?

Kysymys 2: Miten lapsesi viimeistelevät jotain? Mitä viimeistelyprosessin aikana tapahtuu?

Kysymys 3: Miten voisit tukea lapsiasi säilyttämään motivaationsa ja viimeistelemään jotakin?

V. Arviointi

Itsearviointi ja pohdintaa, jotka voidaan kirjoittaa oppimispäiväkirjaan ja joita voidaan työstää edelleen itsenäisen verkko-oppimisen loppuvaiheessa.

Oppimistulokset: Oppijat ymmärtävät paremmin luovaa prosessia ja ongelmanratkaisuprosessia sekä sinnikkyiden ja motivaation roolia prosessin aikana.

VI. Lähteet

- [A short guide to reflective writing](#)
- Blogiteksti: [What 100 Years Have Taught Us About How to Be Creative](#)
- Video: [Want to be more creative? Go for a walk](#) by Marily Oppezzo

■ Tehtävä 7: Luovan ilmaisun edistäminen

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

- (A) **TAVOITE:** Tehtävät tavoitteena on oppia, miten lasten luovuutta tukevia ominaisuuksia voidaan edistää arkielämässä. Käsiteltävät taidot ovat luovuus, sinnikkyys ja motivaatio.
- (B) **TEHTÄVÄTYPPI:** Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely
- (C) **TEHTÄVÄTYPPI:** Itsenäinen tai ryhmäharjoitus. Yksilötehtävä
- (D) **KESTO:** 30 minuuttia

Oppimistulokset:

Lisääntynyt ymmärrys ominaisuuksista, jotka lisäävät luovuutta, ja paremmat taidot tukea niitä lapsissa.

II. Tarvikkeet ja materiaalit

Oppimispäiväkirja (paperilla, Word-tiedostona tai moduulissa 1 luodussa blogissa)

Luettava aineisto

5. [Design Thinking for kids](#) (lukuaika 6 min)
6. [15 Best Creative Activities for Kids](#) (lukuaika 3 min)
7. [5 Scientifically-proven Tips to Spark Your Kid's Imagination](#) (lukuaika 3 min)
8. [5 Ways to Encourage Kids to Grow up to be Innovators](#) (lukuaika 3 min)

III. Ohjeet

1. Lue seuraavat artikkelit luovuudesta ja sitä edistävästä tekijöistä ja innovoinnista:
 - a. [Design Thinking for kids](#) (lukuaika 6 min)
 - b. [15 Best Creative Activities for Kids](#) (lukuaika 3 min)
 - c. [5 Scientifically-proven Tips to Spark Your Kid's Imagination](#) (lukuaika 3 min)
 - d. [5 Ways to Encourage Kids to Grow up to be Innovators](#) (lukuaika 3 min)

Kirjoita oppimispäiväkirjaasi kaikki ideat ja ajatukset, jotka tulevat mieleesi näistä artikkeleista.

9. Mieti sitten, miten ja millä välineillä ja menetelmillä voisit edistää seuraavia ominaisuuksia lapsissasi. Voit tehdä päiväkirjaasi samanlaisen taulukon, joka on alla.

OMINAISUUS	MITEN SITÄ EDISTETÄÄN
1. Uteliaisuus	kirjoita tähän...
2. Empatia	kirjoita tähän...
3. Mielikuvitus	kirjoita tähän...
4. Leikkisyys	kirjoita tähän...
5. Tiedonjano/oppimishalu	kirjoita tähän...

IV. Arviointi

Itsearviointi ja pohdintaa, jotka voidaan kirjoittaa oppimispäiväkirjaan ja joita voidaan työstää edelleen itsenäisen verkko-oppimisen loppuvaiheessa.

V. Lähteet

- a. [Design Thinking for kids](#) (lukuaika 6 min)
- b. [15 Best Creative Activities for Kids](#) (lukuaika 3 min)
- c. [5 Scientifically-proven Tips to Spark Your Kid's Imagination](#) (lukuaika 3 min)
- d. [5 Ways to Encourage Kids to Grow up to be Innovators](#) (lukuaika 3 min)

VI. Lisätietoa

-

■ Tehtävä 8: Innovatiiviset ratkaisut

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

- (A) **TAVOITE:** Tehtävän tavoitteena on oppia innovaatoratkaisujen luomista arkikäyttöön ja prototypioinnista. Käsiteltävät taidot ovat luovuus ja ongelmanratkaisu.
- (B) **TEHTÄVÄTYPPI:** Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely
- (C) **TEHTÄVÄTYPPI:** Itsenäinen tai ryhmäharjoitus. Yksilötehtävä
- (D) **KESTO:** 20 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Oppimispäiväkirja (paperilla, Word-tiedostona tai moduulissa 1 luodussa blogissa)
- Videoaineistoa bioniikasta: <https://www.youtube.com/watch?v=vwOJiWCvCes>.
- Tietoa prototypioinnista:
- <https://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-get-started-with-prototyping>
- <https://www.interaction-design.org/literature/topics/prototyping>
- <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2019/01/prototyping-user-experience.php>

III. Ohjeet

1. Valitse arkielämän haaste joltain seuraavista alueista, yksi kultakin, ja mieti niihin ratkaisua, jonka ideoinnissa hyödynnät bioniikkaa:
 - a. Päivittäinen apu kotona tai pihalla. Esimerkiksi lapset kävelevät jäisellä pihalla tai kastelevat puutarhan kasveja.
 - b. Juhlatilaisuus.
 - c. Koulu tai päiväkot.Kirjoita ja piirrä näistä luonnostelma päiväkirjaasi.
2. Luo yhdestä ideasta prototyyppi. Prototyyppi on karkea esitys ratkaisusta, sen raakaversio. Esimerkiksi auton tai puhelimen prototyyppi on valmistettu pahvista. Prototyyppiin voi käyttää erilaisia materiaaleja, kuten muoviluvuaa, legoja, pahvia tai puupalikoita. Lue lisää prototyypeistä.
 - a. <https://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-get-started-with-prototyping>
 - b. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/prototyping>
 - c. <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2019/01/prototyping-user-experience.php>
3. Kun olet valmis, esitele työsi 1–3 henkilölle, joilta saat palautetta ja lisäideoita. Kirjoita ylös havainnot ja ajatukset, miten voit parantaa ideaasi.

IV. Arviointi

Itsearviointi ja pohdintaa, jotka voidaan kirjoittaa oppimispäiväkirjaan ja joita voidaan työstää edelleen itsenäisen verkko-oppimisen loppuvaiheessa.

Oppimistulokset:

Parantunut kyky luoda innovatiivisia ratkaisuja ja kyky rakentaa/tehdä prototyyppejä.

V. Lähteet

Videoaineistoa bioniikasta: <https://www.youtube.com/watch?v=vwOJiWCvCes>.

VI. Lisätietoa

-

■ Tehtävä 9: Luovuuden ja motivaation kulttuuri

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

- (A) **TAVOITE:** Tehtävän tavoitteena on oppia luovuuden ja motivaation tappajista ja tunnistaa nämä omassa käyttäytymisessään ja jokapäiväisessä vuorovaikutuksessa lasten kanssa. Käsiteltävät taidot ovat luovuus, motivaatio ja sinnikkyys.
- (B) **TEHTÄVÄTYPPI:** Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely
- (C) **TEHTÄVÄTYPPI:** Itsenäinen tai ryhmäharjoitus. Yksilötehtävä
- (D) **KESTO:** 50 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Oppimispäiväkirja (paperilla, Word-tiedostona tai moduulissa 1 luodussa blogissa)
- Luettavaa ja videoaineistoa: Vinkkejä luovuutta ruokkivan ympäristön luomiseen: [10 tips for cultivating creativity in your kids](#) (lukuaika 5 tai 28 min)
- Video: LoveParenting-puheenvuorot luovuudesta ja siitä, mitä voimme vanhempina tehdä tukeaksemme ja kannustaaksemme lastemme luovuutta [Encouraging Creativity in Our Children](#) (kesto 12 min)
- Video luovuuden tappajista: [Top 9 Creativity Killers](#) (kesto 2 min)
- Luettavaa: JustJared luovuuden tappajista: [15 Creativity Killers And How To Eradicate Them](#) (lukuaika 5 min)
- Luettavaa: Fast Company luovuuden tappajista: [The 7 Biggest Creativity Killers](#) (lukuaika 3 min)
- Luettavaa motivation näivettäjistä: [8 Motivation Killers You Need To Be Aware Of Now](#) (lukuaika 5 min)
- Luettavaa vanhemmuuden yleisistä virheistä, jotka vähentävät lapsen motivaatiota: [Common Parenting Mistakes That Demotivate Your Children](#) (lukuaika 5 min)

III. Ohjeet

1. Lue ja katsele seuraava luovuutta sekä luovuuden ja motivaation tappajia käsittelevä materiaali. Laadi oppimispäiväkirjaasi luettelo yhteisistä tekijöistä luovuuden ja motivaation tappajien välillä ja kirjoita muistiin, mitkä tekijät edistävät luovuutta ja mitkä toiminnot ovat luovuutta vastaan näivettäen sitä.
 - a. Luovuus
 - i. Luettavaa: Vinkkejä luovan ympäristön luomiseen: [10 tips for cultivating creativity in your kids](#) Halutessasi voit katsoa myös videon.
 - ii. Video: LoveParenting-puheenvuorot luovuudesta ja siitä, mitä voimme vanhempina tehdä tukeaksemme ja kannustaaksemme lastemme luovuutta [Encouraging Creativity in Our Children](#)
 - b. Luovuuden tappajat
 - i. Video luovuuden tappajista: [Top 9 Creativity Killers](#)
 - ii. Luettavaa: JustJared luovuuden tappajista: [15 Creativity Killers And How To Eradicate Them](#)

iii. Fast Company luovuuden tappajista: [The 7 Biggest Creativity Killers](#)

c. Motivaation tappajat

i. Lifehack motivation näivettäjistä: [8 Motivation Killers You Need To Be Aware Of Now](#)

ii. Luettavaa vanhemmuuden yleisistä virheistä, jotka vähentävät lapsen motivaatiota: [Common Parenting Mistakes That Demotivate Your Children](#)

2. Korosta, ympyröi tai merkitse jollain muulla tavalla yhtä väriä käyttäen oppimispäiväkirjastasi ne luovuuden ja motivaation tappajat, jotka tunnistat itsessäsi. Miten ja missä arkisissa tilanteissa ne ilmenevät? Siirrätkö niitä lapseesi?
3. Korosta, ympyröi tai merkitse jollain muulla tavalla yhtä väriä käyttäen oppimispäiväkirjastasi ne luovuuden tehostajat, jotka tunnistat itsessäsi. Miten ja missä arkisissa tilanteissa ne ilmenevät? Miksi? Siirrätkö niitä lapseesi?
4. Tee lista luovuutesi ja motivaatiosi tappajista.
5. Keksi ratkaisuja, miten voit muuttaa luovuuden ja motivaation tappajat luovuuden tehostajiksi. Voit tarkastella tässä tehtävässä kirjaamasi listaa myönteisistä asioista.
6. Tee suunnitelma, miten voit alkaa toteuttaa pohtimiasi luovuutta edistäviä ratkaisuja käytännössä. Koska tottumukset ovat usein opittuja ja niistä pidetään tiukasti kiinni, suunnitelman on hyvä olla vaihteellinen. Aloita suunnitelman täytäntöönpano (tämä voi kestää kauan) ja tarkkaile muutoksia.

IV. Arviointi

Itsearviointi ja pohdinta, jotka voidaan kirjoittaa oppimispäiväkirjaan ja joita työstetään edelleen itsenäisen verkko-oppimisen loppuksi.

Oppimistulokset:

Itsearviointi ja pohdintaa, jotka voidaan kirjoittaa oppimispäiväkirjaan ja joita voidaan työstää edelleen itsenäisen verkko-oppimisen loppuvaiheessa.

V. Lähteet

- Luettavaa ja videoaineistoa: Vinkkejä luovuutta ruokkivan ympäristön luomiseen: [10 tips for cultivating creativity in your kids](#)
- Video: LoveParenting-puheenvuorot luovuudesta ja siitä, mitä voimme vanhempina tehdä tukeaksemme ja kannustaaksemme lastemme luovuutta [Encouraging Creativity in Our Children](#)
- Video: [Top 9 Creativity Killers](#)
- Luettavaa: JustJared: [15 Creativity Killers And How To Eradicate Them](#)
- Luettavaa: Fast Company: [The 7 Biggest Creativity Killers](#)
- Luettavaa: [8 Motivation Killers You Need To Be Aware Of Now](#)
- Luettavaa: [Common Parenting Mistakes That Demotivate Your Children](#)

VI. Lisätietoa

-

■ Tehtävä 10: Loppupohdinta – Minä luovan oppimisen edistäjänä

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) TAVOITE: Tehtävän tavoitteena on oppia omasta roolista luovan oppimisen edistäjänä. Käsiteltävät taidot ovat luovuus, motivaatio, sinnikkyys ja ongelmanratkaisu.

(B) TEHTÄVÄTYPPI: Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely

(C) TEHTÄVÄTYPPI: Itsenäinen tai ryhmäharjoitus. Yksilötehtävä

(D) KESTO: 30 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Oppimispäiväkirja (paperilla, Word-tiedostona tai moduulissa 1 luodussa blogissa). Samaa menetelmää on käytetty kaikissa verkkotehtävissä/itsenäisessä tehtävässä.
- Kirjoitus reflektioivasta kirjoittamisesta: [A short guide to reflective writing](#)

III. Ohjeet

1. Tarkastele muistiinpanoja ja oppimispäiväkirjaasi.

2. Pohdi omaa rooliasi luovan oppimisen edistäjänä ja vastaa seuraaviin kysymyksiin:

- Mitä luova oppiminen merkitsee sinulle?
- Miten tuet ja rohkaiset lastasi luovuuteen arkielämässä?
- Millaisia luovan oppimisen haasteita ja esteitä tunnistat ja miten voit voittaa ne?

3. Kirjoita lyhyt päätöspohdiskelu vastaamalla seuraaviin kysymyksiin:

- Mitä opin?
- Mikä meni hyvin?
- Mitä olisin voinut tehdä paremmin?
- Millaisia pitkän aikavälin ja käytännön vaikutuksia moduulilla on minulle?

IV. Arviointi

Itsearviointi ja pohdintaa, jotka voidaan kirjoittaa oppimispäiväkirjaan ja joita voidaan työstää edelleen itsenäisen verkko-oppimisen loppuvaiheessa.

Oppimistulokset:

Parempi ymmärrys omasta roolista luovan oppimisen edistäjänä, käsittäen vahvuudet ja heikkoudet. Kyky käyttää erilaisia menetelmiä luovuuden edistämiseksi, innovatiivisten ideoiden luomiseksi sekä motivaation ja sinnikkyiden ylläpitämiseksi.

V. Lähteet

[A short guide to reflective writing](#)

VI. Lisätietoa

-

4. Liitteet (tehtävien materiaalit)

Ei muita liitteitä. Kaikki resurssit ja materiaalit on ilmoitettu tehtävien yhteydessä.

5. Lisätehtävät: resurssisuunnitelma

[https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources#:~:text=Open%20educational%20resources%20\(OER\)%20are,well%20as%20for%20research%20purposes.](https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources#:~:text=Open%20educational%20resources%20(OER)%20are,well%20as%20for%20research%20purposes.))

■ Resurssi I

I. Resurssityyppi ja kuvaus: [Video Tales of creativity and play](#)

(A) Video

(B) Suunnittelija Tim Brown puhuu vuoden 2008 Serious Play -konferenssissa luovan ajattelun ja leikin suhteesta – mukana on esimerkkejä, joita voit kokeilla kotona (ja yksi, jota ei ehkä pitäisi...).

II. Miksi tämä resurssi on hyödyllinen?

Leikki on olennainen osa luovuutta. Siksi sitä tulee vaalia lapsissa eikä sitä saa unohtaa, kun ihminen kasvaa aikuiseksi. Video auttaa ymmärtämään luovuuden ja leikin välistä suhdetta ja tarjoaa esimerkkejä, joita voi kokeilla kotona.

III. Kesto

28 minuuttia

IV. Linkit ja lähteet

Linkki videoon: [Tales of creativity and play](#)

■ Resurssi II

V. Resurssityyppi ja -kuvaus Rod Judkins – The Art of Creative Thinking

(A) Luettava materiaali, kirja

(B) Kirja on inspiroiva ja tarjoaa luovia ideoita jokapäiväiseen käyttöön. Siinä käsitellään luovaa prosessia ja innovatiivisia ideoita.

VI. Miksi tämä resurssi on hyödyllinen?

Kirja tarjoaa runsaasti esimerkkejä innovatiivisista ideoista ja luovista ratkaisuksista ongelmiin. Kirja liittyy myös yrittäjyyteen sekä epäonnistumiseen ja hylkäämiseen. Kirja esittelee 89 tapaa ajatella toisin. Luovuuden ymmärtäminen on tärkeää, ja samalla se on viihdyttävää.

VII. Kesto

Kirjan lukemiseen kuluva aika. Kirjan voi lukea muutamassa tunnissa (tai viettää sen parissa enemmän aikaa, jos todella innostut siitä ja kehität ratkaisuja lukiessasi sitä).

VIII. Linkit ja lähteet

Kirjasto/kirjakauppa. Hinta noin 10 euroa.

Esittelyvideo kirjasta: <https://www.youtube.com/watch?v=xB-D9ZNIYFc>

■ Resurssi III

IX. Resurssityyppi ja -kuvaus: Tools for Taking Action (Design Thinking Toolkits for learning)

(A) Stanfordin yliopiston avoimen lähdekoodin muotoiluajattelun työkalut.

(B) Resurssi auttaa oppimaan, mitä muotoiluajattelun työkalut ovat ja kuinka niitä voidaan soveltaa omassa toiminnassa lasten kanssa luovaan ongelmanratkaisuun.

X. Miksi tämä resurssi on hyödyllinen?

Muotoiluajattelu on yksi tulevaisuuden yhteiskunnan ydintaidoista. Nämä työkalut tarjoavat mahdollisuuden käyttää avoimen lähdekoodin aineistoa tähän tarkoitukseen. Saatavilla on materiaalia erikseen aloittelijoille ja valmentajille.

XI. Kesto

Tapauskohtainen. Työkalut ovat vapaasti saatavilla.

XII. Linkit ja lähteet

<https://dschool.stanford.edu/resources>

■ Resurssi IV

I. Resurssityyppi ja -kuvaus: Miten edistää lapsen luovuutta

(A) Teksti

(B) Resurssin tavoitteena on oppia tukemaan lasten luovuutta.

II. Miksi tämä resurssi on hyödyllinen?

On tärkeää tietää, miten lasten luovuutta voidaan tukea kaikilla elämänalueilla.

III. Kesto

Lukuaika 5 min

IV. Linkit ja lähteet (teksti)

Miten edistät lapsesi luovuutta

Luovuuden aineksia ovat mielikuvitus, avoin mieli, avoin sydän ja leikkisyys. Lapset ovat erityisen hyviä kaikissa näissä, ja he soveltavat luovuutta kaikkeen toimintaansa. Mikään ei ole mahdotonta lapselle, eikä mikään ole lapsen mielikuvituksen saavuttamattomissa.

Luovuus on taito, jota voi oppia ja kehittää. Se on kuin lihas: mitä enemmän harjoittelet, sitä vahvempi se on. Luovuus ei niinkään ole lasten ”opettamista”, vaan pikemminkin luovuuden viljelyä käytännön toiminnan kautta hedelmällisessä ympäristössä, jossa luovuus voi juurtua, kasvaa ja kukoistaa. Sitä voidaan edistää kotona. Seuraavassa on muutamia vinkkejä luovuuden edistämiseen:

a) Tunnista ensin lapsesi käytös

Tunnetko esimerkiksi lapsia, jotka:

- sanovat usein ”en tiedä”
- matkivat muiden lasten käytöstä
- odottavat, että toinen lapsi vastaa tai ehdottaa jotain, ja suostuu sitten
- vaikuttavat hieman pidättyväsiltä leikkiessään
- eivät juuri tee aloitteita
- eivät ehdota tekemistä tai leikkejä innostavassakaan ympäristössä
- omaavat hankaluuksia järjestäessään yksinkertaisia vaiheita projektin tai fyysisen aktiviteetin muotoon
- eivät oikein muista, mitä he tekivät viime viikolla tai eilen tai tänä aamuna
- eivät osaa tarinaa luettaessa ennustaa, mitä siinä tapahtuu.

Berryn⁶ mukaan tällaisia käyttäytymistapoja ilmenee lapsilla, joilla on vaikeuksia ideoinnin ja luovuuden kanssa.

b) Selvitä seuraavaksi, mikä voi aiheuttaa sen

Luovuuden tasoon ja/tai ilmaisuun voivat vaikuttaa erilaiset tekijät, kuten:

- 1) Lapsen ikä. Sanotaan, että menetämme luonnollisen luovuutemme kasvaessamme. Myös luovuuden edellyttämää leikkisyyttä voidaan alkaa pitää hölmönä, kun lapset kasvavat.
- 2) Koti ja auktoriteetit: esimerkiksi kulttuuri, kannustus, roolimallit.
- 3) Ympäristö, kulttuuri, kiusaaminen, vertaispaine, jne.
- 4) Sisäiset tekijät, kuten persoonallisuus, ujous, asenteet, henkinen ja fysiologinen tila, jopa sairaus.

c) Toimi ja eliminoi luovuuden tappajat

1) Mieti omaa asennettasi ja esimerkkiäsi

Vanhempi on ensimmäinen ihminen ja roolimalli, jota lapsi seuraa ja joka opettaa, miten asiat hoidetaan. Avoin, mahdollistava ja leikkisä asenne, mielikuvituksen käyttö ja arvostelemisen rajoittaminen saavat hyvää aikaiseksi. On olemassa niin sanottuja luovuuden tappajia ja tehostajia. Luovuuden tappajia ovat esimerkiksi epäonnistumisen pelko, ajanpuute, täydellisyyden tavoittelu, jyrkkä loogisuus, välinpitämättömyys, kilpailu, vakavuus, arvostelu ja negatiivisuus. Luovuuden tehostajat ovat niiden vastakohtia: esimerkiksi avoimuus, arvostelusta pidättäytyminen, positiivisuus, leikkisyyttä, hyväksyntä, empatia ja mielikuvitus. Mitä sinä kanavoit vanhempana? Itsetutkiskelu voi paljastaa tiedostamattomia käyttäytymismalleja.

⁶ Berry, R. (2018). Ideation. Saatavilla osoitteessa <http://developingalpathways.com/2018/11/20/ideation/>

2) Tee luovuudesta osa arkea

Luo vähän taikaa arkeen, avaa mielesi kohti uutta, näe ja tee asiat toisin, tutki ja pohdi ympärilläsi olevia asioita. Voit esimerkiksi valita kotimatalla eri reitin takaisin kotiin ja tarkkailla lapsesi kanssa uusia asioita sen varrella, etsiä pilvistä hahmoja ja kertoa niistä tarinoita, tarjoilla ruoan eri tavalla kuin normaalisti tai tutkia ja oppia tuntemaan vähintään yhden uuden asian ainakin kerran viikossa.

3) Flow, yritys ja erehdys sekä motivaatio

Luova prosessi voi olla erittäin motivoiva. Se on seikkailu, koska se mahdollistaa itsensä ilmaisemisen, keksimisen, tutkimisen ja löytämisen, suunnittelun ja ongelmanratkaisun. Tuloksena on jotain, mikä on iloisella tavalla merkityksellistä ja uutta. Tämä voi synnyttää flow-tilan, ihannetilan, jossa ulkoiset asiat suljetaan pois ja toiminta lähes automatisoituu. Se voi olla myös rauhallinen ja jopa lähes aktiivisesti tiedostava kokemus. Leikkisyys lisää motivaatiota. Sisäinen motivaatio on tärkeää, koska se nostaa luovuuden tasoa, toisin kuin ulkoinen motivaatio, kuten arv sanat tai arvioinnit. Motivaatio voi laskea, kun epäonnistut jossain. Yritys ja erehdys ja virheet ovat tärkeä osa luovaa prosessia. Siksi motivaation lisäksi tarvitaan myös sinnikkyyttä. Epäonnistumiset voidaan muuttaa löytöjen tekemiseksi ja leikiksi, ja ne tulisi nähdä vaiheena ja oppimisprosessina, joka vie kohti päämäärää. Lapsi hyötyy vanhemman antamasta tuesta käsitellessään uusissa haasteissa ja sisäisen motivaation löytämisessä. Vanhempi ja lapsi voivat myös keskustella esimerkkitapauksista, joissa epäonnistumiset olivatkin arvokkaimpia ja auttoivat tavoitteen saavuttamisessa.

4) Luovuuden työkalut

Voit myös käyttää erilaisia työkaluja, menetelmiä ja tekniikoita lapsesi luovuuden lisäämiseksi. Luovuuden vaalimiseen on sadoittain vinkkejä ja työkaluja, joita voi soveltaa monissa eri yhteyksissä, myös kotona lasten kanssa. Joitakin esimerkkejä tällaisista ovat [I-CREATE library](#), [Design Kit](#) ja [Creating Minds](#). Sivustoilla esitellään tekniikkoja, jotka on sellaisenaan suunnattu isommille lapsille, mutta niitä voi mukauttaa myös nuorempia lapsia varten. Tutustu myös seuraaviin teksteihin, joista löydät lisää esimerkkejä:

[5 Scientifically-proven Tips to Spark Your Kid's Imagination](#)

[5 Ways to Encourage Kids to Grow up to be Innovators](#)

6. Lähteet

- Amabile, Teresa M.; Pratt, Michael G. (2016). "The dynamic componential model of creativity and innovation in organizations: Making progress, making meaning". *Research in Organizational Behavior*. **36**: 157–183. doi:[10.1016/j.riob.2016.10.001](https://doi.org/10.1016/j.riob.2016.10.001).
- Antonites, A. & van Vuuren, J. (2005). Inducing entrepreneurial creativity, innovation and opportunity-finding skills. *South African Journal of Economic and Management Sciences (SAJEMS)* 8 (3), 255-271.
- Berry, R. (2018). Ideation. Saatavilla osoitteessa <http://developingalpathways.com/2018/11/20/ideation/>
- Cabra, J. F. & Uribe-Larach, D. (2013). Creative Behavior. In E. Carayannis, I. Dubina, N. Seel, D. F. J. Campbell, and D. Uzunidis' (Eds.). *Springer Encyclopedia on Creativity, Invention, Innovation, and Entrepreneurship*. (s. 267–271). New York, NY: Springer. Saatavilla osoitteessa https://www.researchgate.net/publication/304348522_Cabra_J_F_Uribe_D_2013_Creative_Behavior_In_E_Carayannis_I_Dubina_N_Seel_D_F_J_Campbell_and_D_Uzunidis'_Eds_Springer_Encyclopedia_on_Creativity_Invention_Innovation_and_Entrepreneurship_pp_267-271_New
- Cambridge Dictionary (n.d.). Creativity. Saatavilla osoitteessa <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/creativity>
- Carter, C. (2008). 7 Ways to Foster Creativity in Your Kids. Saatavilla osoitteessa https://greathergood.berkeley.edu/article/item/7_ways_to_foster_creativity_in_your_kids
- Cohut, M. (2018). What are the health benefits of being creative? *Medical News Today*. Newsletter 16/2/2020. Saatavilla osoitteessa <https://www.medicalnewstoday.com/articles/320947>
- Collins, M. A. & Amabile, T. M. (1999). Motivation and Creativity. In *Handbook of Creativity*, Cambridge, UK, Cambridge University Press. pp. 197–312
- Cropley, A. (2012). Creativity and Education: An Australian Perspective. *The International Journal of Creativity & Problem Solving* 22 (1), 9–25.
- Eugene Sadler-Smith. "Wallas' Four-Stage Model of the Creative Process: More Than Meets the Eye?" *Creativity Research Journal* 27, no. 4 (2015): 342–352.
- Jonson, B. (2005). Design Ideation: the conceptual sketch in the digital age. *Design Studies* 26 (6), 613–624.
- Kylliäinen, J. (2019). What is Idea Generation? – Definition, Techniques and Success Factors. Saatavilla osoitteessa <https://www.viima.com/blog/idea-generation>
- McCallum, E., Weicht R., McMullan, L. & Price, A. (2018). *EntreComp into Action - Get inspired, make it happen: A user guide to the European Entrepreneurship Competence Framework*. Luxembourg: Publications Office of the European Union. Saatavilla osoitteessa <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/entrecomp-action-get-inspired-make-it-happen-user-guide-european-entrepreneurship-competence>
- Nakano, T. C. & Wechsler, S. M. (2018). Creativity and innovation: Skills for the 21st Century. *Estudos de Psicologia (Campinas)* 35(3), 237–246.

Nijstad, B. A., De Dreu, C. K. W., Rietzschel, E. F. & Baas, M. (2010) The dual pathway to creativity model: Creative ideation as a function of flexibility and persistence. *European Review of Social Psychology* 21 (1), 34–77.

OECD (2005). The definition and selection of key competencies: Executive summary. Paris, France: OECD. Saatavilla osoitteessa <https://www.oecd.org/pisa/35070367.pdf>.

Partnership for 21st Century Skills (2006). A state leader's action guide to 21st century skills: A new vision for education. Tucson, AZ: Partnership for 21st Century Skills. Saatavilla osoitteessa http://apcrsi.pt/website/wp-content/uploads/20170317_Partnership_for_21st_Century_Learning.pdf

Price-Mitchell, M. (2017). Creativity: How parents nurture the evolution of children's ideas. Saatavilla osoitteessa <https://www.rootsofaction.com/nurturing-childrens-creativity/>

Resnick, M. (2020). 10 tips for cultivating creativity in your kids. Saatavilla osoitteessa <https://ideas.ted.com/10-tips-for-cultivating-creativity-in-your-kids/?fbclid=IwAR2L8SpiUAc0JpXJwkyWlunkWSUobAJHPIO2B3bgvXhWCXFhiXCpi3nnkmo>

Runco, M. A., & Chand, I. (1995). Cognition and creativity. *Educational Psychology Review* 7 (3), 243–267.

Taylor, J. (2020). The Five Stages of the Creative Process. Saatavilla osoitteessa: <https://www.jamestaylor.me/creative-process-five-stages/>



ParENTrepreneurs

Moduuli 6

Ongelmanratkaisu ja päätöksenteko arjessa

O2 ParENTrepreneurship- yrittäjyyskasvatuksen valmennuspaketti

Työpaketin vastuupartneri: Materahub

Projektinumero: 2019-1-NL01-KA204-060263

Vastuuvapauslauseke: "Tämä projekti on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä julkaisu heijastaa vain tekijän näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuussa julkaisussa olevien tietojen mahdollisesta käytöstä."



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Versio #	Päivämäärä	Organisaatio	Vaihe
1	8.7.2020	Materahub	Moduulien sisällöntuotannon malli
2	17.9.2020	CEYE	Ensimmäinen täysversio ilman yksityiskohtaisia toimintakuvauksia
3	24.9.2020	CEYE	Edut ja mahdollisuudet -osio päivitetty Bantanin kommenttien perusteella
4	25.10.2020	CEYE	Jo laadittujen osioiden lopullinen versio
5	3.12.2020	CEYE	Ensimmäinen lopullinen täysversio

Versiohistoria

Kirjoittaja: Camen Murillo Gómez; Juan Francisco Fuella Moreno CEYE

Sisällysluettelo

1.	Johdanto.....	235
2.	Hyödyt ja mahdollisuudet	236
3.	Moduulin kuvaus.....	238
○	3.1. Moduulin rakenne	239
○	3.2. lähiopetuksen tehtävät	243
■	TEHTÄVÄ 1: Moduulin 6 esittely osallistujille.....	243
■	TEHTÄVÄ 2: Tarinoita arkielämän haasteista/PAPERIMAALAUUS.....	244
■	TEHTÄVÄ 3: Ongelmanratkaisu lautapeliä avulla – KORTTIPELI ABLUXZEN.....	246
■	TEHTÄVÄ 4: Epävarmuuden ja riskien sietäminen ajanhallinnan avulla: ELÄMÄNRÄJÄHDYS 249	
■	TEHTÄVÄ 3: LOPPUPÖHDINTA.	252
○	3.3. Verkko-tehtävät/itsenäinen työskentely	254
■	TEHTÄVÄ 6: Päätöksenteko ja ongelmanratkaisu perheessä.....	254
■	TEHTÄVÄ 7: Ongelmanratkaisu – lasten ohjaaminen suunnittelun avulla	256
■	TEHTÄVÄ 8: Epävarmuuden ja riskien sietokyky ja päätöksenteko/VIHJEPELI KOTONA	258
■	TEHTÄVÄ 9: LOPPUPÖHDINTA VERKOSSA.....	260
4.	Liitteet (tehtävien materiaalit).....	262
○	Tehtävä 1: Johdanto moduuliin 6.....	262
○	Tehtävä 2: Tarinoita arkielämän haasteista PAPERIMAALAUKSEN avulla.....	264
○	Tehtävä 3: – Ongelmanratkaisu lautapeliä avulla – KORTTIPELI ABLUXZEN Taulukko 3.....	268
○	Tehtävä 4: – Epävarmuuden ja riskien sietäminen ajanhallinnan avulla: ELÄMÄNRÄJÄHDYS Taulukko 4.1	270
○	Tehtävä 4: Taulukko 4.2	273
5.	Lisätehtävät: resurssisuunnitelma	274
○	Resurssi 1.....	274
○	Resurssi 2.....	274
○	Resurssi 3.....	274
○	Resurssi 4.....	275
○	Resurssi 5.....	275
6.	Lähteet	276

1. Johdanto

Tässä moduulissa tarkastelemme, miten nuorten oppijoiden osaamista voidaan kehittää:

- päätöksentekoprosesseissa ja
- ongelmanratkaisussa.

Elämä on jatkuvaa päätösten tekemistä, ja päätöksenteko onkin keskeinen sosiaalinen taito ja elämäntaito. Nuorilla oppijoilla on oltava valmiudet ymmärtää, miten tehdä päätöksiä sillä muutoin päätökset tehdään heidän puolestaan, mikä voi taas aiheuttaa turhautumista ja tunteen, ettei itsellä ole päätösvaltaa omasta elämästään.

Lähes kaikilla elämänalueilla on tehtävä valintoja, jotka edellyttävät päätöksentekoa, olivatpa ratkaistavat asiat sitten isoja tai pieniä. Kun lapset kasvaessaan saavat enemmän vastuuta kantaakseen, päätöksenteko ja sen vaikutukset tulevat yhä tärkeämmiksi, ja siihen vaikuttavat myös ihmiset, joita nämä päätökset koskevat. Yrityksmaailmassa hyvä tai huono päätös voi vaikuttaa sen taloudelliseen elinkelpoisuuteen. Kotona taas keskeiset päätökset vaikuttavat mahdollisuuksiin, joita lapsilla on edessään. Siksi päätöksenteko- ja ongelmanratkaisutaitoja olisi opetettava kaikille, jotka kohtaavat henkilökohtaisia tai perheeseen liittyviä haasteita. Toisin sanoen päätöksenteko- ja ongelmanratkaisutaidot ovat universaaleja elämäntaitoja, jonka pitäisi olla kaikkien saatavilla.

Vastuun kantamiseen millä tahansa alueella (yksityis- tai työelämässä) liittyy väistämättä epävarmuutta ja riskejä. Riippumatta siitä, kuinka paljon olemme tilannetta analysoineet, punninneet erilaisia vaihtoehtoja ja pohtineet toimien mahdollisia seurauksia, on hyväksyttävä, että aina tulee tilanteita, joista on odotettavissa ennalta arvaamattomia tuloksia, joista seuraa epävarmuutta ja riskejä.

Kun hyväksyy, että riskit ovat normaali osa elämää, helpottuu päätöksenteosta johtuvista epäonnistumisista ja onnistumisista oppiminen. Tämä auttaa elämänhallinnassa ja tekee elämästä miellyttävämpää.

Päätöksentekomalleja on monia, mutta useimmissa toistuvat seuraavat vaiheet:

1. Ongelmaan orientoituminen: Aluksi olisi pyrittävä tiedostamaan ongelmat ja niiden luonne, herkistytävä niille ja ymmärrettävä, että ne ovat osa ihmiselämää. Tämä auttaa suhtautumaan ongelmaan tai ongelmatilanteeseen myönteisemmin ja luontevammin, ja opimme toivottavasti olemaan armollisempia itseämme kohtaan.
2. Ongelman määrittely ja muotoilu: Kun ongelma on määriteltä, ryhdymme analysoimaan sitä ja viemään sen tilanteen määrittämään yhteyteen keräämällä tietoa, joka voi auttaa sen ratkaisemisessa. Monissa tapauksissa ongelman heikko määritelmä on se tekijä, joka aiheuttaa eniten epävarmuutta ja huolta.
3. Vaihtoehtoisten ratkaisujen etsiminen: Kolmannessa vaiheessa tulee ongelmaan löytää mahdollisimman laaja valikoima ratkaisuvaihtoehtoja. Tarvitaan luovuutta ja

mielikuvitusta keksiä määrällisesti ja laadullisesti laaja valikoima mahdollisia rakentavaan asenteeseen perustuvia ratkaisuja.

4. Päätöksenteko: Kun eri vaihtoehdot/ratkaisut ongelmaan on tunnistettu, on edessä päätöksentekovaihe. Tällöin tulee tarkastella ongelman mahdollisia lyhyen, keskipitkän ja pitkän aikavälin tuloksia ja vaikutuksia. Tulisi myös pohtia, voiko päätöksen ja sen vaikutuksia perua. Jos ei, on vieläkin tärkeämpää pohtia mahdollisimman huolellisesti kaikkia asiaan vaikuttavia tekijöitä, etenkin jos päätöksenteko ei voi odottaa.

5. Viimeisessä vaiheessa päätös toteutetaan ja sen vaikutuksia seurataan. Valittu vaihtoehto pannaan täytäntöön ja sen toimivuutta arvioidaan. Tässä vaiheessa tarvitaan itsekriittisyyttä ja kykyä muotoilla ratkaisuja uudelleen, mikäli tulos ei ole odotetun mukainen. Päätöksenteko tulisi ymmärtää jatkuvana oppimisprosessina ja mikäli muutosten ja korjausten tekeminen on tarpeellista, ei niihin ryhtymistä pidä epäröidä tai vältellä.

Huolimatta valitusta ongelmanratkaisumallista, päätöksentekoprosessi on suunniteltava niin, että se edistää luottamusta ja valmiutta ottaa vastuuta eri tilanteissa sekä kriittisinä hetkinä.

Voidaankin ajatella, että ongelmanratkaisuprosessi on henkilökohtainen elämäntaito, joka edistää onnistumista päätöksenteossa, sekä yksityis- ja perhe-elämässä että työelämässä.

2. Hyödyt ja mahdollisuudet

Kuten johdannossa todettiin, päätöksenteko ja ongelmanratkaisu edellyttävät jatkuvaa harjoittelua ja oppimista. Yksilöllä ei voi olla päätöksenteko- ja ongelmanratkaisutaitoja, jos hänellä ei ole koskaan ollut tilaisuutta harjoittaa niitä. Tämä johtuu siitä, että ongelmanratkaisussa kyse ei ole vain tietyn, eri vaiheista koostuvan mallin noudattamisesta, vaan myös tärkeästä asenteesta, johon liittyy monia muita taitoja ja kykyjä, kuten itsetunto, itsehillintä, itseluottamus, jne.

Ongelmanratkaisu on opittava ja kehittyvä taito, ja niinpä sen harjoittelu pienestä pitäen onkin tarpeellista. Jokaiseen elämän hetkeen sisältyy tietty määrä vastuuta ja epävarmuutta, joissa päätöksenteko on läsnä. Jo varhaislapsuudessa ihminen kohtaa hetkiä, jolloin hän tekee pieniä päätöksiä ja ratkaisuja, jotka vaikuttavat hänen suhteeseensa toisiin lapsiin tai heidän ympäristöönsä. Yksinkertaisesti leikkien valitseminen voi vaikuttaa ryhmään ystäviä, joka osaltaan myöhemmin vaikuttaa suhteisiin ikätoverien kanssa. Nämä varhaiset suhteet

muodostavat ensisijaisen vuorovaikutusryhmän ja muovaavat tulevaisuuden tapoja parempaan tai huonompaan suuntaan.

Perheiden tulisi löytää toimintaympäristöjä, joissa lasten on tehtävä omat ratkaisunsa. Esimerkiksi luonnossa on muuttuvia tilanteita, joita lapset voivat ratkaista. Tämä valmentaa heitä ongelmanratkaisutaidoissa.

Jotta lapsi ei oppisi välttämään päätöksentekoa, on tärkeää, että päätöksenteon yhteydessä annetaan myönteistä vahvistusta, sillä se edistää lasten itsetunnon kehitystä, vähentää epävarmuutta ja lisää luottamusta.

Yhtä tärkeää, on oppia itse päätöksentekoprosessista kuin vain sen lopputuloksesta. Oikean päätöksen ansiosta on saatu aikaan myönteinen tulos, josta voi olla ylpeä, mutta sellaisen päätöksen vahvistaminen, jonka tulos ei ole vastannut odotuksia, on vähintään yhtä tärkeää. Oppijoiden tulisi ymmärtää, että päätös, jonka tulos ei ollut odotusten mukainen ja myönteinen, ei tule pitää epäonnistumisena vaan mahdollisuutena ottaa opiksi kokemuksista, jotta tulevaisuudessa voidaan onnistua vastaavissa tilanteissa paremmin.

Toinen yleinen ongelma on, että ylihuolehtivat perheet, jotka hyvää tarkoittaen tarjoavat lapsilleen turvallisimman mahdollisen ympäristön, estävät näitä ottamasta pieniä riskejä ja tekemästä päätöksiä itse. Lapsilla tulisi olla mahdollisuus tutkia rajojaan ja löydettävä potentiaalinsa. Näin ollen, jos päätämme kaiken heidän puolestaan ja ratkaisemme heidän arjessa kohtaamat ongelmansa, teemme heille karhunpalveluksen.

Kalenterilasten eli niiden lasten, joiden päivittäinen toiminta on aikataulutettu joka hetki (aamulla koulu, iltapäivällä ohjattuja harrastuksia), osalta elämän aikataulutus pahentaa tilannetta entisestään, koska lapset eivät kohtaa vaihtelevia tilanteita ja muuttujia, joiden kohdalla joutuisivat itse tekemään päätöksiä. Tällainen elämäntilanne tuottaa lapsille paljon tietoa ja taitoja, mutta rajoittaa aloitteellisuutta ja uteliaisuutta.

Tämä moduuli tarjoaa ohjeita ja tehtäviä, joiden avulla valmentajat voivat auttaa vanhempia tutkimaan rajoja yhdessä lastensa kanssa ja kulkemaan heidän kanssaan kohti sellaista itsetuntoa ja luottamusta, jota aktiivinen päätöksentekoprosessi edellyttää. Lisäksi analysoimme erilaisia oppimismahdollisuuksia, joita päätöksentekohetken ongelmanratkaisu meille tarjoaa.

3. Moduulin kuvaus

Moduuli 6	Otsikko: Ongelmanratkaisu ja päätöksenteko arjessa
<i>Tehtävätyyppi</i>	<i>X - lähiopetus X Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely</i>
<i>Kesto (minuutteina)</i>	180 minuuttia lähiopetusta, 180 minuuttia itsenäistä työskentelyä verkossa
<i>Moduulin tavoitteet</i>	Tässä moduulissa vanhemmat tutustuvat joihinkin yrittäjyyskoulutuksen keskeisiin käsitteisiin sekä perheissä tapahtuvan ongelmanratkaisun ja päätöksenteon merkitykseen.
<i>Käsiteltävät taidot</i>	Ongelmanratkaisu ja päätöksenteko Epävarmuuden ja monitulkintaisuuden sietäminen ja riskinhallinta (9)
<i>Oppimistulokset</i>	Tämän moduulin suoritettuaan oppijat: • Tietävät, miten tärkeää on kehittää yrittäjyystaitoja jo nuorena. • Pystyvät arvioimaan omaa tietämystään opetustyyleistä. • Osaavat kehittää taitojaan kasvattajana omien kokemusten pohjalta. • Kykenevät järjestämään perheympäristössä sopivat tilat, joissa kehittää yrittäjähenkisiä opetustyyliä.
<i>Menetelmät</i>	Koulutuksen lähiopetusosiossa käytetään vuorovaikutteisia menetelmiä, joiden avulla osallistujat voivat keskustella toistensa tavoista sekä kokemuksista ja pohtia niitä yhdessä. Osallistujat työskentelevät vuorotellen itsenäisesti, pareittain, pienryhminä ja isossa ryhmässä. Koulutuksen verkko-osuus sisältää luettavaa materiaalia oppimisen syventämistä varten ja välineitä kasvatuksen arviointiin ja suunnitteluun.
<i>Sisältö</i>	– Päätöksenteon ja sen vaiheiden merkitys. – Päätöksenteon ja ongelmanratkaisun suhde - Kokemuksesta oppiminen

○ 3.1. MODUULIN RAKENNE

Tehtävä	Kesto	Opetustapa	Tarvikkeet ja materiaalit
Tehtävä 1: Moduulin 6 esittely osallistujille <i>(Epävarmuuden ja monitulkintaisuuden sietäminen ja riskinhallinta sekä Ongelmanratkaisu ja päätöksenteko)</i>	20 min	Lähiopetus	Lyhyt esittely, jossa osallistujat saavat tietoja kahdesta moduulissa käsiteltävästä taidosta, jotka ovat Epävarmuuden ja monitulkintaisuuden sietäminen ja riskinhallinta sekä Ongelmanratkaisu ja päätöksenteko. ● Johdanto moduuliin 6 moniste (tulostettava) löytyy kohdasta 4. Liitteet – Tehtävä 1 – Taulukko 1. ● Kannettava tietokone (valinnainen) ● Projektori (valinnainen) ● Motivointivideo: https://www.youtube.com/watch?v=FRKeP8Xh64w
Tehtävä 2: Tarinoita arkielämän haasteista PAPERIMAALAUKSEN avulla <i>(Epävarmuuden ja monitulkintaisuuden sietäminen ja riskinhallinta)</i>	60 min	Lähiopetus	Tehtävä edistää oppimista lähtökohtana ”älä koskaan tee asioita puolittain”-asenne ja sen ymmärtämistä, että joskus asiat eivät mene niin kuin haluaisimme. Paperia (noin 5 metriä ryhmää kohden), maalia, siveltimiä, arviointilomakkeet.
Tehtävä 3: Ongelmanratkaisu lautapeliä avulla – KORTTIPELI ABLUXXEN <i>(Epävarmuuden ja monitulkintaisuuden sietäminen ja riskinhallinta sekä Ongelmanratkaisu ja päätöksenteko)</i>	35 min	Lähiopetus	Peli, jossa pelaajat yrittävät pelata kaikki korttinsa ennen muita pelaajia. Pelin lopussa jokainen pelattu kortti lisää ja jokainen kädessä oleva kortti vähentää pisteitä. Pelisession suunnittelija, pelikortit, taulukko tunne-elämän taitojen kehittämiseksi, arviointilomake, YouTube-linkit: https://youtu.be/qLF82dVRBYE (englanniksi) https://www.youtube.com/watch?v=miC40v809k (espanjaksi)
Tehtävä 4: Epävarmuuden ja	40 min	Lähiopetus	Tehtävä edistää päätöksentekoa ja ongelmanratkaisua kokeellisen toiminnan kautta.

riskien sietäminen ajanhallinnan avulla: ELÄMÄNRÄJÄHDY S <i>(Epävarmuuden ja monitulkintaisuud en sietäminen ja riskinhallinta sekä Ongelmanratkaisu ja päätöksenteko)</i>			Kuivaa savijauhetta, orgaanista kompostijätettä, puiden siemeniä, vettä, paperia, arviointilomakkeet.
Tehtävä 5: LOPPUPOHDINTA Testataan vanhempien tietämystä epävarmuuden ja monitulkintaisuud en sietämisestä ja riskinhallinnasta sekä ongelmanratkaisu n ja päättöksenteon osuudesta päivittäisen toiminnan yhteydessä. <i>(Epävarmuuden ja monitulkintaisuud en sietäminen ja riskinhallinta sekä Ongelmanratkaisu ja päätöksenteko)</i>	25 min	Lähiopetu s	Tehtävä auttaa pohtimaan oppimisprosessia ja soveltamaan hankittua tietoa jokapäiväiseen toimintaan ja käytäntöihin perhe-elämässä. Paperia, kyniä.
Tehtävä 6: Päätöksenteko ja ongelmanratkaisu perheessä <i>(Ongelmanratkais u ja päättöksenteko)</i>	35 min	Verkkote htävä/its enäinen työskent ely	Tehtävä tarjoaa osallistujille mahdollisuuden tehdä yhteistyötä lastensa kanssa, edistää päätöksentekoa ja ongelmanratkaisua. Sen avulla voidaan pohtia ongelmanratkaisuprosessia ja mitä hyötyä siitä on lasten kehitykselle. Ryhmäkeskustelu keskustelufoorumilla.

Tehtävä 7: Ongelmanratkaisu perhejuhlien suunnittelun yhteydessä <i>(Ongelmanratkaisu ja päätöksenteko)</i>	50 min	Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely	Tehtävä, jonka avulla osallistujat oppivat soveltamaan muotoiluajattelua perhejuhlien suunnittelussa. Se tarjoaa osallistujille mahdollisuuden järjestää yhdessä lastensa kanssa juhlan, jossa lapset voivat tehdä päätöksiä ja ratkaista ongelmia. Pienen perhejuhlan valmistelussa tarvittavat materiaalit (kutsukortit, koristeet jne.) Keskustelufoorumi ryhmäkeskustelua varten.
---	--------	---	---

Tehtävä 8: Epävarmuuden sietokyky ja riskinhallinta ja päätöksenteko/ VIHJEPELI KOTONA <i>(Epävarmuuden ja monitulkintaisuuden sietäminen ja riskinhallinta sekä Ongelmanratkaisu ja päätöksenteko)</i>	50 min	Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely	Tehtävä tarjoaa lapsillemme mahdollisuuden hallita epävarmuutta ja riskejä ja tehdä päätöksiä peliympäristössä. Sen avulla voidaan pohtia näitä taitoja ja mitä hyötyä niistä on lasten kehitykselle. Paperia, kynä, värikyniä, viivoitin, tarroja. Keskustelufoorumi ryhmäkeskustelua varten
Tehtävä 9: LOPPUPOHDINTA VERKOSSA Testataan vanhempien tietämystä epävarmuuden ja monitulkintaisuuden sietämisestä ja riskinhallinnasta sekä ongelmanratkaisun ja päätöksenteon osuudesta päivittäisen toiminnan yhteydessä. <i>(Epävarmuuden ja monitulkintaisuuden sietäminen ja riskinhallinta sekä Ongelmanratkaisu ja päätöksenteko)</i>	25 min	Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely	Tehtävä auttaa pohtimaan oppimisprosessia ja soveltamaan hankittua tietoa jokapäiväiseen toimintaan ja käytäntöihin perhe-elämässä. Keskustelufoorumi ryhmäkeskustelua varten

○ 3.2. LÄHIOPETUKSEN TEHTÄVÄT

■ TEHTÄVÄ 1: Moduulin 6 esittely osallistujille

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

- (A) **TAVOITE:** Tämä tehtävä toimii lyhyenä johdantona moduuliin 6, jossa osallistujat saavat tietoja kahdesta moduulin päätaidosta: Epävarmuuden ja monitulkintaisuuden sietäminen ja riskinhallinta sekä Ongelmanratkaisu ja päätöksenteko.
- (B) **TEHTÄVÄTYPPI:** Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely
- (C) **TEHTÄVÄTYPPI:** Ryhmätehtävä
- (D) **KESTO:** 20 min

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Johdanto moduuliin 6 moniste (tulostettava) löytyy kohdasta 4. Liitteet – Tehtävä 1 – Taulukko 1.
- Kannettava tietokone (valinnainen)
- Projektori (valinnainen)
- Verkkoyhteys (vapaaehtoinen)
- Motivointivideo: <https://www.youtube.com/watch?v=FRKeP8Xh64w> (valinnainen)

III. Ohjeet

1. *Selitys:* Osallistujat tutustuvat moduulin sisältöön ja rakenteeseen sekä esittäytyvät muille osallistujille ja kertovat odotuksistaan.
2. *Eteneminen:* Valmentaja esittelee moduulin rakenteen ja päätavoitteen monisteen ja/tai diojen avulla ja kertoo siihen kuuluvista tehtävistä. Kesto on noin 10 min.
Valmentaja voi halutessaan näyttää motivointivideon ja antaa sitten puheenvuoron osallistujille, jotka esittäytyvät ja kertovat valmennukseen liittyvistä odotuksistaan.
Osallistujat kirjoittavat nimensä paperille, laittavat ne pöydän etuosaan ja kertovat yhdellä sanalla valmennusta koskevista odotuksistaan.

IV. Lähteet

- Moduulin 6 esittely perustuu osioihin 1. Johdanto ja 2. Hyödyt ja mahdollisuudet.
- Motivointivideo: <https://www.youtube.com/watch?v=FRKeP8Xh64w>

V. Vaihtoehdot

Valmentaja voi halutessaan vapaasti muokata monisteen pohjalta PowerPoint-esityksen. ParENTrepreneursin PPT-pohja löytyy valmennuslupakortista. PowerPointia on kuitenkin käytettävä ainoastaan lisämateriaalina, eikä se saa korvata osallistujille jaettavaa monistetta. Verkkoversiossa monistetta muokataan niin, että se soveltuu itsenäisesti luettavaksi, ja pohdinnat/odotukset voidaan jakaa myöhemmin alustalla.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Osallistujat saavat paremman käsityksen siitä, mistä moduulissa 6 on kyse, siinä käsiteltävien taitojen tuomista hyödyistä ja yleiskuvan moduulin sisällöstä

■ TEHTÄVÄ 2: Tarinoita arkielämän haasteista/PAPERIMAALAUUS

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) TAVOITE: Tehtävän tavoitteena on edistää oppimista lähtökohtana ”älä koskaan tee asioita puolittain”-ajattelu ja sen ymmärtämistä, että joskus asiat eivät aina mene niin kuin haluaisimme. Tehtävässä kehitetään kykyä kommunikoida, löytää tapoja ilmaista itseään ja poistaa turhia estoja itseltään. Turhautumisen ja luovuuden työstäminen. Tehtävässä käsitellään seuraavia TAITOJA:

- – Epävarmuuden ja monitulkintaisuuden sietäminen ja riskinhallinta
- – Motivaatio ja sinnikkyys.
- – Suunnittelu ja hallinta.
- – Ideoiden arvioiminen.
- – Muiden osallistaminen.
- – Luovuus.

(B) TEHTÄVÄTYPPI: Lähiopetus

(C) TEHTÄVÄTYPPI: Ryhmätoiminta (3 tai 5 hengen ryhmät)

(D) KESTO: 60 min

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Isoja paperiarkkeja, maalia ja siveltimiä sekä värikyniä ja kyniä.
- Pohdintalomake (löytyy kohdasta 4. Liitteet – Tehtävä 2 – Taulukko 2 – Tarinoita arkielämän haasteista paperimaalauksen avulla).

III. Ohjeet

1.- *Selitys:* Osallistujat keksivät pienryhmissä kukin oman tarinansa ja maalaavat kohtauksia siitä noin viiden metrin pituiselle paperille. Muut ryhmät yrittävät arvata, mistä tarinassa on kyse. tarinat kuvaavat arkielämän tilanteita, joissa tarvitaan ongelmanratkaisutaitoja. Esimerkkejä tarinoista ovat muun muassa seuraavat: Miten ratkaisisit tilanteen, jossa sinun on vietävä lapsesi samaan aikaan oleviin eri harrastuksiin? Miten toimit, kun sinun pitää tehdä kotonasi välipala lastesi luokkatovereille, joista yhdellä on keliakia, etkä ole varannut hänelle tarjottavaa? (10 min)

2. *Tarinan kehittäminen:* Valmentaja jakaa osallistujat ryhmiin. Jokaisella ryhmällä on 25 minuuttia aikaa kirjoittaa ja piirtää keksimänsä tarina. Ryhmä suunnittelee tarinan aiheen ja pituuden itse. Kun tarina on kirjoitettu, se jaetaan tarinan sisältämiin kohtauksiin. Pitkä paperi on

jaettava osiin tasaisesti, ja jokainen ryhmän jäsen piirtää yhden kohtauksen.

Valmentaja tuo maalaustarvikkeet. Ryhmät alkavat kirjoittaa tarinaa ja maalata kohtauksia yhtä aikaa.

3. *Arvaaminen*: Kun ryhmät ovat saaneet piirustuksensa valmiiksi, siirrytään arvailuvaiheeseen. Tähän mennessä ryhmät eivät ole kuulleet tai nähneet muiden ryhmien tarinoita. Valmentaja kertoo, että ryhmien on arvattava, mistä toisen ryhmän tarina kertoo. Aloitusvuoro arvotaan. Valmentaja kirjoittaa tarinat ylös, jotta hän voi tarkistaa, etteivät ne muutu siitä mitä ne olivat vaiheesta 2.

Ryhmällä on 5 minuuttia aikaa tarkastella toisen ryhmän maalauksia ja sen jälkeen vielä 5 minuuttia aikaa rakentaa piirustusten pohjalta tarinan kulku.

Lopuksi ryhmän edustaja kertoo tarinan. Sama toistetaan muiden ryhmien kanssa (5 minuuttia/ryhmä). Tavoitteena on, että jokainen ryhmä arvaa muiden ryhmien kuvaaman tarinan.

4. *Pohdinta*: Kun ryhmät ovat valmiita, valmennuskerran lopussa on 10 minuuttia aikaa pohtia asioita. Keskustelu on valmentajan vastuulla, ja hän valitsee kaksi toteutustapaa alla olevista vaihtoehtoista:

- Itsenäinen pohdinta, jossa käytetään kohdassa 4. Liitteet olevaa lomaketta.
- Yhteinen ryhmäpohdinta, jonka yhteydessä valmentaja pohtii, mitä käytännön merkitystä pohdinta tuo osallistujien elämään ja mikä yhteys tehtävään on. Osallistujat voivat käyttää sitä muistinvirkistykseen.
Valmentaja käyttää muun muassa seuraavia kysymyksiä:
 - – Jaettiinko tehtävät (sen ensimmäisessä vaiheessa) ryhmässä hyvin?
 - – Siedettiinkö ajanpuutteen aiheuttamaa painetta hyvin?
 - – Mitä tehtävän aikana menetettiin?
 - – Mikä kiinnitti huomiotasi ryhmässänne?
 - – Miltä sinusta tuntui, kun toisten työ oli omasi valmistuttua helpompaa?
 - – Onko sinulle koskaan tapahtunut mitään vastaavaa?
 - – Miten reagoit vastaavaan tästä lähtien vastaavaan tilanteeseen? – Onko sinulla työkaluja, joilla voit eheyttää tunteitasi, jos sille on tarve?

Kuhunkin vaiheeseen varattu aika on suuntaa-antava, mutta tehtävään voi käyttää enintään 60 minuuttia.

IV. Lähteet

”Challenge Manual- The CIFE Ring” Junta de Extremadura (2018)

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Kaksi vaihtoehtoa: itsenäinen tai ryhmäpohdinta, joista valmentaja voi ryhmädynamiikan

pohjalta valita sopivamman.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Tämän tehtävän avulla osallistujat oppivat:

- sietämään epävarmuutta ja riskejä.
- määrittelemään uudelleen ensisijaisia tavoitteita ja toimintasuunnitelmia, jotta ne voidaan mukauttaa muuttuviin olosuhteisiin.
- määrittelemään strategioita, joilla saadaan kerättyä tarvittavat resurssit, joiden avulla voidaan luoda arvoa muille.
- luomaan tiimin ja osallistamaan muita.
- kehittämään strategioita, joiden avulla voidaan hyödyntää tehtävässä saatuja ideoita.

■ TEHTÄVÄ 3: Ongelmanratkaisu lautapeliä avulla – KORTTIPELI ABLUXXEN

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) TAVOITE: Kyseessä on peli, jossa pelaajat yrittävät pelata kaikki korttinsa ennen muita pelaajia. Pelin lopussa jokainen pelattu kortti lisää ja jokainen kortti kädessä vähentää pisteitä. Pelissä käsitellään seuraavia TAITOJA:

- – Epävarmuuden ja monitulkintaisuuden sietäminen ja riskinhallinta
- – Ongelmanratkaisu.
- – Ideoiden arvioiminen.
- – Itsetuntemus ja itseluottamus.
- – Motivaatio ja sinnikkyys.
- – Muiden aktivointi.
- – Muiden osallistaminen.
- – Aloitteellisuus.

(B) TEHTÄVÄTYPPI: Lähiopetus

(C) TEHTÄVÄTYPPI: Ryhmätoiminta (2–5 pelaajaa ryhmää kohti)

(D) KESTO: 35 min

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Pelisession suunnittelija, kortit, pohdintataulukko (löytyy kohdasta 4. Liitteet – Toiminto 3 – Taulukko 3 –Ongelmanratkaisu lautapeliä kautta – KORTTIPELI ABLUXXEN).
- YouTube-linkki: <https://youtu.be/qLF82dVRBYE> (englanniksi)
- YouTube-linkki: https://www.youtube.com/watch?v=_miC40v809k (espanjaksi)

Linkit YouTube-videoihin helpottavat pelin ymmärtämistä sekä valmentajan että osallistujien kannalta.

III. Ohjeet

Abluxxen-pelissä pelataan vuorotellen numerokortteja. Mitä useamman saman numeroisen

kortin pelaat, sitä enemmän saat pisteitä pelin lopussa. Jos joku muu pelaa yhtä monta korttia, joissa on isompi numero, korttisi varastetaan! Korttien varastaminen voi olla hyvä asia, mutta jos et pystykään käyttämään niitä myöhemmin ja sinulla on pelin päättyessä kortit kädessäsi, menetät niiden vuoksi pisteitä.

Pakassa on 104 numerokorttia (luvut 1–13 x 8) ja viisi jokerikorttia. Jokaiselle pelaajalle jaetaan 13 korttia, ja pakan viereen asetetaan kuusi korttia kuvapuoli ylöspäin. Pelaaja asettaa omalla vuorollaan pöydälle yhden tai useamman samanarvoisen kortin ja halutessaan myös jokerin. Jos hänellä on jo kortteja pöydällä, hän asettaa nämä kortit niin, että aiemmin pelatut kortit ovat yhä näkyvillä. Jos toinen pelaaja on juuri pelannut saman määrän kortteja ja hänen korttiansa arvo on pienempi, aktiivinen pelaaja ”abluxxoi” kyseisen pelaajan, eli aktiivinen pelaaja voi ottaa abluxxoidut kortit käteensä ja toinen pelaaja joutuu nostamaan saman määrän kortteja joko pöydältä tai pakasta. Jos pelaaja ei ota kyseisiä kortteja käteensä, toinen pelaaja joko palauttaa nämä kortit käteensä tai hylkää ne ja nostaa tilalle yhtä monta korttia. Pöydälle asetetaan lisää kortteja vasta, kun joku pelaajista lopettaa korttien nostamisen. (Jokerin voi pelata yksinään, ja sen arvo ylittää muiden korttien arvon.)

Peli päättyy, kun pakasta loppuvat kortit tai pelaajalla ei ole kortteja kädessä, vaikka pelaaja normaalisti abluxxaisi toisen pelaajan. Jokainen pelaaja saa yhden pisteen jokaisesta edessään pöydällä olevasta kortista ja menettää yhden pisteen jokaisesta kädessään olevasta kortista. Korkeimman pistemäärän saanut voittaa. Jos pelaajat haluavat, he voivat pelata useita kierroksia ja laskea tuloksensa lopuksi yhteen.

Valmistelu:

- Aseta ilveskortti yhden pelaajan eteen.
- Sekoita loput kortit ja jaa kullekin pelaajalle 13 korttia. Kädessä olevat kortit on piilotettava muilta pelaajilta.
- Muut kortit jätetään pakkaan, joka sijoitetaan keskelle pöytää. Jätä hieman tilaa korteille, jotka laitetaan pois. Nosta pakasta kuusi korttia ja aseta ne riviin oikealle.

Peli:

Pelaa yksi tai useampi saman numeroinen kortti, ja vertaa niitä muiden pelaajien ylärivin kortteihin.

Jos pelissä on sama määrä kortteja, joilla on suurempi arvo, voit:

- A) Poistaa kortit pelaajalta ja nostaa ne käteen. Toinen pelaaja nostaa kortteja pakasta tai kuuden pöydällä olevan kortin joukosta.
- B) Jos et tee näin, annat toisen pelaajan päättää, mitä korteille tehdään: Laita ne hänen käteensä tai hylkää ne ja nosta pakasta uusia kortteja.

Oman vuorosasi lopussa nosta kortteja, kunnes pöydällä on taas kuusi korttia kuvapuoli ylöspäin. Peli päättyy heti, kun joku on asettanut kaikki korttinsa eteensä. Pistemäärä on yksi piste jokaisesta kortista pelaajan edessä ja -1 piste jokaisesta pelaajan kädessä olevasta kortista.

Muistathan:

- Korttien poistaminen ei ole omavalintaista.
- Kortteja voi poistaa ensimmäisellä kierroksella (toiselta pelaajalta).
- Jokainen pelaaja pelaa vain kerran pelikierrosta kohden.
- Vain aktiivinen pelaaja voi poistaa kortteja, jotka juuri pelasit.
- Vain ylärivin kortteja verrataan.
- Kortit, jotka poistetaan, menevät aktiivisen pelaajan käteen tai kortit poistaneen pelaajan

käteen tai ne hylätään. Ne eivät koskaan jää pöydälle.

Pohdinta: Kun peli on ohi, siirrytään pohdintavaiheeseen. Keskustelu on valmentajan vastuulla, ja hän valitsee toteutustavan eri vaihtoehtoista. Suositeltuja tapoja on kaksi:

- Itsenäinen pohdinta, jossa käytetään kohdassa 4. Liitteet olevaa lomaketta.
- Ryhmäpohdinta, jossa yksi osallistujista toimii moderaattorina ja nostaa esiin seuraavat kysymykset yhteisesti keskusteltaviksi:

Ideat ja mahdollisuudet

- Ideoiden arvioiminen:
 - > Noudatitko jotakin strategiaa nostaessasi kortteja muilta pelaajilta?
 - > Oliko pelin aikana selvillä vaihtoehtoistasi vai oliko sinun vaikea päättää, mitä tehdä?

Keinot

- Itsetuntemus ja itseluottamus:
 - > Olitko tietoinen pelin aikana käyttämistäsi taidoista?
- Motivaatio ja sinnikkyys
 - > Miltä sinusta tuntui, kun sinulta nostettiin kortteja jatkuvasti?
- Resurssien hyödyntäminen:
 - > Yrititkö muistaa pelatut tai hylätyt kortit suunnitellaksesi strategiaasi paremmin? (Tämä on tapa kehittää työmuistia, joka on välttämätön suunnittelun parantamiseksi).
- Muiden osallistaminen:
 - > Yrititkö saada jonkun muuttamaan mieltään, kun hän oli nostamassa kortteja sinulta?

Toiminnan käynnistäminen

- Ongelmanratkaisu:
 - > Otitko huomioon pelattujen samanarvoisten korttien määrän kädessäsi, kun suunnittelit siirtojasi?
- Epävarmuuden ja riskien sietokyky:
 - > Huomasitko, että muut pelaajat yrittivät saada sinua kiinni tai että olit kohde? Miltä se tuntui?
 - > Kun päätit hylätä tai nostaa kortteja käteesi, noudatitko jotakin strategiaa?

IV. Lähteet

“JUEGA Y CRECE (2): desarrollar la competencia emprendedora a través de los juegos de mesa” (2018) Junta de Extremadura (Mérida)

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Kaksi vaihtoehtoa: itsenäinen tai ryhmäpohdinta, joista valmentaja voi ryhmädynamiikan pohjalta valita sopivamman.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistajat voivat koulutukselta odottaa)

Tehtävässä kehitetään pelidynamiikan avulla ongelmanratkaisutaitoja sekä epävarmuuden ja

riskien sietokykyä. Pelissä on tehtävä nopeita päätöksiä käsillä olevien vaihtoehtojen pohjalta. Tavoitteena on saada perheet tietoisiksi siitä, että tämänkaltaiset pelit ovat hyvä vaihtoehto kehittää näitä taitoja tutussa ympäristössä.

Muut taidot:

- Kognitiivisten taitojen kehittäminen: muisti, looginen päättelyminen, helppo päättelyminen, suunnittelu ja päätöksenteko.
- Sosiaalisten taitojen kehittäminen: sääntöjen noudattaminen, ryhmätyöskentely, konfliktien ratkaiseminen, kuunteleminen ja kilpailuhenkisessä ympäristössä toimiminen.
- Tunnetaitojen kehittäminen: itseluottamus, turhautumisen sietokyky, itsearviointi, tappion kestäminen ja oppiminen voittamaan.

■ TEHTÄVÄ 4: Epävarmuuden ja riskien sietäminen ajanhallinnan avulla: ELÄMÄNRÄJÄHDYS

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

A) TAVOITE: Tehtävän tavoitteena on edistää epävarmuuden ja riskien hallintaa ja ongelmanratkaisutaitoja kokemuksellisen tehtävän avulla. Tehtävässä pohditaan, miten tärkeää on kehittää pelissä käsiteltäviä taitoja lapsissa ja itsessä. Pelissä käsiteltävät **TAIDOT**:

- Epävarmuuden ja monitulkintaisuuden sietäminen ja riskinhallinta.
- Ongelmanratkaisu ja päätöksenteko.
- Muiden osallistaminen.
- Aloitteellisuus.
- Työskentely yhdessä muiden kanssa.
- Kokemuksesta oppiminen.
- Eettinen ja kestävä ajattelu.
- Visiointi.

B) TEHTÄVÄTYYPPI: Lähiopetus

C) TEHTÄVÄTYYPPI: Ryhmätehtävä

D) KESTO: 40 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Kuivaa savijauhetta, orgaanista kompostijätettä, puiden siemeniä, vettä, pieniä ruukkuja.
- Pohdintalomake (löytyy kohdasta 4. Liitteet – Tehtävä 4 – Taulukko 4 – Epävarmuuden ja riskien hallinta ajanhallinnan avulla: ELÄMÄNRÄJÄHDYS).

III. Ohjeet

1. Selitys:

Tehtävässä valmistetaan palloja NendoDango-tekniikalla. Ryhmille (vähintään kolme 3–5

hengen ryhmää) jaetaan tarvittavat materiaalit, mutta ei vielä kaikkea.

Valmentaja kertoo tarinan, jonka mukaan olemme maailmanlaajuisessa puupulassa ja että jokaisen maanosan on valmistettava tietty määrä puunsiemenpalloja tähän tarpeeseen vastaamiseksi.

Kukin ryhmä edustaa yhtä maanosaa ja tekee yhteistyötä pallojen valmistamiseksi sekä pohtii tarvetta huolehtia ympäristöstä.

Mitä enemmän palloja kootaan yhteen, sen parempi. Ryhmiä kannustetaan toimimaan nopeasti (tämä edistää ryhmien välistä kilpailua), vaikka kilpailemista ei korostetakaan.

Selitysaika 10 min.

2. Pallojen luominen:

Ryhmät valmistavat palloja 15 minuutin ajan. Ryhmät sekoittavat kulhossa:

- 5 osaa kuivaa savijauhetta
- 3 osaa orgaanista kompostijätettä
- 2 osaa tai enemmän siemeniä, riippuen niiden koosta
- Vettä sen verran, että seoksesta voi muotoilla kiinteitä palloja.

Pallot ovat kooltaan suunnilleen marmorikuulan kokoisia tai hiukan pienempiä.

3. Pohdinta/palaute: Kun ryhmät ovat valmiita, valmennuskerran lopussa on 10 minuuttia aikaa pohtia asioita. Valmentaja johtaa keskustelua, ja hän valitsee toteutustavan eri vaihtoehtoista: itsenäinen tai ryhmäpohdinta.

- Itsenäinen pohdinta, jossa käytetään kohdassa 4. Liitteet olevaa lomaketta.
- Ryhmäpohdinta, jossa yksi osallistujista toimii moderaattorina ja nostaa esiin seuraavat kysymykset yhteisesti keskusteltaviksi:

Pohdinta-aiheita:

- * Kuinka tärkeää kestävä kehitys on?
- * Miten edistin tehtävän kulkua? Mitä mieltä olin tehtävästä?
- * Oletko mielestäsi tehnyt hyvää työtä vai olisitko voinut tehdä enemmän?
- * Olisitko tehnyt saman työn tietäen, että sinulle ei ole siitä mitään selkeää hyötyä?
- * Miten voit soveltaa tätä elämääsi? Entä tulevaisuuteesi?
- * Jaoitko tehtävän toteuttamisvaiheet hyvin?
- * Sieditkö hyvin ajanpuutteen aiheuttamaa painetta?
- * Mitä menetit tässä tehtävässä?
- * Mikä kiinnitti huomiotasi ryhmässänne?
- * Miltä sinusta tuntui, kun toisten työ oli omasi valmistuttua helpompaa?
- * Onko sinulle koskaan aikaisemmin tapahtunut mitään vastaavaa?
- * Miten reagoit vastaavaan tilanteeseen tästä lähtien?
- * Onko sinulla työkaluja, joilla voit eheyttää tunteitasi tarvittaessa?

IV. Lähteet

”Challenge Manual- The CIFE Ring” Junta de Extremadura (2018)

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Kaksi vaihtoehtoa: itsenäinen tai ryhmäpohdinta, joista valmentaja voi ryhmädynamiikan pohjalta valita sopivamman.

Jos pallojen tekemiseen tarvittavia materiaaleja on vaikea löytää, valmentaja voi päättää, että ryhmä valmistaa kolmiulotteisia paperikuutioita. Tällöin tarvittavat materiaalit ovat paperi, kyniä, viivoitin, malli, liimaa, sakset, jne. Malli on kohdassa 4. Liitteet.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Tämän tehtävän avulla osallistujat oppivat

- epävarmuuden ja riskien sietokykyä
- ongelmanratkaisua ja päätöksentekoa

Muut opittavat taidot:

- * yhteistyö
- * tehokas viestintä
- * itsevarmuus
- * puhe ja retoriikka
- * vakuuttava tyyli
- * itseluottamus
- * yritteliäisyys
- * muutoksensietokyky
- * oppimiskyky
- * seurallisuus

- * empatia
- * aktiivinen kuuntelu
- * emotionaalinen itsetuntemus
- * itsensä kehittäminen
- * keskittyminen tuloksiin

■ TEHTÄVÄ 3: LOPPUPOHDINTA

Testataan vanhempien tietämystä epävarmuuden ja monitulkintaisuuden sietämisen ja riskinhallinnan sekä Ongelmanratkaisun ja päätöksenteon osalta päivittäisen toiminnan yhteydessä.

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

- (A) **TAVOITE:** Tavoitteena on pohtia tämän moduulin oppimisprosessia. Sovella moduulissa hankittua tietoa päivittäiseen käytäntöön perhe-elämässä. Pelissä käsitellään seuraavia TAITOJA:
- – Epävarmuuden ja monitulkintaisuuden sietäminen ja riskinhallinta
 - – Ongelmanratkaisu ja päätöksenteko
- (B) **TEHTÄVÄTYPPI:** Lähiopetus
- (C) **TEHTÄVÄTYPPI:** Ryhmätehtävä
- (D) **KESTO:** 25 minuuttia

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Paperia, kyniä.
- Kohdassa 3 esitetyt kysymykset. Ohjeet

III. Ohjeet

Kun moduulin tehtävät on suoritettu, on aika pohtia opittua. Osallistujat kirjoittavat lyhyen pohdiskelevan vastauksen yhteen tai useampaan seuraavista kysymyksistä:

- – Opitko mitään uutta päivittäisistä ongelmanratkaisukäytännöistäsi, ongelmistasi ja päätöksenteostasi?
- – Uskotko voivasi harjoitella oppimaasi lastesi kanssa?
- – Mistä pidit eniten ja huomasitko tehtävistä olevan hyötyä?

Kun lyhyt pohdinta on valmis, opittua tietoa sovelletaan arkiseen käytäntöön. Osallistujat suunnittelevat paperimaalaus- ja elämänrjähdys-tehtävien pohjalta tehtävän, jossa sovelletaan perheympäristön päivittäisiin ongelmanratkaisu- ja päätöksentekokäytäntöihin liittyvää tietoa.

Tehtävän suunnitteluun on aikaa 10 minuuttia, ja halukkaiden osallistujien tehtävät esitellään

lopuksi koko ryhmälle.

IV. Lähteet

Ei lähteitä

V. Vaihtoehtoinen toteuttamistapa

Valmentaja voi halutessaan vapaasti muokata ohjeiden kysymykset PowerPoint-esitykseksi. ParENTrepreneursin PPT-pohja löytyy koulutuslustralta.

VI. Oppimistulokset (mitä osallistujat voivat koulutukselta odottaa)

Tämän tehtävän avulla osallistujat kokeilevat epävarmuuden ja monitulkintaisuuden sietämiseen ja riskinhallintaan sekä ongelmanratkaisuun ja päätöksentekoon liittyviä käytäntöjä ja prosesseja jokapäiväisessä perhe-elämässään.

○ 3.3. VERKKOTEHTÄVÄT/ITSENÄINEN TYÖSKENTELY

■ TEHTÄVÄ 6: Päätöksenteko ja ongelmanratkaisu perheessä

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) **TAVOITTEET:** Tehtävä tarjoaa osallistujille mahdollisuuden tehdä yhteistyötä lastensa kanssa, edistää päätöksentekoa ja ongelmanratkaisua. Lisäksi pohditaan ongelmanratkaisuprosessia ja sitä, mitä hyötyä siitä on lasten kehitykselle. Tehtävässä käsitellään seuraavia TAITOJA:

- – ongelmanratkaisu
- – epävarmuuden ja monitulkintaisuuden sietäminen ja riskinhallinta
- – aloitteellisuus
- – resurssien hyödyntäminen
- – kokemuksesta oppiminen
- – motivaatio ja sinnikkyys
- – muiden osallistaminen

B) TEHTÄVÄTYYPPI: Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely

C) TEHTÄVÄTYYPPI: Perheen tietovisa, jonka jälkeen ryhmäkeskustelu verkossa

D) KESTO: 35 min

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Ryhmäkeskustelu keskustelufoorumilla.
- Linkit artikkeleihin kohdassa III. Ohjeet

III. Ohjeet

Ennen tehtävän aloittamista osallistujat lukevat seuraavat artikkelit:

<https://parentpreneurs.eu/parenting-homeschooling-and-covid-19-being-a-parent-is-much-like-being-a-business-owner/>

<https://parentpreneurs.eu/spotting-opportunities-in-times-of-crisis/>

<https://parentpreneurs.eu/hacemos-una-cabana-shall-we-make-a-hut/>

Näissä artikkeleissa kerrotaan, miten perheet ovat sopeutuneet COVID-19-pandemian aiheuttamaan epävarmuuteen ja riskeihin. Ne ovat esimerkkejä siitä, miten aloitteellisuus kriisitilanteissa auttaa saamaan aikaan ennakoivampaa ja täsmällisempää toimintaa, mikä taasen edistää haastavista tilanteista selviämistä myönteisemmällä tavalla.

Toiminta: Esimerkkeihin tutustumisen jälkeen osallistujat simuloivat tai kuvittelevat, miten heidän lapsensa selviytyisivät erilaisista kriisitilanteista, joita vanhemmat saattavat aiheuttaa heille toiminnallaan. Jos mahdollista, on parempi, että tilanteet simuloidaan esimerkiksi roolipeliä hyödyntäen pelkän kuvittelun sijasta.

Ehdotettuina esimerkkeinä on kaksi tilannetta, joissa aikuisten on jätettävä aloitteen tekeminen ja päätöksenteko lapsille (heidän ikätasonsa mukaan):

- Eräänä päivänä tulimme kotiin vietettyämme päivän puistossa perheen kanssa,

emmeikä löytäneet kotiavaimia. Mitä voimme tehdä? Keneen voimme ottaa yhteyttä?

- Olemme pyörimässä tai patikoimassa, ja jotkut ryhmän jäsenistä tuntevat olonsa sairaaksi. Mitä voimme tehdä?

Lapsen iästä ja kokemuksista tämänkaltaisista tilanteista riippuen, tarvitsee hän enemmän tai vähemmän apua. Lapsen on silti hyvä hoitaa epävarma ja riskejä sisältävä tilanne aikuisen avulla. On tärkeää, että aikuinen tarjoaa ratkaistavaksi erilaisia tilanteita, sekä simuloituja että todellisia, jotta lapset voivat harjoitella päätöksentekoa ennen oikeita kriisitilanteita (arkielämän pienet kriisit).

Pohdinta: Muutama päivä tehtävän tekemisen jälkeen osallistujat pohtivat, miten hänen lapsensa reagoi näihin tilanteisiin, sekä etenkin, miten hän itse vanhempansa reagoi niihin. Seuraavat kysymykset voivat auttaa vanhempaa pohtimaan tätä:

- Annoitko lapsesi päättää itse?
- Miten lapsesi reagoi kriisitilanteeseen?
- Tarvitsiko lapsesi tukea ratkaisujen tekemisessä?
- Miten kriisi ratkaistiin?

On tärkeää, että osallistujat ymmärtävät, että lasten on annettava tehdä päätöksiä kriisitilanteissa. Ne ovat pieniä oppitunteja ja harjoittelua tulevaisuutta varten.

IV. Arviointi

Tämän tehtävän avulla osallistujat ymmärtävät, että ongelmanratkaisua voi harjoitella missä tahansa yhteydessä, jopa arjessa, lähes tilanteessa kuin tilanteessa. Jakamalla työnsä verkkoalustalle osallistujat voivat saada rakentavaa palautetta valmentajalta ja muilta osallistujilta sekä inspiroitua toistensa töistä.

V. Lähteet

- <https://parentpreneurs.eu/parenting-homeschooling-and-covid-19-being-a-parent-is-much-like-being-a-business-owner/>
- <https://parentpreneurs.eu/spotting-opportunities-in-times-of-crisis/>
- <https://parentpreneurs.eu/hacemos-una-cabana-shall-we-make-a-hut/>

VI. Lisämateriaalia

<http://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es/>

■ TEHTÄVÄ 7: Ongelmanratkaisu – lasten ohjaaminen suunnittelun avulla

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) TAVOITE: Tässä käytännönläheisessä tehtävässä osallistujat soveltavat muotoiluajattelua perhejuhlien järjestämiseen. Tehtävä tarjoaa osallistujille mahdollisuuden järjestää juhlan yhdessä lastensa kanssa, mikä antaa lapsille mahdollisuuden tehdä päätöksiä ja ratkaista ongelmia. Lisäksi pohditaan suunnitteluprosessia ja sitä, mitä hyötyä siitä on lasten kehitykselle. Pelissä käsitellään seuraavia TAITOJA:

- – ongelmanratkaisu
- – epävarmuuden ja monitulkintaisuuden sietäminen ja riskinhallinta
- – muiden aktivointi
- – suunnittelu ja hallinta
- – aloitteellisuus
- – kokemuksesta oppiminen
- **B) TEHTÄVÄTYPPI:** Verkkoitehtävä/itsenäinen työskentely
- **C) TEHTÄVÄTYPPI:** Perheen tietovisa, jonka jälkeen ryhmäkeskustelu verkossa
- **D) KESTO:** 50 min

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Vanhemmat voivat käyttää moduuli 3:n tehtävä 4.2.:n materiaalia. Vanhemmat voivat käyttää samoja lomakkeita, tai he voivat laatia omia lomakkeita yhdessä lastensa kanssa.
- Keskustelufoorumi ryhmäkeskustelua varten

III. Ohjeet

Kuvaus: Tehtävä on jatkoa moduulin 3 tehtävälle 4.2, mutta se toteutetaan yhdessä lasten kanssa. Moduuleissa opittujen tehtävien toistaminen yhdessä lasten kanssa on erittäin tärkeää ja hyödyllistä (minä teen, me teemme, sinä teet -menetelmän mukaisesti). Siksi on tärkeää, että vanhemmat varaavat riittävästi aikaa tähän tehtävään, jotta sen voi toteuttaa yhdessä lasten kanssa. Tarvittaessa vanhemmat voivat vapaasti käyttää moduulissa 3 käyttämäänsä juhlasuunnittelumallia tai laatia omansa.

Valmistelu: Ennen tehtävän aloittamista osallistujat lukevat seuraavan artikkelin:

<https://parentpreneurs.eu/developing-the-autonomy-and-entrepreneurship-of-our-children-at-home/>. Artikkelissa kuvataan etuja ja hyötyjä, joita lapsille on vastuun

kantamisesta päätöksenteossa sekä pienten ongelmien ratkaisemisessa. Tässä tehtävässä sitä kokeillaan käytännöissä perheen yhteisessä toiminnassa.

- Toiminta: Osallistujat voivat valita, millä tavalla he haluavat toteuttaa tehtävän lastensa kanssa. He voivat suunnitella tapahtumaa siihen tarkoitettuun suunnittelumalliin avulla, toteuttaa jonkin juhlien elementin kuten kutsukorttien laatimisen tai koristeet, hoitaa vieraiden kutsumisen (puhelimitse/sähköpostitse jne.) tai pitää itse juhlatilaisuuden. Tärkeää on, että lapset ovat yhdessä vanhemman kanssa mukana pohtimassa ja järjestämässä toimintoja, joita ihmisten kutsuminen kylään sisältää. Vanhempien tulisi kiinnittää huomiota tämän tehtävän aikana mahdollisesti syntyviin ongelmiin tai haasteisiin (juhlapaikan valitsemiseen liittyvät vaikeudet, vieraiden erityisruokavaliot, jne.) ja opastavat lapsia löytämään niihin ratkaisuja. On myös tärkeää, että lapset tekevät lopulliset päätökset, koska harjoituksessa pyritään tarjoamaan heille tilanteita, joissa he voivat tehdä virheitä ilman vakavia seurauksia.

Pohdinta: Tehtävän lopuksi osallistujat arvioivat suoriutumista lastensa kanssa. Tätä pohdintaa voi helpottaa seuraavilla kysymyksillä:

- – Oletko ylpeä ensimmäisestä juhlasuunnitelmastasi?
- – Mitä vaikeuksia kohtasit?
- – Miten ratkaisit ne?
- – Mitkä päätökset olivat sinulle vaikeimpia?
- – Oliko järjestäminen vaivan arvoista?

On tärkeää, että tämän arvioinnin lopullinen päätelmä on:

”Tämä oli monimutkainen prosessi, jossa teimme virheitä (joista aiomme oppia), mutta se oli vaivan arvoista: AIOMME TEHDÄ SEN UUDESTAAN!”

IV. Arviointi

Tämän tehtävän avulla osallistujat ymmärtävät, että ongelmanratkaisua voi harjoitella missä tahansa yhteydessä, jopa arjessa, lähes tilanteessa kuin tilanteessa. Jakamalla työnsä verkkoalustalle osallistujat voivat saada rakentavaa palautetta valmentajalta ja muilta osallistujilta sekä inspiroitua toistensa töistä.

V. Lähteet

- <https://parentpreneurs.eu/developing-the-autonomy-and-entrepreneurship-of-our-children-at-home/>
- Vanhemmat voivat käyttää moduuli 3:n tehtävä 4.2.:n materiaalia. Vanhemmat voivat käyttää samoja lomakkeita, tai he voivat laatia omia lomakkeita yhdessä lastensa

kanssa.

VI. Lisämateriaalia

<http://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es/>

■ TEHTÄVÄ 8: Epävarmuuden ja riskien sietokyky ja päätöksenteko/VIHJEPELI KOTONA

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) TAVOITE: Tehtävä tarjoaa lapsille mahdollisuuden hallita epävarmuutta ja riskejä ja tehdä päätöksiä peliympäristössä. Lisäksi pohditaan prosessia ja sitä, mitä hyötyä siitä on lasten kehitykselle. Pelissä käsitellään seuraavia TAITOJA:

- – ongelmanratkaisu ja päätöksenteko
- – epävarmuuden ja monitulkintaisuuden sietäminen ja riskinhallinta
- – muiden aktivointi
- – aloitteellisuus
- – kokemuksesta oppiminen

(B) TEHTÄVÄTYPPI: Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely

(C) TEHTÄVÄTYPPI: Perhepeli, jonka jälkeen ryhmäkeskustelu verkossa

(D) KESTO: 50 min

II. Tarvikkeet ja materiaalit

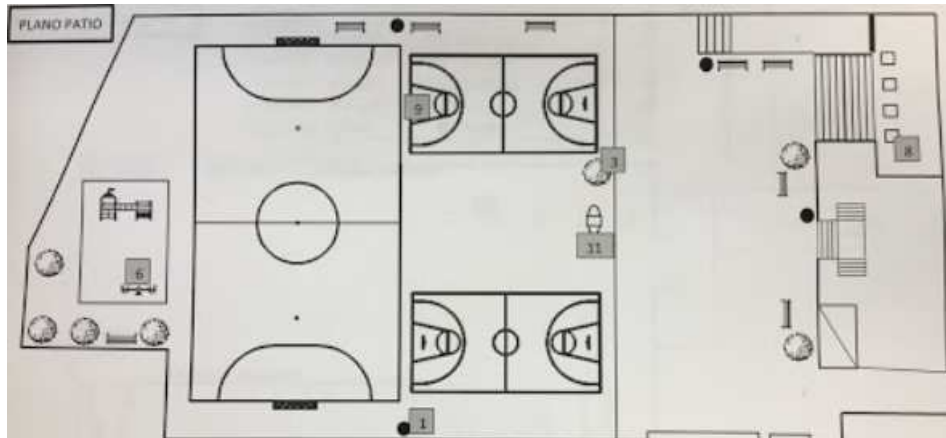
- Paperia, kynä, värikyniä, viivoitin, tarroja.
- Keskustelufoorumi ryhmäkeskustelua varten

III. Ohjeet

Valmistelu: Osallistujien on aluksi ymmärrettävä lasten tilanhahmotuksen merkitys. Tilanhahmottamisen kehittämisen lisäksi pelaaminen edistää päätöksenteko- ja ongelmanratkaisua. Ehdotamme, että laadit kotona aarrekartan, johon on merkitty perusohjeet ja vihjeet. Lapset etsivät piilottamiasi vihjeitä ja kehittää sanoja, jotka pohjautuvat vihjeille.

Toiminta: Osallistuja laatii yksinkertaisen kartan, joka esittää yhtä oman kodin huonetta, kuten

seuraavassa esimerkissä:



Huoneeseen laitetaan tarroja, joiden sijainnit merkitään karttaan. Tämän jälkeen kartta annetaan lapsille, ja heidät kutsutaan pelaamaan vihjepeliä.

Seuraavaksi laaditaan kartta, joka esittää useampia huoneita tai koko asuntoa, ja pelataan peliä samaan tapaan. Karttaa ja tarrojen sijaintipaikkojen vaikeutta mukautetaan ikätasoisesti. Seuraavaksi lapset laativat omat karttansa ja jakavat ne perheidensä kanssa. Tässä suunnitteluprosessissa lapsi kohtaa vaikeuksia ja joutuu tekemään sitä koskevia päätöksiä. Aikuinen on mukana, mutta ei missään vaiheessa opasta tai tee ehdotuksia. Lapsi kokeilee, miltä tuntuu olla prosessin päätekijä ja minkälaista epävarmuutta tilanteeseen liittyy, ja kohtaa sekä myönteisiä että kielteisiä asioita.

Pohdinta: Tehtävän jälkeen osallistujat arvioivat lastensa kanssa lyhyen vihjepelin sujumista sekä aikuisen että lapsen suunnitteleman pelin osalta. Tätä pohdintaa voidaan helpottaa seuraavilla kysymyksillä:

- Oletko ylpeä ensimmäisistä vihjeistäsi?
- Mitä vaikeuksia kohtasit?
- Miten ratkaisit ne?
- Mitä päätöksiä sinun oli vaikeinta tehdä?
- Oliko järjestäminen vaivan arvoista?

On tärkeää, että tämän arvioinnin lopullinen päätelmä on: ”Tämä oli monimutkainen prosessi, jossa teimme virheitä (joista aiomme oppia), mutta se oli vaivan arvoista: AIOMME TEHDÄ SEN UUDESTAAN!”

IV. Arviointi

Tämän tehtävän avulla osallistujat ymmärtävät, että epävarmuuden ja riskien sietokykyä ja päätöksentekoa voi harjoitella missä yhteydessä tahansa, jopa arjessa, lähes tilanteessa kuin tilanteessa. Jakamalla työnsä verkkoalustalle osallistujat voivat saada rakentavaa palautetta valmentajalta ja muilta osallistujilta sekä inspiroitua toisten töistä.

V. Lähteet

<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

VI. Lisämateriaalia

<http://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es/>

■ TEHTÄVÄ 9: LOPPUPOHDINTA VERKOSSA

Testataan vanhempien tietämystä epävarmuuden ja monitulkintaisuuden sietämisen ja riskinhallinnan sekä Ongelmanratkaisun ja päätöksenteon osalta päivittäisen toiminnan yhteydessä.

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

(A) TAVOITE: Tavoitteena on pohtia tämän moduulin oppimisprosessia sekä soveltaa hankittua tietoa päivittäiseen perhe-elämään. Pelissä käsitellään seuraavia TAITOJA:

- – Epävarmuuden ja monitulkintaisuuden sietäminen ja riskinhallinta
- – Ongelmanratkaisu ja päätöksenteko
- – Aloitteellisuus

(B) TEHTÄVÄTYPPI: Verkkotehtävä/itsenäinen työskentely

(C) TEHTÄVÄTYPPI: Yksilötehtävä

(D) KESTO: 25 min

II. Tarvikkeet ja materiaalit

- Keskustelufoorumi ryhmäkeskustelua varten

III. Ohjeet

Kun moduulin tehtävät on suoritettu, vuorossa on pohdinta. Osallistujat kirjoittavat lyhyen pohdiskelevan vastauksen yhteen tai useampaan seuraavista kysymyksistä:

- Opitko mitään uutta päivittäisistä ongelmanratkaisukäytännöistäsi ja päätöksenteostasi?
- Opitko, miten voit harjoitella niitä lastesi kanssa?
- Mistä pidit eniten ja mihin kiinnitit huomiosi?

Kun osallistujat ovat vastannut näihin kysymyksiin, voivat he jakaa vastauksensa blogissa tai verkkoalustalla muiden osallistujien kesken.

Kun lyhyt pohdinta on valmis, sovelletaan tätä tietoa johonkin pieneen arkiseen toimeen. Osallistujat suunnittelevat edellisten tehtävien (esim. perhejuhlan suunnittelu ja vihjepeli kotona) pohjalta tehtävän, jossa sovelletaan hankittua tietoa.

Kun tehtävä on suunniteltu, se jaetaan verkkoalustalla tai blogissa muiden osallistujien kesken. Näin osallistujat saavat moduulin lopussa tehtäväpaketin, joka sisältää päivittäiseen

ongelmanratkaisuun ja päätöksentekoon liittyviä koko perheen tehtäviä.

IV. Arviointi

Tämän tehtävän avulla osallistujat ymmärtävät, että epävarmuuden ja riskien sietokykyä ja päätöksentekoa voi harjoitella missä tahansa yhteydessä, jopa arjessa, lähes tilanteessa kuin tilanteessa. Jakamalla työnsä verkkoalustalle osallistujat voivat saada rakentavaa palautetta valmentajalta ja muilta osallistujilta sekä inspiroitua toisten töistä.

V. Lähteet

-

VI. Lisämateriaalia

<https://parentpreneurs.eu/blog/>

4. Liitteet (tehtävien materiaalit)

○ TEHTÄVÄ 1: JOHDANTO MODUULIIN 6

Taulukko 1

Moduuli 6 on suunniteltu käsittelemään seuraavia eurooppalaisen yrittäjätaitojen puitekehyksen (EntreComp) osa-alueita:

- Epävarmuuden ja monitulkintaisuuden sietäminen ja riskinhallinta
- Ongelmanratkaisu ja päätöksenteko

Tässä moduulissa vanhemmat tutustuvat joihinkin yrittäjyyskoulutuksen keskeisiin käsitteisiin ja perheissä tapahtuvan ongelmanratkaisun ja päätöksenteon merkitykseen.

Tausta

Tässä moduulissa perehdytään siihen, miten kehittää päätöksentekoon ja ongelmanratkaisuun liittyvää osaamista lapsissa.

Elämä on jatkuvaa päätösten tekemistä, ja meillä on oltava valmiudet osata tehdä päätöksiä, sillä muutoin muut tekevät ne puolestamme, mikä taasen voi aiheuttaa turhautumista ja tunteen, ettei itsellä ole päätösvaltaa omasta elämästään. Tehokas päätöksenteko koostuu yleensä seuraavista vaiheista: 1. Suuntautuminen ongelmaan 2. Ongelman määrittely ja muotoilu 3. Vaihtoehtoisten ratkaisujen etsiminen 4. Päätöksenteko, sekä 5. Ratkaisun toteuttaminen ja todentaminen.

Kaikki viisi vaihetta esitellään yksityiskohtaisesti tässä moduulissa. Päätöksentekoprosessia harjoittelemalla kehitetään luottamusta ja vastuun kantamista eri yhteyksissä ja elintärkeinä hetkinä. Kyseessä on henkilökohtainen prosessi ja taito, jonka avulla meistä tulee pätevämpiä tekemään päätöksiä sekä yksityis- ja perhe-elämässä että työelämässä.

Hyödyt

On tärkeää, että perheet löytävät tuttuja ja turvallisia ympäristöjä, joissa heidän lapsensa voivat tehdä omia ratkaisujaan, sillä tätä prosessia voi harjoitella. Tutkimustulokset osoittavat, että päätöksenteko ja myönteinen vahvistaminen edistävät itsetuntoa, vähentävät epävarmuutta ja lisäävät luottamusta tulevaan päätöksentekoon.

Yhtä tärkeää, on oppia itse päätöksentekoprosessista kuin vain sen lopputuloksesta. Oikean päätöksen ansiosta on saatu aikaan myönteinen tulos, josta voi olla ylpeä, mutta sellaisen päätöksen vahvistaminen, jonka tulos ei ole vastannut odotuksia, on vähintään yhtä tärkeää. Oppijoiden tulisi ymmärtää, että päätös, jonka tulos ei ollut odotusten mukainen ja myönteinen, ei tule pitää epäonnistumisena vaan mahdollisuutena ottaa opiksi kokemuksista, jotta tulevaisuudessa voidaan onnistua vastaavissa tilanteissa paremmin.

Työkalut ja menetelmät

Tämä moduuli tarjoaa **pelejä, tehtäviä ja harjoituksia**, ja se toteutetaan lähiopetuksena, jossa hyödynnetään interaktiivisia menetelmiä, joiden avulla osallistujat voivat keskustella ja pohtia käytäntöjä ja kokemuksia yhdessä muiden kanssa. Osallistujat työskentelevät vuorotellen itsenäisesti, pareittain, pienryhminä ja isossa ryhmässä.

Valmennuksen virtuaaliosuus tarjoaa luettavaa materiaalia oppimisen syventämistä varten ja tehtäviä yrittäjämäisten käytäntöjen kehittämiseksi perheessä.

Sisältö

- Päätöksenteon ja sen vaiheiden merkitys.
- Päätöksenteon ja ongelmanratkaisun suhde.
- Kokemuksesta oppiminen.

Motivointivideo päätöksenteon ja ongelmanratkaisun merkityksestä:

<https://www.youtube.com/watch?v=FRKeP8Xh64w>

- TEHTÄVÄ 2: TARINOITA ARKIELÄMÄN HAASTEISTA
PAPERIMAALAUKSEN AVULLA

Taulukko 2

Arviointilomake

OSALLISTUJAN NIMI: _____

TAIDOT	ARVIOITAVA OSAAMINEN				KOMMENTIT
	EO	OO	OE	O	
Luovuus					
Ideoiden arvioiminen					
Motivaatio ja sinnikkyys					
Muiden osallistaminen					
Suunnittelu ja hallinta					
Epävarmuuden ja monitulkintaisuuden sietäminen ja riskinhallinta					
Työskentely yhdessä muiden kanssa					

TAIDOT	EI OSAA (EO)	OSAA OSITTAIN (OO)	OSAA ERINOMAISESTI (OE)	OSAA (O)
Luovuus	Ei osaa kuvitella, miten toteuttaa toimintaa tai löytää uusia ratkaisuja.	Pystyy tuottamaan ja kehittämään arvokkaita ideoita.	Pystyy testaamaan ja määrittelemään arvokkaita ideoita uudelleen.	Pystyy muokkaamaan ideoita ratkaisuiksi, jotka luovat arvoa.
Ideoiden arvioiminen	Ei pysähdy ymmärtämään eikä arvosta mitään ideoita.	Pystyy ymmärtämään ja arvostamaan ideoita ja niiden arvoa.	Pystyy ymmärtämään ja arvostamaan sitä, että idealla voi olla erilaisia arvoja ja niitä voidaan käyttää eri tavoin.	Pystyy kehittämään strategioita ja hyödyntämään syntyneitä ideoita.
Motivaatio ja sinnikkyys	Ei osoita erityistä kiinnostusta tehtävää kohtaan.	Haluaa tavoittaa unelmansa ja luoda arvoa muille ihmisille.	Pystyy tunnistamaan ja seuraamaan mieltymyksiään ja intohimojaan.	Pystyy keskittymään ja säilyttämään kiinnostuksensa ja intohimonsa takaiskuista huolimatta.
Muiden osallistaminen	Ei pysty integroitumaan muiden ihmisten kanssa ryhmässä.	Pystyy välittämään ajatuksiaan selkeästi ja aikaansaamaan kiinnostusta.	Pystyy suostuttelemaan, osallistumaan ja innostamaan muita ihmisiä toimimaan.	Pystyy osallistumaan ja innostamaan muita ihmisiä, jotta he voivat integroitua ryhmään ja kehittyä.

Suunnittelu ja hallinta	Ei pysty suunnittelemaan toimintaa tai kehittämään tavoitteita.	Pystyy määrittelemään yksinkertaisen tehtävän tavoitteet.	Pystyy määrittelemään toimintasuunnitelman, joka sisältää painopisteet ja tärkeimmät välitavoitteet luodakseen arvoa.	Pystyy määrittelemään uudelleen ensisijaiset tavoitteet ja toimintasuunnitelmat sopeutuakseen muuttuviin olosuhteisiin.
Epävarmuuden ja monitulkintaisuuden sietäminen ja riskinhallinta	Ei pysty hallitsemaan puutteellista tietoa tehtävän edistymisestä.	Ei pelkää olla väärässä, kun kokeilee jotain uutta.	Pystyy arvioimaan eri vaihtoehtoja ja ennakoimaan päätöksiin liittyviä riskejä.	Pystyy kehittämään strategioita hyödyntääkseen resursseja, jotka ovat välttämättömiä arvon luomiseksi muille.
Työskentely yhdessä muiden kanssa	Ei pysty toimimaan ryhmässä.	Pystyy työskentelemään ryhmässä ja luomaan arvoa yhteistyöllä.	Pystyy työskentelemään monimuotoisessa ryhmässä ja luomaan arvoa ryhmässä.	Pystyy kokoamaan ryhmän ja yhteistyökumppanien verkoston tehtävän edellyttämällä tavalla.

○ **TEHTÄVÄ 3: – ONGELMANRATKAISU LAUTAPELIEN AVULLA – KORTTIPELI ABLUXXEN TAULUKKO 3**

Arviointilomake

OSALLISTUJAN NIMI: _____

YRITTÄJYYSTAIDOT		1	2	3	4
Ideoiden arvioiminen	Missä määrin osallistujat ovat arvioineet muiden osallistujien pelaamia kortteja?				
Epävarmuuden hallinta	Missä määrin heikommassa tilanteessa olevat pelaajat ovat itsepintaisesti pyrkineet voittamaan?				
Muiden osallistaminen	Yrittikö joku pelaajista toistuvasti aiheuttaa haittaa toiselle pelaajalle ilman, että se olisi järkevä siirto pelissä tai ilman, että hänelle itselleen oli siitä eniten etua?				
Työskentely yhdessä muiden kanssa	Oliko pelissä pelaaja, jonka päätöksenteko kesti kauan? Miten muut suhtautuivat tähän?				

Saavutettu taso: arvo 1–4

OPPIMINEN	1	2	3	4
Reilu peli				
Sääntöjen ymmärtäminen ja niiden noudattaminen				
Muiden pelaajien vuorojen kunnioittaminen				
Kumppanuus				
Pelin sisäisten rajojen tunnistaminen				
Muiden pelaajien onnistumisen arvostaminen				
Vuoropuhelu ja kompromissit				
Oman mielipiteen puolustaminen				
Muiden mielipiteiden kriittinen arviointi				
Innostunut osallistuminen				

○ **TEHTÄVÄ 4: – EPÄVARMUUDEN JA RISKIEN SIETÄMINEN
AJANHALLINNAN AVULLA: ELÄMÄNRÄJÄHDYS TAULUKKO
4.1**

Arviointilomake

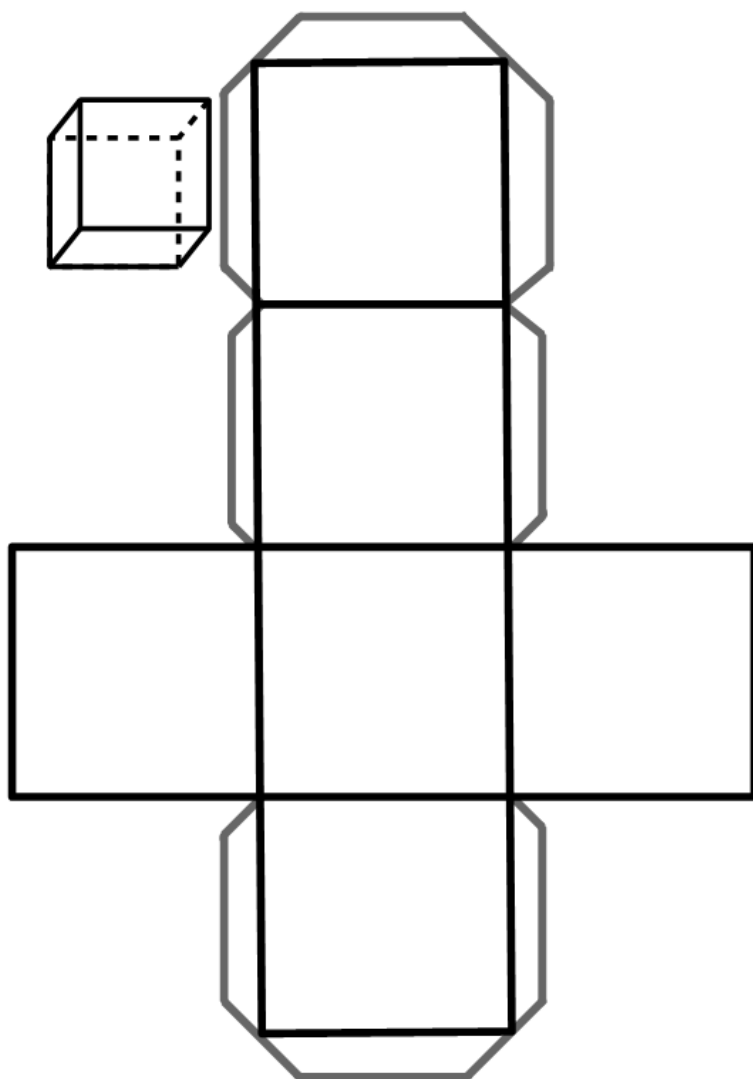
OSALLISTUJAN NIMI: _____

TAIDOT	ARVIOITAVA OSAAMINEN				KOMMENTIT
	EO	OO	OE	O	
Muiden osallistaminen					
Aloitteellisuus					
Suunnittelu ja hallinta					
Työskentely yhdessä muiden kanssa					
Kokemuksesta oppiminen					
Eettinen ja kestävä ajattelu					

TAIDOT	EI OSAA (EO)	OSAA OSITTAIN (OO)	OSAA ERINOMAISESTI (OE)	OSAA (O)
Muiden osallistaminen	Ei pysty integroitumaan muiden ihmisten kanssa ryhmässä.	Pystyy välittämään ajatuksiaan selkeästi ja aikaansaamaan kiinnostusta.	Pystyy suostuttelemaan , osallistamaan ja innostamaan muita ihmisiä toimimaan.	Pystyy osallistamaan ja innostamaan muita ihmisiä, jotta he voivat integroitua ryhmään ja kehittyä.
Aloitteellisuus	On passiivinen päätöksentekotil anteessa tai tilaisuuden tullessa.	Pystyy ottamaan puolia ja osoittamaan aloitteellisuutta vianetsinnässä, joka vaikuttaa koko yhteisöön.	Pystyy aloittamaan toiminnan, joka luo arvoa.	Pystyy etsimään mahdollisuuksia ja tekemään aloitteita arvon lisäämiseksi tai luomiseksi.
Suunnittelu ja hallinta	Ei pysty suunnittelemaan toimintaa tai kehittämään tavoitteita.	Pystyy määrittelemään yksinkertaisen tehtävän tavoitteet.	Pystyy määrittelemään toimintasuunnitelman, joka sisältää painopisteet ja tärkeimmät välitavoitteet luodakseen arvoa.	Pystyy määrittelemään uudelleen ensisijaiset tavoitteet ja toimintasuunnitelmat sopeutuakseen muuttuviin olosuhteisiin.

Työskentely yhdessä muiden kanssa	Ei pysty toimimaan ryhmässä.	Pystyy työskentelemään ryhmässä ja luomaan arvoa yhteistyöllä.	Pystyy työskentelemään monimuotoisessa ryhmässä ja luomaan arvoa ryhmässä.	Pystyy kokoamaan ryhmän ja yhteistyökumppanien verkoston tehtävän edellyttämällä tavalla.
Kokemuksesta oppiminen	Ei pysty nauttimaan tehtävästä ja siihen sisältyvästä oppimisesta.	Tietää, mitä on oppinut osallistumalla tehtäviin.	Pystyy pohtimaan ja arvioimaan saavutuksia ja virheitä oppiakseen kokemuksesta.	Pystyy kehittämään taitojaan arvon luomiseksi oppien kokemuksesta ja vuorovaikutuksesta muiden kanssa.
Eettinen ja kestävä ajattelu	Ei usko, että tehtävä on laadittu oikein tai paremmin kuin ei mitään.	Osaa tunnistaa päätöstensä seuraukset ympäristön ja luonnon kannalta.	Tekee selkeitä päätöksiä sen suhteen, miten ne vaikuttavat ympäristöön ja luontoon.	Pystyy varmistamaan, eettiset ja kestävyystavoitteet saavutetaan.

○ TEHTÄVÄ 4: TAULUKKO 4.2



5. Lisätehtävät: resurssisuunnitelma

[https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources#:~:text=Open%20educational%20resources%20\(OER\)%20are,well%20as%20for%20research%20purposes.](https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources#:~:text=Open%20educational%20resources%20(OER)%20are,well%20as%20for%20research%20purposes.))

○ RESURSSI 1

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

Juega y Crece II

Valikoima, jossa on 20 täysin uutta lautapeliä yrittäjyysosaamisen kehittämiseksi EntreComp-yrittäjyysstrategian pohjalta. Neurotieteen keskeisten elementtien soveltaminen virallisen ja epävirallisen koulutuksen alalla.

II. Miksi tämä resurssi on hyödyllinen?

Yrittäjyysosaamisen kehittäminen epävirallisissa oppimisympäristöissä, kuten perheympäristössä.

III. Kesto

20 lautapeliä perheille, vaihteleva kesto

IV. Linkit ja lähteet

<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

○ RESURSSI 2

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

Juega y Crea

Opas yrittäjyyskilpailun laatimiseen lautapelien ja Legojen® avulla. Resurssi sisältää ketteriä, leikkisiä ja visuaalista ajattelua edellyttäviä tehtäviä, jotka on räätälöity henkilökohtaisina ja ryhmätaitoina ymmärrettyjen yrittäjyystaitojen löytämiseen, harjoitteluun ja pohtimiseen.

II. Miksi tämä resurssi on hyödyllinen?

Yrittäjyysosaamisen kehittäminen epävirallisissa oppimisympäristöissä, kuten perheympäristössä.

III. Kesto

Lego®:n julkaisema materiaali yrittäjyystaitojen kehittämiseen, kesto vaihtelee.

IV. Linkit ja lähteet

<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

○ RESURSSI 3

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

Kit de Emprendimiento

Ehdotus yrittäjyystaitojen, kuten tiimityön, luovuuden ja viestinnän, kehittämiseksi. Materiaali on suunnattu 12–18-vuotiaille nuorille, joilla on mahdollisuus kokeilla tehtäviä koulussa, perheen tai

ystävien kanssa, epävirallisissa oppimisympäristöissä, jne. Resurssi sisältää tutkimusta, innovointia ja tuotteiden ja palvelujen ideointia lähiympäristön parantamiseksi.

II. Miksi tämä resurssi on hyödyllinen?

Yrittäjyysosaamisen kehittäminen epävirallisissa oppimisympäristöissä.

III. Kesto

Kesto vaihtelee

IV. Linkit ja lähteet

<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

○ RESURSSI 4

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

Pakohuone

Opas pakohuoneen suunnittelemiseksi ja toteuttamiseksi erilaisissa virallisissa ja epävirallisissa yhteyksissä. Resurssi edistää älyllistä, sosiaalista, emotionaalista, psykologista, kasvatuksellista ja fyysistä kehitystä.

II. Miksi tämä resurssi on hyödyllinen?

Yrittäjyysosaamisen kehittäminen epävirallisissa oppimisympäristöissä.

III. Kesto

Kesto vaihtelee

IV. Linkit ja lähteet

<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

○ RESURSSI 5

I. Tehtävätyyppi ja -kuvaus

Reto y Desafío en el Anillo CIFE

El Anillo CIFE -projektiryhmän suunnittelemat ja soveltamat materiaalit käytettäväksi virallisen ja epävirallisen oppimisen yhteydessä. Resurssi sisältää tehtäviä, jotka haastavat osallistujia ja edistävät henkilökohtaista kehitystä ja pohtivaa oppimista, jota sovelletaan käytännön elämään.

II. Miksi tämä resurssi on hyödyllinen?

On erittäin mielenkiintoista kehittää yrittäjyysosaamista epävirallisissa oppimisympäristöissä.

III. Kesto

Kesto vaihtelee

IV. Linkit ja lähteet

<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

6. Lähteet

- Motivointivideo: <https://www.youtube.com/watch?v=FRKeP8Xh64w>
- "Challenge Manual- The CIFE Ring" Junta de Extremadura (2018)
- "JUEGA Y CRECE (2): desarrollar la competencia emprendedora a través de los juegos de mesa" (2018) Junta de Extremadura (Mérida)
- <https://parentpreneurs.eu/hacemos-una-cabana-shall-we-make-a-hut/>
- <http://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es/>
- <https://parentpreneurs.eu/developing-the-autonomy-and-entrepreneurship-of-our-children-at-home/>
- <https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>
- <https://parentpreneurs.eu/blog/>

ParENTrepreneurs

ParENTrepreneurs itsearviointi

O2 ParENTrepreneurship- yrittäjyyskasvatuksen valmennuspaketti

Projektinnumero: 2019-1-NL01-KA204-060263

Vastuuvapauslauseke: "Tämä projekti on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä julkaisu heijastaa ainoastaan tekijänsä näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuussa julkaisussa olevien tietojen mahdollisesta käytöstä."



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Mikä ParENTrepreneurs-itsearviointi on?

ParENTrepreneurs-itsearviointin tarkoituksena on:

- tutustuttaa osallistujat EntreComp-yrittäjyystaitoihin.
- esittää kysymyksiä, joilla osallistujat saadaan pohtimaan osaamistaan.
- tehdä itsearviointi antamalla pisteitä kunkin taidon ja ParENTrepreneurs-osaamisviitekehyksen osa-alueelle.
- mitata osaamista valmennuksen alussa ja lopussa, ja siten mitata osallistujien omaa edistystä.
- yksilöidä oppimista ja antaa henkilökohtaisia neuvoja oppimiseen ParENTrepreneurs-yrittäjyystaitojen kehittämiseksi.
- luoda yhteys ParENTrepreneurs-itsearviointin ja ParENTrepreneurs-osaamisviitekehyksen välille.

Vastuuvapauslauseke: ”Tämä projekti on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä julkaisu heijastaa ainoastaan tekijänsä näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuussa julkaisussa olevien tietojen mahdollisesta käytöstä.”



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Seuraa edistymistäsi!

Moduuli 1							
Vanhemmuus, perhedynamiikka ja yrittäjähenkisyys							
Taito	Omat kykyni	Tasot					
	Osaan...	Perustaso		Keskitaso		Edistynyt	
		Tarvitsen toisten tukea		Tavoittelen riippumattomuutta		Kannan vastuuta	
		1 Suorassa valvonnassa	2 Kun toisten tukea on tarjolla vähemmän, toimin jossain määrin itsenäisesti ja yhdessä muiden kanssa	3 Toimin itsenäisesti ja yhdessä muiden kanssa	1 Suorassa valvonnassa	2 Kun toisten tukea on tarjolla vähemmän, toimin jossain määrin itsenäisesti ja yhdessä muiden kanssa	3 Toimin itsenäisesti ja yhdessä muiden kanssa

Kokemuksesta oppiminen Tekemällä oppiminen	• Käyttää kokemustani mahdollisuutena oppia.						
	• Oppia yhdessä muiden kanssa, mukaan lukien ryhmäni ja valmentajat						
	• Oppia ja pohtia sekä omia että muiden onnistumisia ja epäonnistumisia						
Taloustaidot Talouselämäntaitojen kehittäminen	Arvioida kustannuksia, jotka muodostuvat idean muuttamisesta arvoa luovaksi toiminnaksi						
	Suunnitella, toteuttaa ja arvioida pitkän aikavälin talouspäätöksiä						
	Hallinnoida talouttani saavuttaakseni tuloksia ja luodakseni arvoa pitkällä aikavälillä						
Eettinen ja kestävä kehityksen mukainen ajattelu, sekä ongelmien ratkaisut Ideoiden, mahdollisuuksien ja toimien seurausten ja	Arvioida arvoa luovien ideoiden vaikutuksia sekä oman toimintani/projektini vaikutuksia kohdeyhteisöön, markkinoihin, yhteiskuntaan ja ympäristöön						
	Pohtia, kuinka kestäviä pitkän aikavälin yhteiskunnalliset, kulttuuriset ja taloudelliset tavoitteet ja toteutustavat ovat						
	Toimia vastuullisesti (esimerkiksi kierrätys ja eettinen päätöksenteko)						

Vastuuvapauslauseke: ”Tämä projekti on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä julkaisu heijastaa ainoastaan tekijänsä näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuussa julkaisussa olevien tietojen mahdollisesta käytöstä.”



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

vaikutusten arviointi							
		Etsi (muilta oppiminen)	Tutki (Testaaminen)	Kokeile (Uusien tapojen kokeileminen)	Uskalla (Liittyminen)	Paranna (Kehittyminen)	Vahvista (Jatkuvan kehityksen/oppimisen aikaansaaminen)
Ymmärrän, Ymmärrän, että on tärkeää, että lapseni käyttää mielikuvitustaan auttaakseen toisia, ratkaistakseen haasteita ja edistääkseen yhteisönsä hyvinvointia.							
Keksin ideoita, joilla autan lastani käyttämään mielikuvitustaan toisten auttamiseksi, haasteiden ratkaisemiseksi ja arvon luomiseksi yhteisölle.							
Opetan, kannustan ja tuen lastani muiden auttamisessa, haasteiden ratkaisemisessa ja arvon luomisessa yhteisölle.							
Uskon, että voin auttaa muita vanhempia löytämään mahdollisuuksia luoda arvoa toisille.							

Moduuli 2							
Yrittäjyysmahdollisuuksien tunnistaminen							
Taito	Omat kykyni	Tasot					
	Osaan	Perustaso		Keskitaso		Edistynyt	
		Tarvitsen toisten tukea		Tavoittelen riippumattomuutta		Kannan vastuuta	
		1 Suorassa valvonnassa	2 Kun toisten tukea on tarjolla vähemmän, toimin jossain määrin itsenäisesti ja yhdessä muiden kanssa	3 Toimin itsenäisesti ja yhdessä muiden kanssa	1 Suorassa valvonnassa	2 Kun toisten tukea on tarjolla vähemmän, toimin jossain määrin itsenäisesti ja yhdessä muiden kanssa	3 Toimin itsenäisesti ja yhdessä muiden kanssa

Mahdollisuuksi en tunnistaminen Mielikuvitus ja kyky tunnistaa mahdollisuuksi a luoda arvoa.	• Tunnistaa ja hyödyntää mahdollisuuksia luoda lisäarvoa tutkimalla lähiympäristöä.						
	• Määrittellä tarpeet ja haasteet, joihin vastata.						
	• Yhdistää ideoita uusilla tavoilla ja saada näin aikaan mahdollisuuksia luoda arvoa.						
Ideoiden arvioiminen Ideoiden ja mahdollisuuksi en hyödyntäminen	• Arvioida, mikä on yhteiskunnallista, kulttuurista ja taloudellista arvoa.						
	• Tunnistaa idean tarjoamat mahdollisuudet luoda arvoa ja sopivia käyttötapoja.						

	Etsi (muilta oppiminen)	Tutki (Testaaminen)	Kokeile (Uusien tapojen kokeileminen)	Uskalla (Liittymis- en)	Paranna (Kehittymi- nen)	Vahvista (Jatkuvan kehityksen/oppimi- sen aikaansaaminen)
Ymmärrän, että on tärkeää esittää kysymyksiä toiminnan ja ideoiden vaikutusten sekä seurausten kartoittamiseksi.						
Tiedän, mistä löytää ideoita tukeakseni lastani arvioimaan kriittisesti sekä kyseenalaistamaan ideoita ja toimintaa.						
Edistän, opetan ja tuen kriittistä ajattelua.						
Uskon voivani edistää kriittistä ajattelua, uteliaisuutta sekä ajatuksista ja seurauksista oppimista muissa ihmisissä.						

Moduuli 3

Yrittäjähenkisyys arjessa edistämässä luovaa ajattelua

Taito	Omat kykyni	Tasot					
Osaan		Perustaso		Keskitaso		Edistynyt	
		Tarvitsen toisten tukea		Tavoittelen riippumattomuutta		Kannan vastuuta	
		1 Suorassa valvonnassa	2 Kun toisten tukea on tarjolla vähemmän, toimin jossain määrin itsenäisesti ja yhdessä muiden kanssa	3 Toimin itsenäisesti ja yhdessä muiden kanssa	1 Suorassa valvonnassa	2 Kun toisten tukea on tarjolla vähemmän, toimin jossain määrin itsenäisesti ja yhdessä muiden kanssa	3 Toimin itsenäisesti ja yhdessä muiden kanssa

Vastuuvapauslauseke: ”Tämä projekti on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä julkaisu heijastaa ainoastaan tekijänsä näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuussa julkaisussa olevien tietojen mahdollisesta käytöstä.”



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Luova ja omintakeinen ajattelu (thinking outside the box) Luovien ja tarkoituksenmukaisten ideoiden kehittäminen	• Kehittää lukuisia ideoita ja mahdollisuuksia luodakseen lisäarvoa, mukaan lukien parempia ratkaisuja nykyisiin ratkaisuihin ja uusiin haasteisiin.						
	• Tutkia ja kokeilla innovatiivisia lähestymistapoja.						
	• Yhdistää tietoja ja resursseja arvokkaiden tulosten saavuttamiseksi.						
Suunnittelu ja hallinta Priorisoi, organisoij ja seuraa	• Asetta pitkän, keskipitkän ja lyhyen aikavälin tavoitteita.						
	• Määritellä ensisijaisia tavoitteita ja toimintasuunnitelmia, sekä...						
	• ...muokata niitä odottamattomien muutosten ja olosuhteiden mukaisesti.						

	Etsi (muilta oppiminen)	Tutki (Testaaminen)	Kokeile (Uusien tapojen kokeileminen)	Uskalla (Liittyminen)	Paranna (Kehittyminen)	Vahvista (Jatkuvan kehityksen/oppimisen aikaansaaminen)
Ymmärrän organisaation, rutiinin ja aikataulutuksen merkityksen.						
Tiedän, mistä löytää ideoita tukeakseni lastani suunnittelemaan, priorisoimaan ja koordinoimaan toimintaa ja hallitsemaan ajankäyttöä.						
Osoitan esimerkilläni, kannustan ja tuen organisaation, suunnittelun ja ajanhallinnan kehittämistä.						
Uskon edistäväni itsenäisyyttä ja kykyä hallita omaa itseä.						

Moduuli 4							
Minä ja muut							
Taito	Omat kykyni	Tasot					
	Osaan	Perustaso		Keskitaso		Edistynyt	
		Tarvitsen toisten tukea		Tavoittelen riippumattomuutta		Kannan vastuuta	
		1 Suorassa valvonnassa	2 Kun toisten tukea on tarjolla vähemmän, toimin jossain määrin itsenäisesti ja yhdessä muiden kanssa	3 Toimin itsenäisesti ja yhdessä muiden kanssa	1 Suorassa valvonnassa	2 Kun toisten tukea on tarjolla vähemmän, toimin jossain määrin itsenäisesti ja yhdessä muiden kanssa	3 Toimin itsenäisesti ja yhdessä muiden kanssa

Itsetietoisuus ja minäpystyvyys Usko itseesi ja kehitä itseäsi	• Pohtia tarpeitani, toiveitani ja halujani lyhyellä, keskipitkällä ja pitkällä aikavälillä.						
	• Tunnistaa ja arvioida omia ja ryhmän vahvuuksia ja heikkouksia.						
	• Uskoa kykyyni vaikuttaa tapahtumien kulkuun epävarmuudesta ja takaiskuista huolimatta.						
Työskentely muiden kanssa Tiimiytyminen yhteistyö ja verkostoituminen	• Toimia ryhmässä ja tehdä yhteistyötä muiden kanssa ideoiden kehittämiseksi ja niiden muuttamiseksi toiminnaksi.						
	• Verkostoitua.						
	• Ratkaista konflikteja ja suhtautua tarvittaessa kilpailuun myönteisesti.						
Muiden aktivointi Muiden inspiroiminen, innostaminen ja aktivointi	• Inspiroida ja innostaa asiaankuuluvia sidosryhmiä.						
	• Saada tarvitsemaani tukea tulosten saavuttamiseksi.						

	Etsi (muilta oppiminen)	Tutki (Testaaminen)	Kokeile (Uusien tapojen kokeileminen)	Uskalla (Liittyminen)	Paranna (Kehittyminen)	Vahvista (Jatkuvan kehityksen/oppimisen aikaansaaminen)
Ymmärrän, että lapseni ihmissuhdetaidoilla ja hyvillä ihmissuhteilla on merkitystä.						
Tiedän, mistä löytää ideoita tukeakseni lastani kehittämään viestintä-, ryhmätyö- ja johtajuustaitojaan.						
Järjestän, kuuntelen ja kannustan tehokkaisiin viestintästrategioihin.						
Uskon voivani auttaa vanhempia edistämään tehokasta viestintää ja ihmissuhdetaitoja.						

Moduuli 5

Luovuuden ja innovatiivisten ideoiden edistäminen

Taito	Omat kykyni	Tasot					
Osaan		Perustaso		Keskitaso		Edistynyt	
		Tarvitsen toisten tukea		Tavoittelen riippumattomuutta		Kannan vastuuta	
		1 Suorassa valvonnassa	2 Kun toisten tukea on tarjolla vähemmän, toimin jossain määrin itsenäisesti ja yhdessä muiden kanssa	3 Toimin itsenäisesti ja yhdessä muiden kanssa	1 Suorassa valvonnassa	2 Kun toisten tukea on tarjolla vähemmän, toimin jossain määrin itsenäisesti ja yhdessä muiden kanssa	3 Toimin itsenäisesti ja yhdessä muiden kanssa

Vastuuvapauslauseke: ”Tämä projekti on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä julkaisu heijastaa ainoastaan tekijänsä näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuussa julkaisussa olevien tietojen mahdollisesta käytöstä.”



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Luovuus Luovien ja tarkoituksenmu- kaisten ideoiden kehittäminen	• Kehittää lukuisia ideoita ja mahdollisuuksia luoda lisäarvoa, sekä parempia ratkaisuja nykyisiin ja uusiin haasteisiin.						
	• Tutkia ja kokeilla innovatiivisia lähestymistapoja.						
	• Yhdistellä tietoja ja resursseja saavuttaakseni arvokkaita tuloksia.						
Motivaatio & sinnikkyys Pysy keskittyneenä, älä luovuta	• Pyrkiä päättäväisesti muuttamaan ideat toiminnaksi ja motivoimaan itseäni saavuttamaan tavoitteita.						
	• Olla kärsivällinen ja yrittää saavuttaa pitkän aikavälin henkilökohtaisia tavoitteitani tai ryhmäni tavoitteita.						
	• Olla kestävä paineen, vastoinikäymisten ja tilapäisten epäonnistumisen aikana.						
		Etsi (muilta oppiminen)	Tutki (Testaaminen)	Kokeile (Uusien tapojen kokeileminen)	Uskalla (Liittymisen)	Paranna (Kehittymisen)	Vahvista (Jatkuvan kehityksen/oppimisen aikaansaaminen)
Ymmärrän, miten auttaa lastani kehittämään tavoitteiden asettamista, sietokykyä sekä lyhyen, keskipitkän ja pitkän aikavälin suunnittelua.							
Tiedän, mistä löytää ideoita							

Vastuuvapauslauseke: ”Tämä projekti on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä julkaisu heijastaa ainoastaan tekijänsä näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuussa julkaisussa olevien tietojen mahdollisesta käytöstä.”



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



tukeakseni lastani kehittämään motivaatiotaan.						
Näytän esimerkkiä, kannustan ja iloitsen kun motivaatio kestää ja takaiskut voitetaan.						
Uskon voivani lisätä vanhempien taitoja osata saattaa asiat tehdyksi, sekä lisätä motivaatiotaan ja epäonnistumisen sietokykyä.						

Vastuuvapauslauseke: ”Tämä projekti on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä julkaisu heijastaa ainoastaan tekijänsä näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuussa julkaisussa olevien tietojen mahdollisesta käytöstä.”



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Moduuli 6

Ongelmanratkaisu ja päätöksenteko arjessa

Taito	Omat kykyni	Tasot					
	Osaan	Perustaso		Keskitaso		Edistynyt	
		Tarvitsen toisten tukea		Tavoittelen riippumattomuutta		Kannan vastuuta	
		1 Suorassa valvonnassa	2 Kun toisten tukea on tarjolla vähemmän, toimin jossain määrin itsenäisesti ja yhdessä muiden kanssa	3 Toimin itsenäisesti ja yhdessä muiden kanssa	1 Suorassa valvonnassa	2 Kun toisten tukea on tarjolla vähemmän, toimin jossain määrin itsenäisesti ja yhdessä muiden kanssa	3 Toimin itsenäisesti ja yhdessä muiden kanssa

Vastuuvapauslauseke: ”Tämä projekti on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä julkaisu heijastaa ainoastaan tekijänsä näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuussa julkaisussa olevien tietojen mahdollisesta käytöstä.”



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Epävarmuuden ja monitulkintaisuuden sietäminen ja riskinhallinta Epävarmuutta, monitulkintaisuutta ja riskejä sisältävien päätösten tekeminen	• Tehdä päätöksiä, vaikka tulos olisi epävarma tai epäselvä.						
	• Sisällyttää arvonluomisprosessiin tapoja testata ideoita jo prosessin alkuvaiheessa riskien vähentämiseksi.						
	• Käsitellä nopeasti muuttuvia tilanteita tehokkaasti ja joustavasti.						

	Etsi (muilta oppiminen)	Tutki (Testaaminen)	Kokeile (Uusien tapojen kokeileminen)	Uskalla (Liittyminen)	Paranna (Kehittyminen)	Vahvista (Jatkuvan kehityksen/oppimisen aikaansaaminen)
Ymmärrän, että hallittujen riskien ottaminen ja virheistä oppiminen on tärkeää.						
Osaan oppia ja löytää tapoja tukeakseni lastani käsittelemään vaikeita tilanteita, epävarmuutta ja riskejä, joita hän kohtaa itsenäistyessään.						
Näytän esimerkkiä, kannustan ja iloitsen muutoksesta ja stressistä selviytymisestä ja ratkaisukeskeisen lähestymistavan omaksumisesta ongelmanratkaisussa.						
Uskon voivani lisätä vanhempien kykyä suorittaa tehtävät loppuun saakka, motivaatiota ja epäonnistumisten sietokykyä.						



ParENTrepreneurs

Valmennuksen käsitteet ja sanasto

O2 ParENTrepreneurship-yrittäjyyskasvatuksen valmennuspaketti

Vastuuvapauslauseke: ”Tämä projekti on rahoitettu Euroopan komission tuella. Tämä julkaisu heijastaa ainoastaan tekijänsä näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuussa julkaisussa olevien tietojen mahdollisesta käytöstä.”



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Käsite	Määritelmä	Tyyppi Sisältö/ Koulutuksessa käytetty termi	Viite moduuliin
Asenteet	Suorituskyvyn motivaattorit. Näitä ovat muun muassa arvot, pyrkimykset ja painopisteet.	S	M1
Aivoriihi	Menetelmä, jossa ryhmä ihmisiä kokoontuu keksimään paljon uusia ideoita kehitettäväksi. Aivoriihi on menetelmä, jota suunnitteluryhmät käyttävät luodakseen ideoita jonkin selkeästi määritellyn ongelman ratkaisemiseksi. Hallituissa olosuhteissa ja vapaan ajattelun sallivassa ympäristössä ryhmät pohtivat ongelmaa esimerkiksi ”Miten voisimme...” -kysymyksillä. Ne tuottavat monenlaisia ideoita ja luovat yhteyksiä niiden välille pyrkiessään löytämään mahdollisia ratkaisuja.	S	M2
Clean Language	Kieli, jota käytetään mentoroinnissa ja jonka tarkoituksena on minimoida mentorin vaikutus, ja jossa pyritään välttämään kaikenlaisia olettamuksia tai perusteettomia tulkintoja.	KT	M4
Valmentaminen ja mentorointi	Valmentaminen on prosessi, jossa muita autetaan parantamaan suoritustaan; mentorointi keskittyy tiedon ja kokemusten vaihtoon, jolla ohjataan jotakuta eteenpäin.	KT	M4
Yhteistoiminnallinen oppiminen	Koulutuksellinen lähestymistapa, jossa parannetaan oppimista tekemällä yhteistyötä. Kahden tai useamman oppijan ryhmät tekevät yhteistyötä ongelmien ratkaisemiseksi, tehtävien suorittamiseksi tai uusien käsitteiden oppimiseksi.	KT	M2
Taito/ kompetenssi	Oppimisen yhteydessä taidoilla tarkoitetaan tietoa, taitoja ja asenteita.	KT	M1
Luovuus	Uusien ja hyödyllisten ideoiden tuottaminen	S	M5

Luova ajattelu	Tapa tarkastella ongelmia tai tilanteita tuoreesta näkökulmasta ja kehittää omintakeisia ratkaisuja (jotka voivat ensin vaikuttaa kummallisiltakin). Luovaa ajattelua voidaan edistää sekä strukturoimattomalla prosessilla, kuten aivoriihellä, että strukturoidulla prosessilla, kuten lateraalisella ajattelulla.	S	M2
Kriittinen ajattelu	Kognitiivinen prosessi, jossa pyritään aktiivisesti ja taitavasti käsitteellistämään, soveltamaan, analysoimaan, yhdistämään ja arvioimaan tietoa vastauksen tai johtopäätöksen saavuttamiseksi.	S	M2
Selittävä tieto	Faktatieto	S	M5
Yrittäjäkasvatus/yrittäjäyyskasvatus	Yrittäjyys on sitä, että toimii mahdollisuuksien ja ideoiden mukaan ja muuttaa ne arvoksi muille. Luotu arvo voi olla taloudellista, kulttuurista tai sosiaalista.	S	M1 ja M6
Yrittäjyyskasvattaja	Kuka tahansa lapsen (tai aikuisen) elämässä oleva kasvattaja, joka tukee ja edistää yrittäjyysoppimista tarjoamalla oppimismahdollisuuksia. Kyseessä on rooli, ei sertifiointiin perustuva ammatti.	S	M1
Arviointi	Luovan prosessin viimeinen vaihe, jossa valittua ideaa tai ratkaisua arvioidaan. On tärkeää päättää, mitä kriteerejä mahdollisten ratkaisujen tai ideoiden arvioimiseen käytetään.	KT	M5
Perheympäristö	Yhteisen tilan jakavien perheenjäsenten väliset suhteet.	S	M6
Taloustaidot	Taloudellisten käsitteiden ja riskien tuntemus ja ymmärtäminen sekä taidot ja asenteet tällaisen tiedon ja ymmärryksen soveltamiseksi, jotta voidaan tehdä tehokkaita päätöksiä erilaisissa talousympäristöissä, parantaa yksilöiden ja yhteiskunnan taloudellista hyvinvointia ja mahdollistaa osallistuminen talouselämään.	S	M1
Taloulosaaminen	Asenteen, tiedon, taitojen ja omatoimisuuden yhdistelmä, jota tarvitaan sellaisten talouspäätösten tekemiseen ja harjoittamiseen, jotka parhaiten	S	M1

	sopivat elämänolosuhteisiin sellaisessa suotuisassa ympäristössä, joka sisältää asianmukaisten rahoituspalvelujen saatavuuden, mutta ei rajoitu pelkästään siihen.		
Taloudellisen osallisuuden edistäminen	Edistetään kohtuuhintaisia, oikea-aikaisia ja riittäviä mahdollisuuksia saada säänneltyjä rahoitustuotteita ja -palveluja ja laajennetaan niiden saatavuutta yhteiskunnan kaikilla osa-alueilla ottamalla käyttöön räätälöityjä, olemassa olevia ja innovatiivisia lähestymistapoja, mukaan lukien taloustietoisuus ja -kasvatus, taloudellisen hyvinvoinnin sekä taloudellisen ja sosiaalisen osallisuuden edistämiseksi.	S	M1
Visiointi	Luovan prosessin toinen vaihe, kun kehitetään ratkaisua määriteltyyn ongelmaan. Visiointi sisältää uusien visuaalisten, konkreettisten tai abstraktien ajatusten ja käsitteiden luomisen, kehittämisen ja kommunikaation.	S	M5
Innovointi	Luovien ideoiden toteuttaminen onnistuneesti	S	M5
Oppimistulokset	Oppimistulokset osoittavat, mitä oppija tietää, ymmärtää ja pystyy tekemään oppimisen jälkeen. Niitä voidaan käyttää, kun suunnitellaan koulutusta tai kehitetään opetussuunnitelmaa, koulutuksen yhteydessä tai erilaisten vastuuvollisuuksien, kuten oikeudellisen vastuun tai ammatillisen vastuun, yhteydessä.	KT	M1
Tekemällä oppiminen	Tekemällä oppiminen perustuu kokemuksista oppimiseen. Tämä lähestymistapa antaa oppijoille mahdollisuuden kokea jotain sellaista, jossa aikuisen opastus on vähäistä. Tämän lähestymistavan perusoletus on, että oppijat oppivat parhaiten osallistumalla oppimisprosessiin. Sen sijaan, että oppijoille kerrottaisiin tai näytettäisiin vastauksia, heille esitetään kysymys, ongelma, tilanne tai toiminta, josta heidän täytyy saada itse selkoa.	KT	M2

ELÄMÄNTAITO	Taito, joka on hyödyllinen tai tärkeä kaikkien elämässä. Termiä käytetään kuvaamaan oppimisen ja/tai käytännön elämäkokemuksen avulla hankittuja perustaitoja, joiden avulla yksilöt ja ryhmät voivat tehokkaasti käsitellä jokapäiväisessä elämässä yleisesti kohtaamiaan haasteita ja ongelmia (Cambridge Dictionary)	S	M2
Itsen aktivoiminen	Itsen motivoiminen tekemään jokin tietyn teon tai yleisesti nousemaan ylös ja tekemään se.	S	M4
Muiden aktivoiminen	Muiden motivoiminen tekemään jokin tietty teko tai yleisesti nousemaan ylös ja tekemään se.	S	M4
MONIKÄYTTÖINEN (esine)	Palvelee useampaa kuin yhtä tarkoitusta (Cambridge Dictionary)	C	M2
Arvottomaton	Ei arvoteta ketään heidän mielipiteidensä tai tietyn tilanteen perusteella.	S	M4
Vanhemmat:	Tässä ohjelmassa vanhemmilla ei tarkoiteta vain biologisia vanhempia tai lasten laillisia huoltajia, vaan kaikkia perheenjäseniä tai lapsen lähipiiriin kuuluvia, jotka osallistuvat heidän kasvattamiseensa.	S	M1 ja M6
VANHEMMUUS	Lasten kasvattaminen ja kaikki siihen liittyvät vastuut ja toimet. Vanhemmuus on prosessi, jolla edistetään ja tuetaan lapsen fyysistä, emotionaalista, sosiaalista ja henkistä kehitystä varhaislapsuudesta aikuisuuteen. Vanhemmuudella tarkoitetaan lapsen kasvattamisen kaikkia yksityiskohtia, ei pelkästään biologista suhdetta. (Cambridge Dictionary)	S	M2
Vanhemmuusteoria	Systeeminen ja kokonaisvaltainen lähestymistapa lasten kasvatukseen ja vanhempien ja lasten välisiin suhteisiin; sisältää yleensä vanhempien erilaisten käyttäytymistapojen, lähestymistapojen ja menetelmien luokittelua erilaisiksi kasvatustyyleiksi	KT	M1

Vanhemmuustyylit	Vanhempien asenteet ja käyttäytyminen lapsia kohtaan sekä tunneilmapiiri, jossa vanhempien käytös ilmenee. Yksittäisillä vanhemmilla voi olla erilaisia kasvatustyyliä erilaisissa tilanteissa, mutta yleisin näistä määrittelee heidän henkilökohtaisen kasvatustyylin.	KT	M1
Vanhemmuustyylit	Vanhempien asenteet ja käyttäytyminen lapsia kohtaan sekä tunneilmapiiri, jossa vanhempien käytös ilmenee. Yksittäisillä vanhemmilla voi olla erilaisia kasvatustyyliä erilaisissa tilanteissa, mutta yleisin näistä määrittelee heidän henkilökohtaisen kasvatustyylin.	KT	M6
Leikillinen oppiminen	Myös: leikin kautta oppiminen/kokemuksellinen oppiminen; keino kehittää taitoja, tietoja ja kykyä toiminnalla, joka on merkityksellistä, yhteiskunnallisesti vuorovaikutteista, hauskaa, vaihteellista ja perustuu aktiiviseen läsnäoloon.	KT	M1
Toimintatieto	Tietotaito	S	M5
Ongelman löytäminen	Luovan prosessin ensimmäinen vaihe, joka koostuu ongelman määrittelystä ja tiedon keräämisestä. Kutsutaan myös ongelman konstruomiseksi, muotoiluksi, ilmaisuksi, tunnistamiseksi tai määrittelyksi.	KT	M5
Ongelmanratkaisu	Ongelmanratkaisu koostuu siitä, että käytetään yleisiä tai ad hoc -menetelmiä järjestelmällisesti ongelmien ratkaisemiseksi... Kyky ymmärtää, mikä on ongelman lopputavoite, ja mitä sääntöjä ja toimenpiteitä ongelman ratkaisemiseen voitaisiin soveltaa, on avain ongelman ratkaisemiseen. Joskus ongelma vaatii abstraktia ajattelua tai luovan ratkaisun (Wikipedia).	S	M2
Pohdinta	Sen ajattelu, mitä on tapahtunut/voi tapahtua tulevaisuudessa.	S	M4
ITSEARVIOINTI	Joskus virallisiin tarkoituksiin tehtävä arviointi, joka kohdistuu omiin kykyihin, ominaisuuksiin tai toimintaan. Itsearviointi on yksilöllinen arviointi, jonka tarkoituksena on tunnistaa tekijöitä, joita voidaan parantaa	S	M2

	tai hyödyntää tiettyjen ennalta määriteltujen tavoitteiden saavuttamiseksi. Toisin sanoen henkilö analysoi itseään saadakseen paremman näkemyksen kyvyistään ja mahdollisuuksistaan.		
ITSETIETOISUUS	Oppijat luottavat omaan kykyynsä tuottaa arvoa toisille. Itsetietoisuuteen kuuluu tietoisuus itsen eri puolista, kuten ominaisuuksista, käyttäytymisestä ja tunteista. Pohjimmiltaan se on psykologinen tila, jossa omasta itsestä tulee huomion keskipiste.	S	M2
Itsetietoisuus	Tietoisuus omista tunteista, tunteista ja luonteesta.	S	M4
Minäpystyvyys	Uskominen omaan itseen ja kykyyn tehdä jotain.	S	M4
Taidot	Kyky soveltaa tietoa ja käyttää taitotietoa tehtävien suorittamiseen ja ongelmien ratkaisemiseen. Eurooppalaisen tutkintojen viitekehyksen yhteydessä taidot eritellään kognitiivisiksi (sis. loogisen, intuitiivisen ja luovan ajattelun käyttö) ja käytännöllisiksi (sis. sorminäppäryys sekä menetelmien, materiaalien, välineiden ja välineiden käyttö).	KT	M1 ja M6
Stereotypiat	Yliyksinkertaistettu ja yleistynyt kuva tai ajatus tietystä henkilöstä tai asiasta.	S	M4
Opetustyyli	Käyttäytymismalleja, joita opettaja osoittaa ammatillisessa toiminnassaan tietojensa ja kokemuksensa perusteella; voivat vaihdella tilanteen/asiayhteyden mukaan.	KT	M6
Arvot	Tärkeinä tai hyödyllisinä pitämämme asiat elämässä.	S	M4

Suosituksset, jotka perustuvat vuosien 2021-2022 välillä toteutettujen kansallisten pilottijaksojen osallistujien ja kouluttajien antamaan palautteeseen (tämä osio on lisätty IO2-koulutuspaketin yhteyteen koulutuspaketin tuotannon jälkeen):

-Ryhmäkeskustelulle varatun ajan riittävyyden varmistaminen – Pilottijaksojen osallistujilta saadussa palautteessa korostuu eritoten se, että ryhmäkeskusteluja on pidetty osallistujien keskuudessa mielekkäinä. Osallistajat pitivät yhteisistä keskusteluhetkistä ja ryhmätyöskentelystä, sillä tällöin osallistujien oli mahdollista jakaa ajatuksia ja kokemuksia keskenään. Yhdessä käytyjen keskustelujen tärkeys korostuu erityisesti silloin, kun koulutus toteutetaan verkossa. Kouluttajien tulisikin varmistaa, että ryhmissä käytävälle keskustelulle on varattu riittävästi aikaa, jotta jokaisella osallistujalla olisi mahdollisuus osallistua keskusteluun. Kouluttajia kannustetaan myös muodostamaan isojen ryhmien sijasta useampia pienempiä ryhmiä, jotta osallistujilla olisi riittävästi aikaa jutella keskenään. Pienemmät ryhmät toimivat paremmin, sillä suuremmissa ryhmissä keskustelulle täytyy varata enemmän aikaa, jotta kaikilla olisi mahdollisuus tuoda esiin omat ajatuksensa.

-Koulutuspaketissa mainittujen videoiden käyttö – Osallistajat ovat ilmaisseet tyytyväisyytensä esitettyjen videoiden laatua, sisältöä ja tarkoituksenmukaisuutta koskien. Tämän vuoksi videoita pidetään arvokkaina välineinä koulutuksessa ja kouluttajia kehoitetaan käyttämään videoita osana opetustaan.

-Järjestettäessä koulutus verkossa – ParENTrepreneurs-tiimi on käyttänyt Zoom-verkkotyökalua apunaan kaikissa verkossa toteutetuissa pilottikoulutuksissa. Kyseinen työkalu onkin osoittautunut loistavaksi valinnaksi sen hienojen toimintojen vuoksi. Työkalun avulla kouluttajalla on mahdollisuus sisällyttää koulutukseen suuri määrä osallistujia ja kouluttaja pystyy kontrolloimaan heidän toimintaansa, jakamaan osallistujia erilaisiin ryhmiin ryhmätyöskentelyä varten, jakamaan näyttöään esitelläkseen osallistujille Powerpoint-esityksiä tai videoita, luomaan vuorovaikutusta chatin ja erilaisten hymiöiden avulla...Powerpointin käyttöä suositellaankin erityisesti silloin, kun osallistujien kanssa käydään läpi teoreettisia osuuksia. PPT-esitysten käyttö tuo koulutukseen visuaalisuutta, jota tarvitaan keskittymisen ja oppimisen tukena erityisesti, silloin, kun koulutus pidetään verkossa.

-Järjestäessäsi koulutuksen kasvokkain – Tärkein kasvokkain pidettyjen pilottijaksojen perusteella kerätty palaute on ollut se, että vuorovaikutteisiin toimintoihin kannattaa varata hyvin aikaa. Staattiset toiminnot voidaan puolestaan suorittaa verkossa tai kotitehtävien muodossa.



-Harjoitusten valitseminen – Koulutuspaketin jokaiseen moduuliin sisältyy suuri määrä harjoituksia. On kuitenkin tärkeä huomata, että harjoitusten läpikäyminen kiireellä saattaa heikentää harjoitusten laatua, sillä vanhemmilla tulisi olla aikaa myös pohdiskelulle ja keskustelulle voidakseen omaksua harjoitusten sisällön täysin. Sen sijasta, että koulutuksen aikana pyrittäisiin käymään kaikki mahdolliset harjoitukset läpi, kouluttajia suositellaan valitsemaan harjoituksista joustavasti ne harjoitukset, jotka sopivat parhaiten sen hetkiseen kulttuuriseen ja sosioekonomiseen kontekstiin, kielellisiin valmiuksiin sekä vallitsevaan oppimisympäristöön. Myös itsenäisiksi harjoituksiksi suunniteltuja harjoituksia voidaan suorittaa yhdessä kouluttajan kanssa ja ne voivat tuntua erityisesti verkossa toteutettuina vaikuttavilta ja miellyttäviltä.

-Koulutuspaketin sisältö – Pilottijaksojen osallistujat ovat antaneet erittäin positiivista palautetta koulutuspaketin sisältöä ja sen laatua koskien. Erityisesti itsereflektiotehtävät ovat olleet osallistujien mieleen, sillä niiden avulla osallistujat ovat päässeet pohtimaan omaa kasvatustyyliään sekä sen mahdollisia vaikutuksia omiin lapsiinsa.

-Itsearviointi – Osallistujat ovat kokeneet itsearviointien tekemisen hankalaksi, minkä vuoksi kouluttajia kehoitetaan esittelemään EntreComp-kukka osallistujille useaan otteeseen: ennen koulutuksen alkamista, ennen koulutusta edeltävää arviointia sekä ennen koulutuksen jälkeistä arviointia. EntreComp-kukan käyttö auttaa osallistujia ymmärtämään paremmin sen, millaisia taitoja koulutuksen aikana tulisi analysoida sekä sen, miten itsearviointia ylipäättään tulisi lähestyä.

-Koulutuksen toteutus – Koulutus suositellaan toteutettavaksi useiden istuntojen ja useiden viikkojen aikana niin, että kussakin jaksossa käsitellään yhtä koulutuspaketin moduulia kerrallaan. Näin osallistujilla on enemmän aikaa sisällön omaksumiseen ja myös keskustelulle jää paremmin aikaa.

-Avoimet opetusmateriaalit – Pilottikokeiluissa on käytetty hyväksi myös kyseiseen ajankohtaan ja kontekstiin sopivia lisämateriaaleja. Kaikki lisämateriaalit löytyvät [inspiraationsivustolta](#).

