

Luovuusleiri Rönnevik 7.9.2012

Juha Lahtinen

etunimi.sukunimi@sininenkolmio.fi

Sininen Kolmio Oy

www.sininenkolmio.fi

Päivän tavoite

Johdattaa luovuuskäsitteeseen sekä henkilökohtaisen ja organisaation luovuuden kehittämisen mahdollisuuksiin. Tutustua systemaattisiin ideointimenetelmiin, joiden avulla ideasta päästään innovaatioon

Mitä luovuus on?

Määrittele yhdellä lauseella

Kirjoita tussilla A 4 paperille ja
valmistaudu kertomaan minuutissa

Asteikolla 1-10 miten luova
mielestäsi olet?



**”Kaikki tietomme on
peräisin
siitä mitä koemme”**

Leonardo da Vinci

Mitä tämän päivän ihminen voi oppia Leonardo da Vinciltä (1452-1519)

- 1. Curiosita – Halu jatkuvaan kyseenalaistamiseen.**
Leonardo oli äärimmäisen utelias ja korosti oikeiden kysymysten teon tärkeyttä. Hän oli elinikäisen oppimisen ja jatkuvan parantamisen edelläkävijä jo 500 vuotta sitten.
- 2. Dimostrazione – Oivallusten testaus kokeiluilla.**
L. korosti käytännön kokemusten – myös epäonnistumisten- merkitystä sekä kokeilujen tekemistä prototyypeillä yms.
- 3. Sensazione – Aistien jatkuva kehittäminen.**
L. korosti viiden perusaistin (näkö-, kuulo-, tunto-, maku- ja hajuaistit) jatkuvan terästämisen merkitystä. Tämän päivän yritykselle viesti on: ulkoiseen toimintaympäristöön kohdistuvat tuntosarvet on pidettävä herkkinä.

Mitä tämän päivän ihminen voi oppia Leonardo da Vinciltä (1452-1519)

4. Sfumato – Kyky käsitellä epävarmuutta.

Kyky toimia tehokkaasti epävarmuuden vallitessa on eräs tärkeimmistä luovan henkilön tunnuspiirteistä. Työelämässä edellytetään nimenomaan tätä kykyä.

5. Arte/Scienza – Logiikan ja mielikuvituksen tasapaino.

L. osoitti omalla elämällään miten ainutlaatuinen tulos syntyy kun sekä vasemman (loogisuus) että oikean (taiteellisuus) aivopuoliskon ominaisuudet hyödynnetään.

Mitä tämän päivän ihminen voi oppia Leonardo da Vinciltä (1452-1519)

6. Corporalita – Ruumiin ja sielun tasapaino.

L. oli aikalaisekseen harvinaisen terve mies. Hän opetti, että järkevät ihmiset pitävät hyvää huolta henkisestä ja fyysisestä hyvinvoinnistaan, jos he haluavat säilyä tuottavina läpi elämän. TYKY ja Balance of Life tyyppiset ohjelmat perustuvat nekin L. oppeihin.

7. Connenssione – Kyky ymmärtää kokonaisuuksia.

L. korosti, että vaikka yksityiskohdat ovat tärkeitä, niin olennaista on kyky nähdä ja ymmärtää myös kokonaisuus. Siten myös esimerkiksi oppivan organisaation yksi perusominaisuuksista eli systeemiajattelu (Peter Senge) on myös velkaa Leonardolle.

Luovuus, innovaatiot ja ajattelun virittäminen

- Lähteitä mm. Lassi A. Liikkanen
luentomateriaali, Kari Lampikoski: Kehitä
ideasi innovaatioiksi sekä lukuisat keskustelut
luovien ihmisten kanssa

Apinahäkki

Häkissä on viisi apinaa.

Eräänä päivänä häkin nurkkaan laitetaan roikkumaan banaani. Luonnollisesti nopein apina ryntää syömään banaania ja samanaikaisesti neljää hitaampaa suihkutetaan jääkylmällä vedellä.

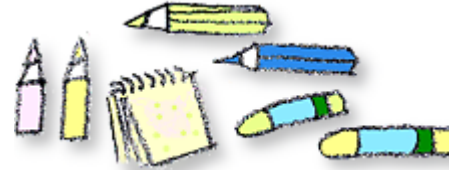
Tämä toistetaan muutaman kerran ja pian banaania tavoitteleva apina mukiloidaan muiden toimesta, koska ne haluavat estää banaanin noutamisen aiheuttaman kylmän vesisuihkun.

Seuraavassa vaiheessa yksi apinoista korvataan uudella apinalla. Luonnollisesti banaanin ilmestyessä tämä uusi tulokas lähtee tavoittelemaan banaania, mutta salamannopeasti muut apinat tarttuvat tähän ja antavat turpaan.

Seuraavaksi korvataan jälleen yksi vanhoista konkareista uudella tulokkaalla ja taas banaani ilmestyy häkin nurkkaan. Muut antavat uudelle tulokkaalle heti köniin, kun tämä osoittaa halukkuuttaan banaanin noutamiseen. Innokkain mukiloija on edellinen tulokas.

Pikkuhiljaa kaikki vanhat apinat on korvattu uusilla tulokkailla, mutta aina kun banaani satunnaisesti ilmestyy häkin nurkkaan, ei kukaan tee elettäköön hakeakseen hedelmän, koska siitä seuraa selkäsauna. Kellään ei kuitenkaan ole kokemusta vesisuihkusta, mutta näinhän meillä on aina tehty.

Vanhasta tarinasta vapaasti mukaillen Juha Lahtinen



Yleisiä virhekäsityksiä luovuudesta

Luovuus = geeniperimä

Vaikka perimällä uskotaankin olevan jonkinlainen vaikutus yksilöiden luovaan toimintaan, ei sitä tunneta kovin hyvin, eikä sitä myöskään yleisesti pidetä luovuuden ainoana (tai edes tärkeimpänä) osatekijänä.

Luovuus = varhaislapsuuden virikkeet

Yleisen käsityksen mukaan monialaisesti taidollisia lapsia pidetään luovina ja lapsuuden ympäristön virikkeitä yhtenä luovuutta muokkaavana tekijänä.

Tutkimus ei kuitenkaan tue yksiselitteisesti luovuuden syntymistä tiettyjen ulkoisten virikkeiden (kuten taiteet, musiikki tai matematiikka) kautta.

Virikkeet eivät aina ole välttämättömiä ja sellaisiksi voidaan laskea myös monet muut kuin niin sanotut historiallisesti luoviksi leimatut alueet (kuten esimerkiksi taiteet).

Luovuus = taide

Taide pyrkii usein olemaan luovaa, mutta kaikki taide ei välttämättä täytä kaikkia luovuuden näkökulmia.

Luovuus ei myöskään ole taiteen tai sen tekijöiden yksinoikeus, joka automaattisesti tulee alan koulutuksen tai tekemisen kautta



Luovuus = sattumanvarainen ominaisuus

Luovuutta pystyy tutkijoiden mukaan harjoittamaan. Tämän kautta on helppo ymmärtää, että luovuus ei ole vain satunnaisesti jonkun henkilön ominaisuuden kautta määrittyvä lahja, vaan ainakin osittain harjoitettava taito, joka löytyy jokaiselta ihmiseltä. Aktiivinen luovien taitojen käyttö ja harjoitus lisää todennäköisyyttä luovuuteen.

Luovuus = hulluus, köyhyys tai kärsimys

Usein, etenkin taiteissa, luovuus on liitetty mielenterveyden järkkymisen, kärsimyksen tai köyhyyden kokemuksiin. Vaikka äärimmäiset tilat voivat tarjota mahdollisuuden lähestyä tuttujakin asioita tuoreista näkökulmista ja tätä kautta tarjota mahdollisuuden luovaan ideaan, eivät ne ole luovan toiminnan tai luovuuden edellytys.

Luovuus = prosessi tai mekanismi

Luovuutta ei usein pystytä yksiselitteisesti purkamaan miksikään mekanismiksi tai tekemisen tavaksi, joka takaa luovan toiminnan tai tulokset. Luovuuden osatekijöitä tutkimalla on mahdollista ruokkia ideoiden syntymistä, helpottaa niiden välisen lupaavuuden arviointia ja kehittää tapoja satunnaisten ideoiden syntymiselle. Nämä eivät yksinään kuitenkaan takaa luovuutta, sen paremmin ihmisessä, toiminnassa kuin lopputuloksessakaan. Luovuus ei siis ole mekanisoitavissa menettelytavoiksi, jotka takaavat onnistuneen lopputuloksen.





Luovuus = elämänvaihe

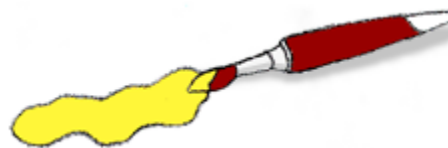
Usein luovuus mielletään myös tiettyyn elämänvaiheeseen tai ikään kuuluvaksi. On mahdollista, että toiset luovuuden muodot ovat yleisempiä joissakin elämänvaiheissa. Varmaa selitystä tälle ei kuitenkaan tunneta, eikä se tarkoita, että kaikki luovuus sen kaikissa muodoissa rajoittuisi vain tiettyyn vaiheeseen elämää.

Luovuus = tietty ammatti

Luovuus on usein ajateltu myös tietyissä ammateissa toimivien erityisoikeudeksi. Tämä johtuu osaltaan tällaisten ammattien ideoiden näkyvyydestä ja niille annetusta arvostuksesta

. Taiteilijan tai mainoksentekijän luovuus on usein kaikkien nähtävissä ja vertailtavissa, kun taas moni arkipäiväinen tai jopa tuotesuunnittelullinen luovuus voi jäädä täysin takalalle.

Näkyvyys ei kuitenkaan ole luovuuden määritelmä, eli myös toiminta ja tuotokset, jotka eivät ole näkyvissä, voivat olla luovia.



Kokonaisvaltainen ote

- Organisaation luovuuteen ja innovaatioon ei todellakaan ole olemassa yhtä yksittäistä määritelmää ja lähestymistapaa. Viimeaikaiset tutkimukset *korostavatkin luovuuden hyvin laajaa ja kokonaisvaltaista ymmärtämistä*
- Yhden ainoan määritelmän etsiminenhän on itse asiassa koko luovuuskäsitteen vastainen (Jukka Alava)

” Ei meillä ole aikaa kaikenlaiseen aikaa vievään luovaan ajatteluun”

- 📦 *Näkemyks heijastaa sitä, että työpäivämme on niin täynnä ”perustyötä”, että siihen ei mahdu ylimääräiseksi nähtyä luovaa ajattelua.*
- 📦 *Kuitenkin ollaksemme innovatiivisia, tarvitsemme siihen aikaa ja keskittymistä. Tällöin puhutaan reflektiosta, eli oman työmme arvioinnista.*
- 📦 *Uudet ideat syntyvät juuri silloin, kun työntekijöillä on ollut aikaa pohtia oman työnsä tekemistä ja työmenetelmiensä mielekkyyttä antaen ajatustensa rauhassa etsiä uusia näkemyksiä.*

Innovointi on tärkeä tuottavan työn muoto (Jukka Alava)

- 📦 *Uusin aivotutkimus on osoittanut, että oman työn luova kehittäminen ja reflektio tuottaa paljon enemmän uusia ideoita kuin perinteinen looginen ajattelu ja pohdinta.*
- 📦 *Innovointi ei ole toimintaa, mitä voi tehdä silloin tällöin tärkeiden päivittäisten rutiinien välillä.*
- 📦 *Innovaatiotoiminnassa tarvitsemme keskittymistä, laajaa käytettävissä olevaa tietoa, ilman häiriötä olevaa aikaa ja paikkaa sekä johdon että työtoverien tukea.*









Rakenteet estävät tai edistävät

(Jukka Alava)

- Organisaatioissa on usein paikannettavissa sisäisiä esteitä, jotka estävät organisaation sisällä tapahtuvaa oppimista tai tiedon levittämistä. Tämä korostuu etenkin suurissa organisaatioissa, joissa on useita yksiköitä tai toimipisteitä.
- Useimmissa organisaatioissa suurimmat esteet luovan ja oppivan organisaation kehittymisen tiellä ovat eri yksiköiden ja toimintojen väliset rajat.*
- Oppivassa organisaatiossa roolit ovat joustavia ja työtä tehdään yksikkörajat ylittävissä tiimeissä, joissa yhdistyy eri puolilla organisaatiota olevat näkemykset.

Luovuutta tukeva kulttuuri

(Jukka Alava)

-  *ihmissuuntautuminen*
-  *kehityshakuisuus*
-  *riskinotto*
-  *innovatiivisuus ja aloitteellisuus*
-  *itsenäisyys ja vapaus*
-  *tiedon jakaminen*
-  *ryhmän tuki*
-  *arvojen yhdensuuntaisuus*

Esimerkki riskinotto

(Jukka Alava)

- *Luovan organisaation kulttuuri tukee sekä palkitsee oppimista ja innovaatiota. Se suosii uteliaisuutta, vuorovaikutusta, keskustelua, riskinottoa ja kokeilua. **Luova kulttuuri kyseenalaistaa nykyisen toimintatavan** ja näkee virheet ennen kaikkea oppimismahdollisuutena. **Luova organisaatio myös tietoisesti kehittää konfliktinsietokykyä**, koska innovaatiot usein herättävät muutosvastarintaa ja jopa kriisejä.*
- *Organisaation, jotka välittömästi rankaisevat virheistä, varmistavat samalla, että mitään riskejä sisältäviä ideoita ei jatkossa enää esitetä eikä laajamittainen uudistuminen ja oppiminen ole mahdollista.*

ARVOKELLO:

- Kirjatkaa seitsemän asiaa – asian koolla ei väliä
- Asemoikaa viisi asiaa ympyrän ulkokehälle, jättäkää ympyrän sisus avoimeksi. Voitte toki käyttää asioiden numerointia tai aakkostamista apuna
- haastakaa arvokellon asiat toistensa kanssa yksi pari kerrallaan. Valitkaa lähtöpiste ja arvottakaa vuorotellen kaikki asiat pareittain toistensa kanssa
- Piirtäkää parivertailussa arvokkaammaksi kokemanne asian päähän viivaa nuolenkärki - ympyrän sisään rakentuu kymmenen nuolen ”pentagrammi”
- Voittajaksi ja siten arvokkaimmaksi kokemanne seikka on se asia, johon kohdistuu eniten nuolenkärkiä. Tuo asia ja kenties toiseksi eniten nuolenkärkiä saanut asia ovat mielestänne yhteisönne kehityksen ”nuolenkärkiä”. Niiden suunnasta tulisi löytyä kehittymisenne suuntaelementit.
- Työskentelyä jatketaan kello 14.20 Open Space – menetelmällä
- Open Spacen tavoittena on tuottaa konkreettisia oppimisympäristöjen luovaan käyttöön johtavia ehdotuksia yhteiseen käyttöön

Arvokellon satoa

- Ilmapiiri
- Yksilön kunnioitus, suvaitsevaisuus
- Motivaatio
- Epävarmuuden sieto
- Turvallisuus

A group of people, mostly older adults, are seated in a circle in a room with vibrant, colorful walls. The walls feature a brick pattern, a large clock, and various decorations. A whiteboard on the left has some handwritten text. The room appears to be a community or meeting space. The text "Open Space Technology" is overlaid in orange on a semi-transparent white background.

Open Space Technology

yksi laki ja
neljä periaatetta

Kuka tuleekin,
on se oikea henkilö!



Mitä tapahtuukin,
on mitä tulee tapahtua!



Kahden jalan laki!



Milloin aloitattekin, niin
on oikea aika aloittaa!



Kun se on ohi,
se on ohi!

LAW OF TWO FEET

- **"If you find yourself in a situation where you aren't learning or contributing, go somewhere else."**

Mestarillinen idea on:

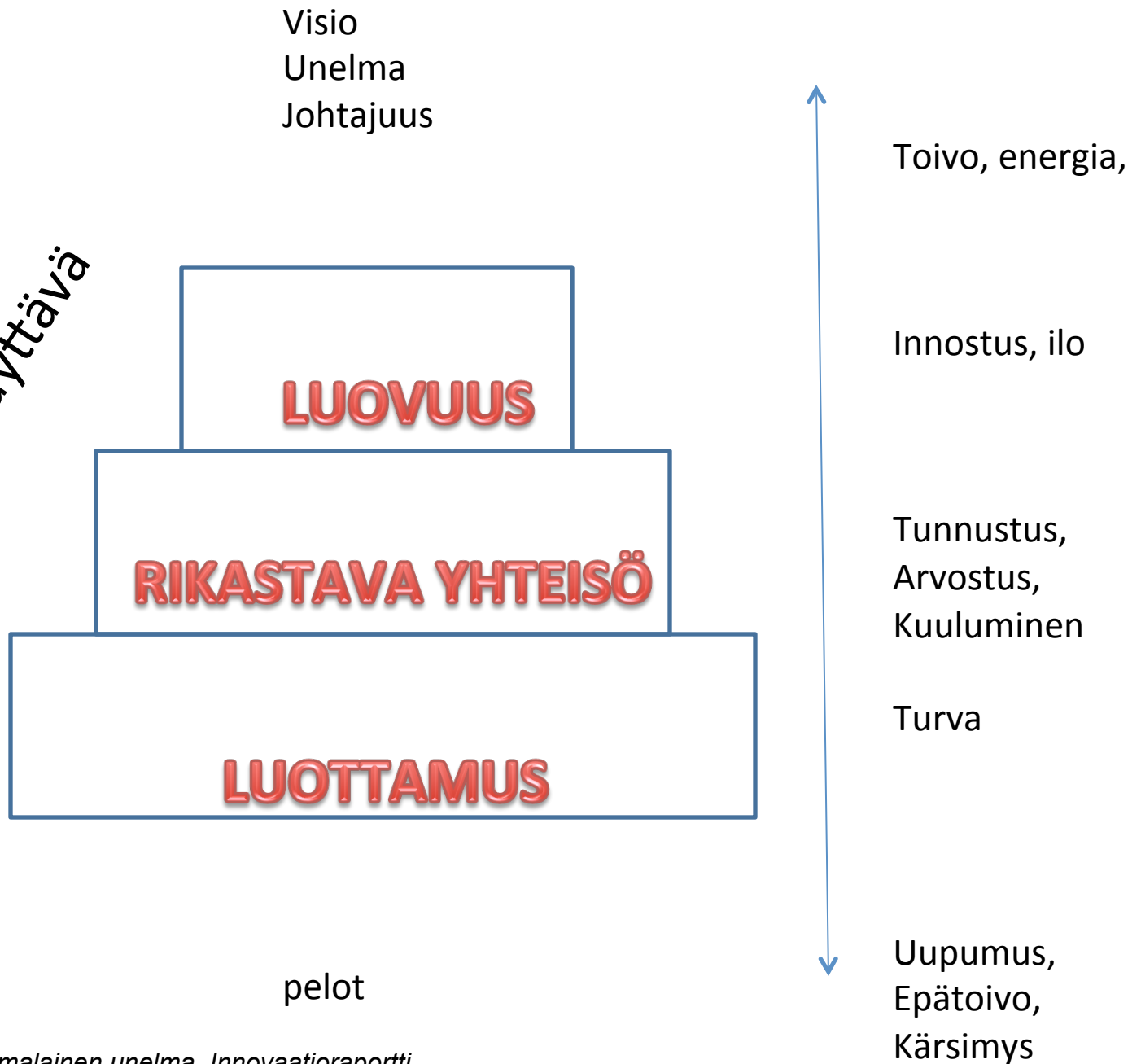
- Uusi, ennen näkemätön yllättävä
- Originaali, alkuperältään uudenlaisen syntyprosessin tuotos
- Ainutlaatuinen, harvinaisuus
- Erilainen, erottuva
- Attraktiivinen, kiinnostava, houkuttava
- Elegantti, harmoninen, esteettinen
- Humoristinen, hullutteleva, leikkisä
- Tuottaa toteutuessaan lisäarvoa

- Vastaa ilmi- tai piilotarpeisiin
- Mestarillinen, teknistä taituruutta sisältävä
- Yksinkertainen
- Sovelluskelpoinen, toteutettavissa vaikka hankalastikin
- Hyödyllinen – kehittäjälleen, yhteiskunnalle...
- Viestittävässä verbaalisti, visuaalisesti tai graafisesti mallin, skeeman tai konstruktion avulla

- Arvioitavissa sovittujen kriteerien varassa
- Tuloksiltaan mitattavissa
- Kehitettävissä edelleen, uusittavissa olosuhteiden muuttuessa
- Yleistettävissä
- Radikaali, idea muuntaa vallitsevia ajattelutapoja – maailma ei ole idean toteuduttua enää koskaan samanlainen

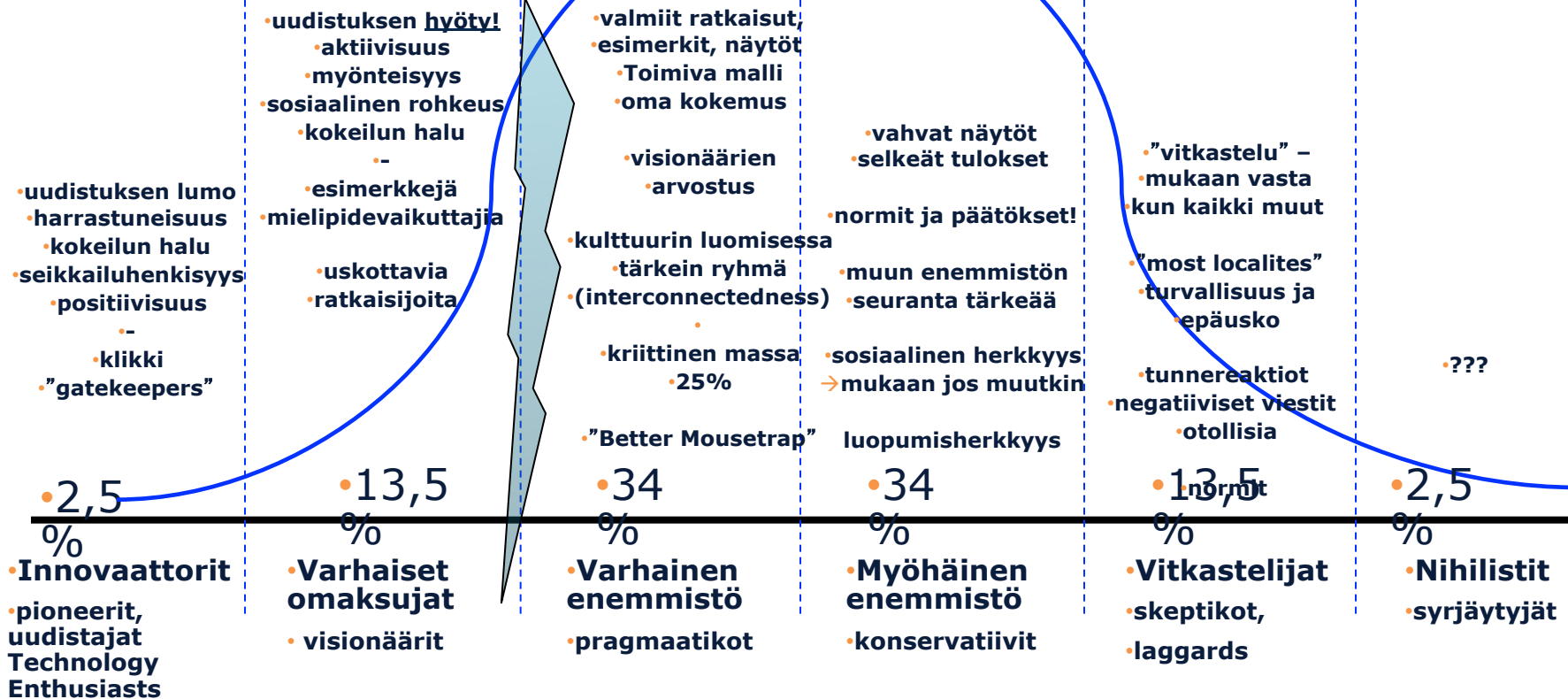
(Kari Lampikoskea mukaillen Juha Lahtinen)

Rikastava vai köyhdyttävä
vuorovaikutus?

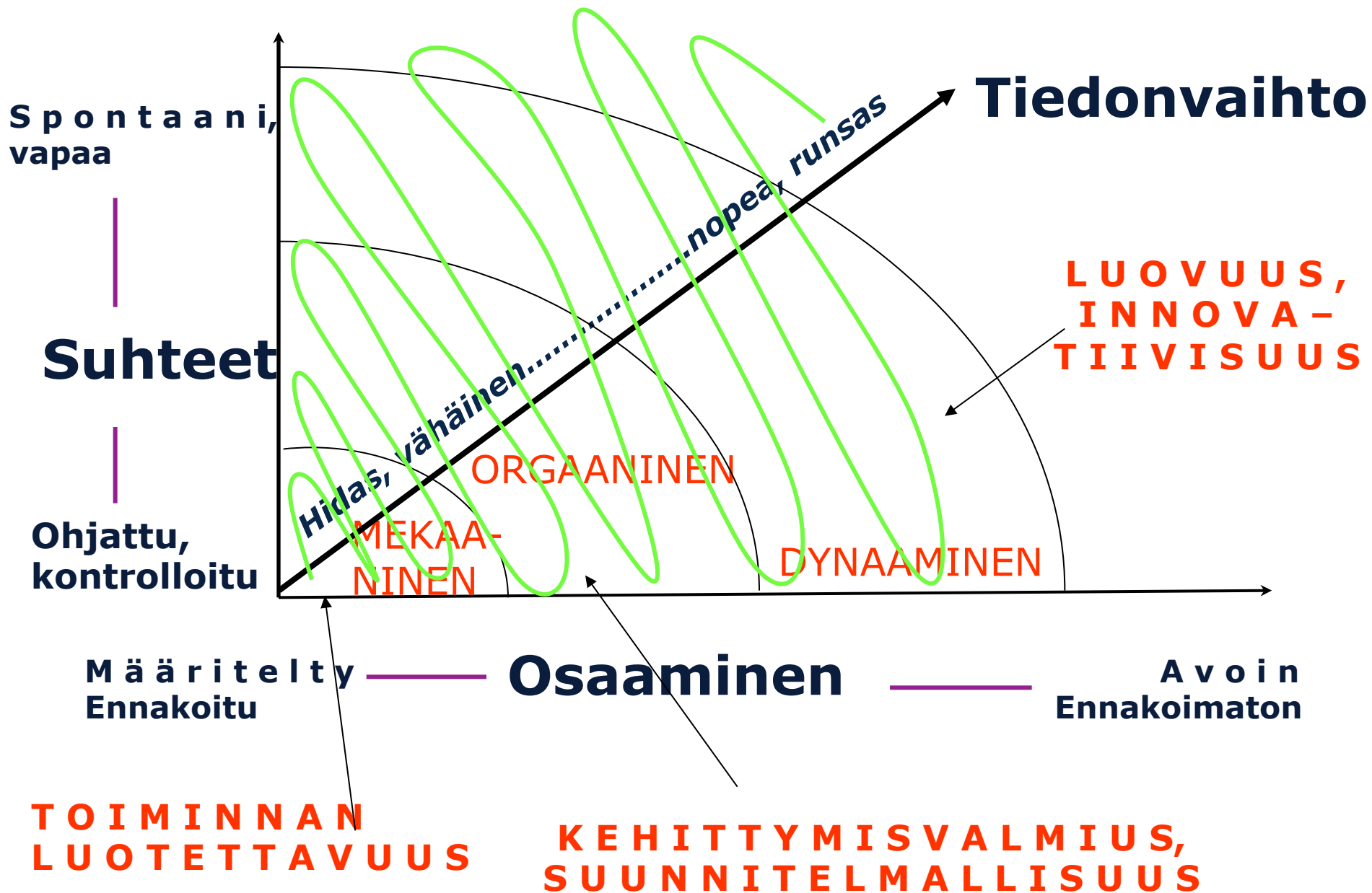


• Diffusion of Innovations (E.Rogers 1971,1995, G. Moore 1991)

• Mooren kuilu !



Organisaation kolme tasoa



Osborn (1957) Brainstorming ~ Aivorihi

- Osborn väitti menetelmän kaksinkertaistavan ideamäärän
- Laajasti käytetty ja tunnettu
 - Vahvaa anekdotaalista todistusaineistoa
 - Let' s brainstorm it
 - → vakiintunut verbi
- Alkuperäinen menetelmä tunnetaan huonosti
- Brainstorming synonyymi vapaamuotoiselle ryhmätyölle

Mielikuvituksen viritysstrategioita, mieti Rönnavikin uuden toiminnan lanseerauksessa

1. Kyselystrategia
2. Assosiaatiostrategia
3. Liioittelustrategia
4. Miniatyyristrategia
5. Havainnointistrategia
6. Fantasiointistrategia
7. Pakotetun nopeuden strategia
8. Sattumastrategia
9. Luovan jäljittelyn strategia
10. Kontaktistrategia

Harjoitus: keksi uusia toimintoja Rönnavikin viinitilalle

Harjoitus

- Ideointitehtävä
- 3-4 hengen ryhmissä: isät, äidit, pojat ja tyttäret

Ohjeet:

- Kaikki keksityt ideat paperille
- Kummallisia tai ”huonoja” ei tarvitse karsia
- Kehitä eteenpäin valmiita ja muiden esittämiä ideoita

• Aihe

- Mitä ideoita voisitte tuoda Rönnavikiin – ideameessut koulutustilassa kello 19 alkaen

Messusatoa:

- Tv-ohjelma, elokuva Rönnavikissä (Woody Allen), verkottuminen lähiruokatoimittajiin - messut
- Osallistuminen valmistukseen – oman viinin ja etiketin suunnittelu, kasvivärjäysretriitti - käsityöretriitti
- Höyhenistä – tervaa ja höyheniä – viikonloppu villin lännen tyyliin
- Ylellisyyspalvelut, hemmottelua, putiikkitoiminta,
- Majoitus – mökit, savusauna/palju – luonnonläheisyys (verkostoyhteistyö)
- Kesäksi jäätelöä – sorbettia (naapurin kanssa yhteistyö)
- Viiniristeilyt omalla/vuokralaivalla, jolla on anniskelulupa tai OPM-metodilla
- Viinikylpy kylpylässä, rankista naamioita, nautintapäiviä +55 opettajille
- Maksulliset talkoot TYKY-toimintana (kuohuviinin pullotus)
- Kasino venäläisille uusrikkaille, jotka arvostavat luonnon rauhaa, tiedottamista venäläisturisteille
- Tiputapahtumat pääsiäisenä ”muna- ja tiputapahtuma” kananluista koruja
- Sunnuntaibrunssit – lapsiperheiden sunnuntairetki
- Tienvarsimainontaa näkyvämmäksi isojen teiden varteen, luontomainokset – viinimarjat ja pullo pellolle, facebook
- Yhteinen linja etiketteihin – narratiivisuus kuvattuna selvästi pakkauksiin
- Kesäteatteriesityksiä pihalle + ruokatarjoilu
- Larppaustapahtumia metsiin, teemallisia tapahtumia (jatkoa koiratapahtumaan)
- Viinitynnyrikaruselli pihaan, pontikkatehdas-simulaatio kuusen alle, hirvenmetsästys safarit
- Keskiäikayhdistys Hämeenlinnasta, kartanoromantiikkaa ”tee oma Suomi-filmi”
- Siiderit – hiilihapotettujen juomien kupeeseen, tuoremehuja, ”terästetyt” hillot
- Piccolo-pulloja – pieniä ”kotimatkapulloja”, maistiaispulloja majoituspalveluihin
- Leirikoulu – yrittäjyyskasvatusta, kansainvälisiä opiskelijoita tutustumaan
- Viini- ja kirjallisuusseminaari, päivätanssit, vierasvenelaiturilta opastus (ei saunarantaan...)
- Rekiretket, joulutapahtumat, valaistut yölaturetket

Kaiken, mitä tarvitsen, olen oppinut päiväkodissa

Jaa kaikki.

Pelaa reilua peliä.

Älä lyö ihmisiä.

Pane tavarat aina takaisin sinne, mistä otit ne.

Siivoa omat sotkusi.

Älä ota tavaroita, jotka eivät ole sinun.

Pyydä anteeksi, kun loukkaat jotakuta.

Pese kätesi ennen kuin rupeat syömään.

Vedä vessa.

Pikkuleivät ja kylmä maito tekevät hyvää.

Elä tasapainoista elämää

- opi jotakin ja ajattele jotakin ja piirrä ja maalaa
ja laula ja tanssi ja leiki ja tee työtä vähän joka päivä.

Ota nokkaunet iltapäivisin.

Kun lähdet ulos maailmaan, varo liikennettä,
pidä toista kädestä ja pysyttele yhdessä muiden kanssa.

Tajua ihme.

Brainstorming säännöt

- Neljä sääntöä:
 - määrän korostaminen = mitä enemmän, sen parempi
 - kritiikittömyys = arvostelematta parempi
 - Radikaali idea = hullumpi parempi
 - yhdistely ja parantelu = lainailukin tyhjää parempi
- Kuinka moni on kuullut juuri nämä säännöt?

Brainstorming ongelmia

- Evaluation apprehension
 - Ei uskalleta esittää outoja ideoita
- Conformity pressure
 - Pyritään myötäilemään ryhmää samankaltaisilla ideoilla
- Free wheeling
 - Annetaan muiden hoitaa työnteko
- Production blocking & cognitive interference
 - Kuunteleminen ja ideointi yhtäaikaa ei mahdollista
- Nijstad (2000, 2002), Diehl & Stroebe (1991)

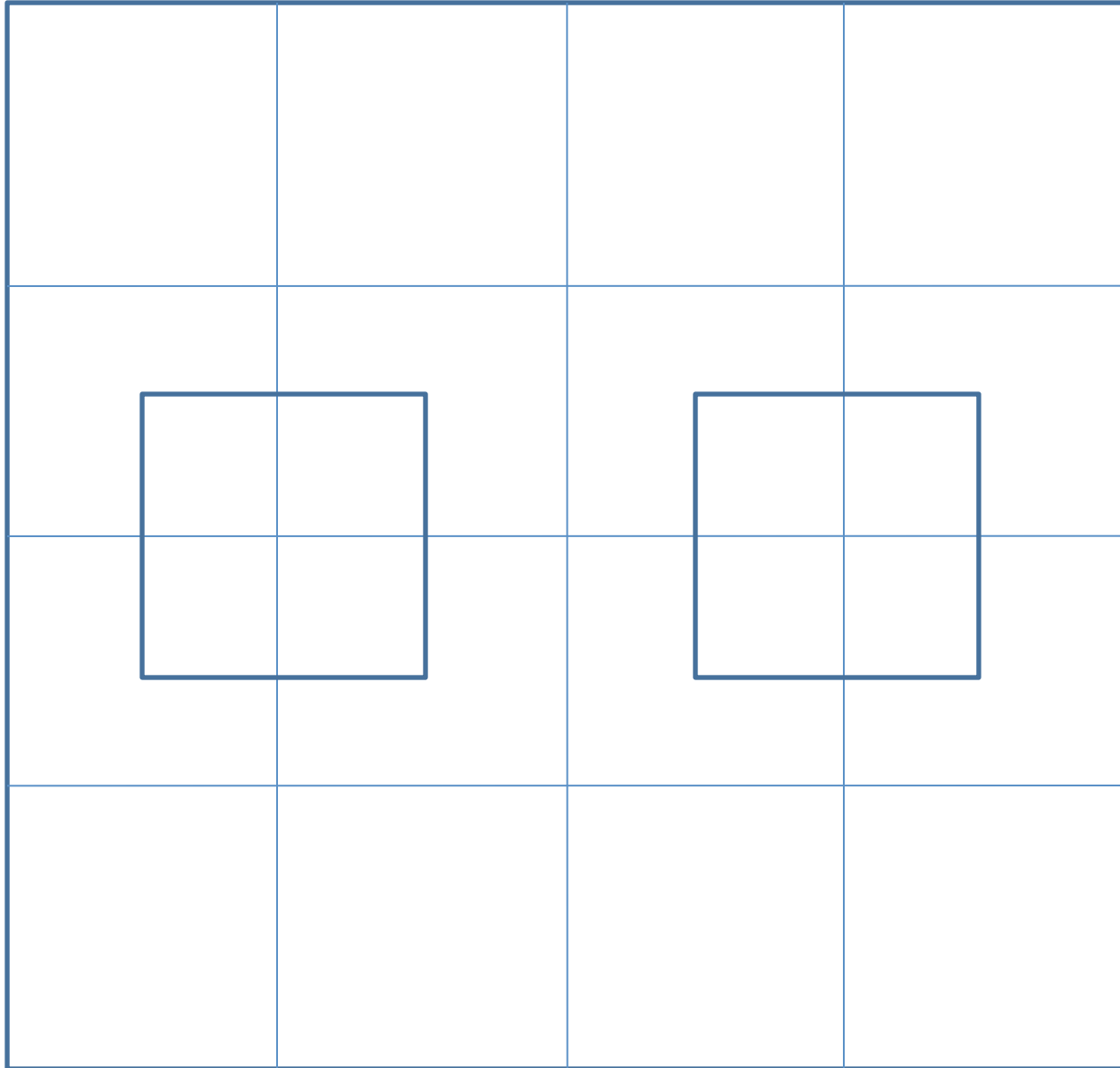
(Lassi A. Liikkanen)

Idea on olemassa olevien tietojen uusi yhdistelmä

Parhaat ideoiden kehittäjät pohtivat
alituaisesti uusia yhdistelmiä

Jos teet sitä,
mitä olet aina tehnyt,
saat sitä,
mitä olet aina saanut.

NELIÖHARJOITUS



Luovasta ideasta...

- Uusi, ennen näkemätön yllättävä
- Originaali, alkuperältään uudenlaisen syntyprosessin tuotos
- Ainutlaatuinen, harvinaisuus
- Erilainen, erottuva
- Attraktiivinen, kiinnostava, houkuttava
- Elegantti, harmoninen, esteettinen
- Humoristinen, hullutteleva, leikkisä
- Vastaa ilmi- tai piilotarpeisiin
- Mestarillinen, teknistä taituruutta sisältävä
- Yksinkertainen
- Sovelluskelpoinen, toteutettavissa vaikka hankalastikin

...innovaatioon:

- Hyödyllinen – kehittäjälleen, yhteiskunnalle...
- Viestittävässä verbaalisti, visuaalisesti tai graafisesti mallin, skeeman tai konstruktion avulla
- Tuottaa toteutuessaan lisäarvoa
- Arvioitavissa sovittujen kriteerien varassa
- Tuloksiltaan mitattavissa
- Kehitettävissä edelleen, uusittavissa olosuhteiden muuttuessa
- Yleistettävissä
- Radikaali, idea muuntaa vallitsevia ajattelutapoja – maailma ei ole idean toteuduttua enää koskaan samanlainen

Innovointi on *oppimista*, eli innovaatioprosessissa syntyy uusia tietoja ja taitoja, joita innovoijat voivat käyttää myös myöhemmin muissa yhteyksissä.

Osaaminen ja oppiminen kuuluvat innovointiin

Innovaatioiden syntymisen perusedellytys on **osaaminen**.
Innovointi edellyttää kykyä katsoa tehtävää uusin silmin ja kykyä yhdistää olemassa olevaa tietoa uudella tavalla.

Innovaatiot eivät (yleensä) ole yksittäisten yksilöiden irrallisia keksintöjä, vaan ne syntyvät työryhmissä, työpaikoilla ja muissa organisaatioissa, joissa monien yksilöiden erilaista osaamista voidaan käyttää yhteisen päämäärän toteuttamiseksi

→ **Tarvitaan yhdessä tekemistä,
vuorovaikutusta, dialogia**

Onnistunut innovaatiotoiminta hyödyntää määrätietoisesti

- ◆ Aktiivista viestintää ja rehellistä dialogia
- ◆ Yhteistä visiota ja priorisoitua toimintasuunnitelmaa
- ◆ Yhteisen kielen luomista niin, että kaikilla on ymmärrys mitä tehdä
- ◆ Osallistumismahdollisuuksia yli yksikkörajojen
- ◆ Kehittämisen- ja oppimisprosesseja, joissa kokeillaan ja hyödynnetään ripeästi hyvät kokemukset

Mihaly Csikszentmihalyi: Luovuus

1. Luovilla ihmisillä on valtavasti fyysistä energiaa, mutta he ovat ajoittain myös hiljaa ja levossa
2. Luovat ihmiset tuntuvat olevan älykkäitä ja usein naiiveja samaan aikaan
3. Luovat ihmiset ovat usein sekä leikkisiä että kurinalaisia tai vastuuntuntoisia ja vastuuntunnottomia
4. Luovat ihmiset taiteilevat toisaalta mielikuvituksen ja fantasioinnin ja toisaalta realismin välillä
5. Luovat ihmiset tuntuvat olevan yhtä aikaa sekä ekstroverttejä että introverttejä

Mihaly Csikszentmihalyi: Luovuus

6. Luovat ihmiset ovat yhtä aikaa sekä huomattavan nöyriä että ylpeitä osaamisestaan ja tekemisistään
7. Luovat ihmiset tuntuvan rikkovan perinteistä miehisyys naiseus käsitystä
Luovat naiset ovat keskimääräistä dominoivampia kuin muut naiset ja luovat miehet sensitiivisempiä kuin muut miehet androgynisuus
8. Yleisesti luovat ihmiset ajatellaan olevan kapinallisia ja itsenäisiä (kuitenkaan ei ole mahdollista olla luova tuntematta omaa kulttuuriaan)

Mihaly Csikszentmihalyi: Luovuus

9. Useimmat luovat ihmiset suhtautuvat hyvin intohimoisesti työhönsä, mutta voivat olla myös hyvin objektiivisia työnsä suhteen
10. Luovien ihmisten avoimuus ja sensitiivisyys aiheuttavat heille ajoittain kärsimystä ja tuskaa mutta myös paljon nautintoja

Luovuuden kehittäminen

1. Ongelman uudelleen määrittelyssä ongelma käännetään ylösalaisin
2. Kyseenalaistamalla ja analysoimalla olevaa
3. Älä oleta, että uudet ideat myyvät itseään: niitä pitää myydä!
4. Luovuuden ja tiedon ristiriitainen suhde
5. Rohkaise tunnistamaan ja voittamaan haasteita
6. Rohkaise järkevään riskinottoon
7. Auta löytämään intohimon hämärät kohteet
8. Hyväksy luova ajankäyttö: kiire on luovuuden vihollinen

Haaste oppilaitoksille ja koulutukselle

- Miten lisätä
 - oppilaitosjohdon
 - opetushenkilöstön
 - opiskelijoiden innovatiivisuutta?
- Miten lisätä oppilaitosten ja työelämän yhteistyötä niin, että kilpailukyvyn edellyttämä innovatiivisuus lisääntyy?

*Miten lisätä
INNOVOIMAA?*

KAUPALLISIA INNOVAATIOITA OPPILAITOKSISSA?

- Asiakasongelman ratkaiseva tai bisnesasiakkaan tarpeeseen pohjautuva uusi ratkaisu
- Tavoitteena on tuottaa *asiakkaalle lisäarvoa ja innovaation tuottajalle liiketoiminnallista voittoa*
- Lisäarvo voi merkitä paitsi rahassa mitattavaa voittoa, markkinaosuuden, kysynnän ja myynnin kasvua, tuottavuuden ja laadun parantumista, asiakaslojaliteetin tai – pysyvyyden parantumista
- Opetusalalla tavallisesti vältetään kaupallisten innovaatioiden ottamista esikuviksi – menetetty mahdollisuus. Ei liene syytä kopioida, vaan soveltaa luovasti?

Jokerikysymys: Yritysalan organisaatiot ja toiminta ovat muuttuneet radikaalisti 100 vuodessa, entä opetusala?

SOSIAALISIA INNOVAATIOITA OPPILAITOKSISSA?

...sellainen uusi palvelu, järjestelmä, metodi, tekniikka tai prosessi, joka on kehitetty erilaiseksi kuin olemassa olevat vastineensa

...joilla ei haeta liiketoiminnallista voittoa

...joilla pyritään vastaamaan aidosti asiakkaiden ja heidän sidosryhmiensä tarpeisiin

**Sosiaalisista
innovaatioista
kaupallisia?**

...yhteiskunnallisten, yksilön ja ryhmien toiminnallisten ongelmien ratkaisuja

...sosiaalisten innovaatioiden tuottamisen edellytyksenä on soveltuvat innovaatioiden rahoitusratkaisut

Kertomuksia sosiaalisista innovaatioista



Taipale, Vappu; Hämäläinen, Hannu
2007 Stakes

Astiankuivatuskaappi:

perheen työtä säästävä, ekologinen,
mutta pääosin vain Suomessa tunnettu keittiökaluste.

Isyysloma:

poliittinen ratkaisu, joka aikanaan sai
kaikki pilkkakirveet liikkeelle, on nyt synnyttänyt maailmassa
ainoalaatuisen kulttuurisen ja sosiaalisen
ilmiön, pohjoismaisen isyyden. Nuoret miehet voivat antautua hoivaamaan
pientä vauvaansa ja tuottaa emotionaalista ja
sosiaalista hyvinvointia koko yhteiskunnalle.

Kehitysyhteistyön palvelukeskus:

suomalaisten kansalaisjärjestöjen yhteenliittymä
kehitysyhteistyön tehokkaammaksi toteuttamiseksi.

Takuu-säätiö:

takauksia, joilla ylivelkaantuneet voivat
saada saneerauslainan maksaakseen vastuunsa pois.

Prometheus-leirit:

uskontokuntiin kuulumattomille nuorille
rippikoulua vastaava traditio aikuisuuteen siirtymisessä.

Turvapuhelin:

tekniikkaa ja palvelua yhdistämällä syntyy
markkinoita laitteille ja turvallisuutta vanhuksille ja heidän omaisilleen.

Asteikolla 1-10 miten luova
mielestäsi olet?