

# PELATAAN TULEVAISUUTTA!

KARREISSI	MOTO- RULLA KEPPI			MUTS- TÄTKÖS?	ON THE ROAD AGAIN	TULEVAN KAUPPA- KAUTSU	ASKELET JANALLA AIKA	KULJE POLKU AISTAPUOLUN AJAMINEN TULEVAISUUDESTA
TOUKUHILA	OHJAN MELLÄ TOIVOI	PROSES- SOKKI	700. V.A.	<b>KOLLEKTIIVINEN VIDEOARKISTUS</b> <b>PIIRRETÄÄN PELIKENTÄÄ</b> <b>TUTTU 6AIKA - FUTURELOGI - FUTURELOGI - FUTURELOGI - FUTURELOGI</b> <b>ALKULÄMPIMÄT</b> HÖNTSÄTÄÄNKÖ VAI PELATAANKO? ENNISTÄÄ- EUREKO KORTTI- TEMPPU KÄPI- LEMMÄ EINO LEINO UUSIO- KÄYTTÖ PERFECT MATCH VINO PELLI SAMASSA SOPASSA				
IDEA- MIELI	TOUKUHILA	OHJAN MELLÄ TOIVOI	PROSES- SOKKI					700. V.A.
KAFFEIKSI	ENTÄS JOS?	KOLMIO- DRAMA	ROOLI- LEIKKI	OOPERAN AIKA	IDEA- PIZZA	KIERRÄ- TYS- PAPERIA	KARREISSI	

## TUTTU 6Aika HANKE

# SISÄLLYS:

FUTUROLOGIN TARKOITUS .....	4
PELIN KEHITTÄJÄT .....	7

## ALKULÄMPIMÄT - TUTUSTUMIS- JA RYHMÄTYMISMENETELMIÄ.....8

SAMASSA SOPASSA.....	9
VINO PEILI .....	10
PERFECT MATCH .....	11
UUSIOKÄYTTÖ.....	12
KORTTITEMPPU.....	13
KÄPYLEHMÄ.....	14
EINO LEINO .....	15

## PIIRRETÄÄN PELIKENTTÄ - IDEDINTI JA ONGELMAN MÄÄRITTELY ..... 16

KIERRÄTYSAPERIA.....	17
IDEAPIZZA.....	18
OOPPERAN AIKA = OPERA.....	19
ROOLILEIKKI.....	20
KOLMIODRAAMA.....	21
ENTÄS JOS.....	22

## HÖNTSÄTÄÄNKÖ VAI PELATAANKO - JALOSTAMISVAIHE..... 24

JOO - JA.....	25
PROSESSORI .....	26
ONHAN MEILLÄ TOIVOA! = HOPE.....	27
TOUHULA = SCAMPER.....	28
IDEAMYLLY.....	30
DE BONON HATUT .....	31
ILVES = IPA = Importance Performance Analysis.....	32

## KOLLEKTIIVINEN VIDEOTARKISTUS - ARVIINTI JA PALAUTEVAIHE..... 34

MOTOROLA .....	35
PUHUVA KEPPI .....	36
MUISTATKOS? - TULEVAISUUDEN MUISTELU .....	37
ON THE ROAD AGAIN = TIEKARTTA .....	38
TULEVAN KAUPPARATSU = TULEVAISUUDEN ESITE.....	39
ASKELET AIKAJANALLA .....	40

LOPUKSI.....	42
LÄHTEITÄ JA LISÄVINKKEJÄ.....	43

# FUTUROLOGIN TARKOITUS

**F**uturologi -pelin avulla voi perehtyä osallistaviin menetelmiin ja hyödyntää niitä. Pelillä voi myös valmentaa tai opettaa osallistavien menetelmien käyttöä. Sitä voidaan käyttää työvälineenä yhteiskehittämispajoissa fasilitaattorin vetämänä. Peli sisältää erilaisia menetelmiä tunnelman virittelystä ideointiin, niiden jalostamiseen ja arviointiin.

## YHTEISKEHITTELYPAJASSA:

Peliä kannattaa pelata fasilitaattorin avulla. Ryhmä voi heittää nopaa vuoron perään ja käyttää vain yhtä pelimerkkiä ja toteuttaa sen merkitsemän menetelmän. Mikäli pienryhmiä on useita, voivat ryhmät edetä omassa tahdissaan tai sovitaan erikseen, mikä ryhmä toimii nopan heittäjänä. Ryhmä voi myös pelata peliä siten, että kullakin pelaajalla on oma pelimerkki ja sovellettava menetelmä valitaan yhteisesti neuvotellen.

## VALMENNUS JA OPETUS:

Pelillä voi pelata ja testata, kuka pelaajista pääsee ensimmäiseksi maaliin. Menetelmistä voi kussakin kohdassa, mihin pelimerkki jää, keskustella ja vaihtaa kokemuksia ja pohtia, millaiseen tilanteeseen ne parhaiten sopisivat. Ryhmä voi kokeilla eri menetelmiä käytännössä ”kuivaharjoitellen”. Opetteli- ja suunnitteluvaiheessa voi keskustella ja pohtia, miten ne toimisivat tulevassa kehittämisspäivässä ja valmentautua niiden käyttöön

## PELIN ETENEMINEN:

Pelaamiseen tarvitaan vain pelinoppa ja pelimerkit. Pelimerkkien puuttuessa voi käyttää vaikka erivärisiä makeisia tai nappeja.

Ryhmän ihanteellinen määrä on neljästä kahdeksaan pelaajaan.

Peli alkaa oikealta alhaalta olevasta lähtöruudusta. Pelaajat heittävät noppaa kukin vuorollaan ja siirtyvät pelilaudalla silmäluvun osoittaman määrän. Peliruuduissa on menetelmiä, joita voi käyttää – toisin sanoen – antaa sattuman valita käytettävän menetelmän. Kunkin heittokierroksen jälkeen pelaava ryhmä päättää, mitä menetelmää käyttää.

**Ennustaja-Eukko** ja **Oman Onnensa Seppä** ovat hahmoja, jotka vaikuttavat omiin odotuksiimme tulevaisuudesta ja siellä odottavista uhkista, haasteista ja mahdollisuuksista. Ennustaja-Eukko ja Oman Onnensa Seppä haastavat pelaavan tiimin lyhyillä teemakeskusteluilla, erilaisilla yksilö- ja ryhmätehtävillä. Joskus voit päästä kahvipaussille tai vain askeltaa eteenpäin.

Karenssiruutuun joutuva nostaa valintansa mukaan joko Ennustaja-Eukko -kortin tai Oman Onnensa Seppä -kortin. Koko ryhmä suorittaa tehtävän.

Tämän jälkeen jatketaan eteenpäin noppaa heittämällä.



#### YLEISOHJEENA HUOMIOITAVAA:

Kullakin suoralla on pysähdyttävä vähintään yhteen tehtäväruutuun. Näin Futurologi -peli etenee loogisesti ja yhtään vaihetta ei jää suorittamatta. Tärkeää ei ole Futurologin pelaaminen oikein, vaan pelaaminen yhteisillä säännöillä ja yhteisillä tavoitteilla. Muistetaan meidän peli!

Jos ryhmä on suuri (esim. 20 henkilöä), muodostetaan parit tai pienryhmät, jotka heittävät noppaa vuorollaan.

#### PELIIN KÄYTETTÄVÄ AIKA:

Peliä varten on varattava 4-6 tuntia taukoineen.  
Mikäli kyseessä on vain menetelmiin tutustuminen, ajaksi riittää 2 tuntia.

## PELIN KEHITTÄJÄT:

**P**eli on kehitetty Tuttu-6Aika -projektissa toteutettujen tulevaisuuspajojen pohjalta ja jatkojalostettu käytännönläheiseksi lähinnä työntekijöille tarkoitetuksi pelilliseksi oppaaksi menetelmiin.

Pelilauta ja kortit on sovellettu kaikkien tunteman Monopoli – pelin pohjalta.

Pelilaudan ja pelikortit on kehittänyt Markku Korhonen, tulevaisuusentusiasti OnnenSeppä Tmi:stä. Menetelmien kuvaukset on kirjoittanut Ulla-Maija Koivula, yliopettaja, tulevaisuuskoutsi, Tampereen ammattikorkeakoulusta. Katja Kumpulainen TUTTU-6Aika projektista Tampereen kaupungin työllisyyspalveluista on kommentoinut pelin menetelmiä ja ohjekirjasta. TUTTU-6Aika projektin loppuseminaarissa marraskuussa 2017 pelin prototyyppiä kokeiltiin ja saatiin siitä arvokasta palautetta. Kiitos kaikille!

Tässä ohjekirjassa kuvataan kussakin ruudussa mainittu menetelmä lyhyesti. Menetelmät ovat yleisesti tunnettuja ja käytettyjä fasilitointimenetelmiä. Oppaan lopussa on mainittuja lähteitä sekä lisämateriaalivinkkejä fasilitointimenetelmiin.

### **Hauskaa matkaa tulevaisuuteen!**

Tampereella ja Karkkilassa, joulukuu 2017

MÄRKKU KORHONEN

[markku@onnenseppa.fi](mailto:markku@onnenseppa.fi)

puh. 045 135 4350

facebook: OnnenSeppä

ULLA-MAIJA KOIVULA

[ulla-maija.koivula@tamk.fi](mailto:ulla-maija.koivula@tamk.fi)

puh. 050 570 2471

# ALKULÄMPIMÄT

TUTUSTUMIS- JA RYHMÄYTYMISMENETELMIÄ

EINO  
LEINO

KÄPY-  
LEHMÄ

KORTTI-  
TEMPPU



UUSIO-  
KÄYTTÖ



PERFECT  
MATCH

VINO PELLI

SAMASSA  
SOPASSA



# SAMASSA SOPASSA

## MIKÄ?

Ryhmän jäsenet tutustuvat toisiinsa ja etsivät yhdistäviä tekijöitä.

## AIKA

15 minuuttia



## MITÄ TARVITSET?

Iloista mieltä!

## MITEN?

Jakaantukaa pieniin 2-4 henkilön ryhmiin. Esitellää itsenne toisilenne ja kertokaa vähän taustoistanne. Miettikää pienryhmässä, mitkä neljä asiaa yhdistävät teitä. Välttää itsestään selvyyksiä, kuten sukupuoli, ikä, paikkakunta tms. ja etsikää jotain vähän henkilökohtaisempaa. Esimerkiksi, että kaikilla on lemmikki, kaikki inhoavat/pitävät makkarasta, kaikki ovat nähneet Tuntemattoman sotilaan uuden version... Etsikää jotain vähän poikkeuksellista, yllättävää yhdistävää tekijää.

Kukin pienryhmä esittelee ryhmä esittelee jäsenensä sekä heitä yhdistävät neljä tekijää isommalle ryhmälle.

## MUUNNOS

Esittelyn ja kertomisen apuna voi käyttää kuvakortteja. Fasilitaattori voi myös antaa valmiiksi tietyt teemat, joista yhteisiä asioita voi hakea, esim. lempiruoka, lempimusiikki, horoskooppimerkki, harrastukset jne. Yhdistäviä asioita on hyvä olla vähintään kolme, enintään viisi.

# VINO PEILI

## MIKÄ?

Hauska aloitus, jossa joutuu katsomaan toista tarkasti. Sopii myös silloin, kun osallistujat tuntevat toisensa jo ennestään. Menetelmän tarkoituksena on keskittyä katsomaan toista ihmistä ja rauhoittua vain havainnoimaan. Menetelmän tuloksena on usein hyvin ”näköiset” muotokuvat.

## AIKA

15 minuuttia



## MITÄ TARVITSET?

Kynä ja samankokoinen paperi tai post-it lappu kaikille.

## MITEN?

Jakautukaa pareittain. Kaikilla tulee olla pieni paperi tai vähän isompikokoinen post-it lappu. Jokainen pari tarvitsee myös kynän. Vuorollaan kumpikin pareista piirtää toisesta muotokuvan, mutta hän piirtää sen katsomatta paperia ja kynää eli vain katsomalla tarkkaan pariaan ja seuraamalla kynällään hänen kasvonpiirteitään paperilla. Vasta kun piirros on valmis, piirtäjä saa katsoa kuvaa. Sen jälkeen ensimmäinen piirtäjä asettuu malliksi ja toinen piirtää muotokuvan samalla tekniikalla, katsomatta paperia tai kynää.

Piirtämisen aikana on oltava hiljaa ja mallin on pysyttävä mahdollisimman paikallaan.

Piirtämisen jälkeen tarkastelkaa kuvia ja lahjoittakaa ne taideteoksina toisillenne! Päivätkää ja allekirjoittakaa taideteos.



# PERFECT MATCH

## MIKÄ?

Sanaleikki, jonka avulla toisilleen ennestään tuntemattomat henkilöt voivat tutustua toisiinsa

## AIKA

Nopeus on valttia, vain 10 sekuntia aikaa miettiä omaa nimeä. Kierrosaika riippuu osallistujien määrästä.

**Muunnos:** 10–15 minuuttia



## MITÄ TARVITSET?

Leikkilistä mieltä.  
Tosin se syntyy sitten pelin aikana.

## MITEN?

Kerro etunimesi ja lisää sen perään jokin samalla kirjaimella alkava luonteenpiirre. Esimerkiksi Marja Maalainen. Seuraava ryhmässä toistaa edellisen nimen ja lisää perään omansa samalla tavoin, esim. Marja Maalainen, Mikko Mallikas jne. Kun kierros on käyty, seuraavalla kierroksella nimeen lisätään vielä eläin, esimerkiksi Marja Maalainen Myyrä, Mikko Mallikas Marakatti jne. Vielä voidaan käydä yksi kierros, jossa nimen, adjektiivin ja eläimen perään lisätään vielä paikkakunta eli Marja Maalainen Myyrä Messilästä, Mikko Mallikas Marakatti Mansesta.

### MUUNNOS 1

Muistamisvaatimuksen voi jättää pois, jos tuntuu siltä, että se tuo liikaa jännitystä tai jos ryhmä on suuri. Muistamista käytettäessä muut tai fasilitaattori voivat auttaa.

**Toinen versio:** Osallistujat jaetaan pareiksi. Parit esittäytyvät toisilleen ja kertovat itsestään ja harrastuksistaan. Pari keksii henkilölle lisänimen, joka parhaiten hänen mielestään kuvaa henkilöä. Nimen tulee sisältää henkilön etunimi + adjektiivi tai henkilön jotain ominaisuutta kuvaava luonnehdinta, joka alkaa samalla kirjaimella kuin henkilön nimi + sukunimeksi eläin, joka alkaa samalla kirjaimella kuin henkilön nimi. Kun nimet on keksitty, kokoontuu ryhmä esittelytilaisuuteen, jossa parien jäsenet esittelevät toisensa. Oikea sukunimi kerrotaan esittelyn lopuksi maininnalla ”omaa sukua”. Esimerkiksi: Hei, tässä on Markku Mukava Merinorsu, omaa sukua Korhonen.

### MUUNNOS 2

Jos henkilöt tuntevat toisensa entuudestaan, tehdään esittelysiten, että kukin esittelee itsensä kertomalla tittelikseen lapsuuden toiveammattinsa, etunimekseen oman toisen nimensä ja sukunimekseen äitinsä tyttönimen. Esimerkiksi: Saanko esittäytyä, olen Konstaapeli Tapio Oravainen.

# UUSIOKÄYTTÖ

## MIKÄ?

Uuden käyttötarkoituksen keksiminen esineille. Menetelmä virittää luovuuteen ja on hauskan rentouttava. Menetelmä sopii erityisen hyvin innovaatiopajojen aloitukseen.

## AIKA

Noin 15 minuuttia



## MITÄ TARVITSET?

Kynää ja paperia.

## MITEN?

Etsikää huoneesta tai omista tavaroistanne joku pienehkö esine. Kun valinta on tehty, jokaisen pitää viidessä minuutissa keksiä valitsemalleen esineelle niin monta uutta käyttötarkoitusta kuin keksii. Ideat kirjoitetaan paperille. Kukin osallistuja näyttää esineen ja kertoo sen uudet käyttötavat.

## MUUNNOS

Mikäli osallistujia on paljon, voi tehtävän tehdä pienryhmissä. Aikaa keksimiseen on tällöin annettava vähän enemmän, esimerkiksi 10 minuuttia. Mikäli Uusiokäyttö on ensimmäinen tehtävä, on esineitä ja niiden käyttötarkoituksia esiteltäessä hyvä esittäytyä. Esimerkiksi: Olen Markku Korhonen, pähkähullu tiedemies. Tässä on keksintöni... (esittelee esineen).

# KORTTITEMPPU

## MIKÄ?

Korttien käyttö apuvälineenä virittämään ajatuksia ja helpottamaan oman itsen / asian / näkökulman kuvaamista.

## AIKA

Noin 20 minuuttia.



## MITÄ TARVITSET?

Kuvakortteja tai postikortteja

## MITEN?

Laita pöydälle paljon erilaisia kuvakortteja. Kuvakortteja voi kerätä omista postikorteista tai käyttää valmiita kuvakorttikokoelmia (esimerkiksi taidekortit). Kuussa ei mielellään saa olla mitään tekstejä.

Osallistujat valitsevat korteista yhden, joka parhaiten kuvaa omaa suhdetta tai käsityksiä teemasta, jota ryhmässä käsitellään. Esimerkiksi, jos kyseessä on jonkin palvelun kehittäminen, voidaan kortit valita sen mukaan, mikä kuvaa omaa käsitystä siitä.

Valitsemisvaiheen jälkeen kukin näyttää kortin muille ja kertoo, miksi valitsi juuri sen tai ne kortit.

## MUUNNOS

Mikäli osallistujia on paljon, voi menetelmän toteuttaa pari- tai ryhmätyönä.

Voidaan myös pyytää valitsemaan kaksi korttia, joista toinen kuvaa asian nykytilaa ja toinen unelmaa.

Korttien sijasta voi käyttää myös erilaisia nappeja.

# KÄPYLEHMÄ

## MIKÄ?

Pikaprototilua. Menetelmässä pyydetään rakentamaan esineistä kuva jostain asiasta, palvelusta tai tarinasta. Menetelmän ideana on konkreettisesti mallintaa abstraktiasia konkreettisilla esineillä. Kehittää luovuutta ja tuo esiin asian tai palvelun keskeiset tekijät. Sopii hyvin esimerkiksi tulevaisuuden palvelun visualisoimiseen.

## AIKA

Protoiluun 5–10 minuuttia.  
Muille kertomiseen  
3 minuuttia/ryhmä.



## MITÄ TARVITSET?

Innovatiivista mieltä. Esineet löytyvät itsestään. Mikäli käytävissä on lego-palikoita tai muita rakennuspalikoita tai muovailuvahaa, on niitäkin hauska hyödyntää.

## MITEN?

Osallistujat jakaantuvat pieniin ryhmiin (3-5 henkilöä/ryhmä). Kukin ryhmä valitsee 10 esinettä huoneesta tai omista tavaroistaan. Esineistä on rakennettava prototyyppi asiasta tai palvelusta. Kohde määriteltävä ennen työskentelyn alkua. Aikaa prototyypin tekemiseen esineillä on max. 10 minuuttia.

## MUUNNOS

Fasilitaattori voi myös tuoda erilaisia pieniä esineitä, joita saa hyödyntää installaatiossa. Mikäli ollaan lähellä luontoa, voi myös antaa aikaa siihen, että ryhmät voivat mennä ulos ja kerätä luonnosta tarvikkeet installaation – ottaen huomioon sen, ettei eläviä kasveja tai puita katkota.

Prototyypit kannattaa kuvata!



# EINO LEINO

## MIKÄ?

Luovuutta virittävä tehtävä määritellä tai kuvata jokin käsite tai toiminta uudella tavalla.

## AIKA

Miettimisaika 5 minuuttia, kertomiseen 1-2 minuuttia/metafora.



## MITÄ TARVITSET?

Kynä ja paperia.  
Metaforat kannattaa kirjoittaa muistiin.

## MITEN?

Osallistujat kehittävät runon tai metaforan (vertauskuva) keskustelun / kehittämisen teemana olevasta asiasta. Esimerkiksi ”tutkiminen on kuin...”.  
Miettimisajan (5-10 minuuttia) jälkeen kukin (tai kukin pienryhmä) kertoo metaforansa tai esittää sen muille.

### MUUNNOS

Ohjeena tulee olla joko metafora tai runo, ei molempia yhtä aikaa tai vaihtoehtoisena. Tämä on selkeämpää. Yksilösuorituksena tehtävä voi tuntua joistakin ahdistavalta eli tehtävä kannattaa tehdä mieluummin pari- tai pienryhmätyönä.

Tehtävän voi myös tehdä padletin avulla. (Ks. Padlet.com).

# PIIRRETÄÄN PELIKENTTÄ

IDEOINTI JA ONGELMAN MÄÄRITTELY

ENTÄS  
JOS?

KOLMIO-  
DRAAMA

ROOLI-  
LEIKKI



OPPERAN  
AIKA

IDEA-  
PIZZA



KIERRÄ-  
TYS-  
PAPERIA



# KIERRÄTYSPAPERIA

## MIKÄ?

Ideointimenetelmä, jossa tavoitteena tuottaa mahdollisimman paljon ideoita lyhyessä ajassa.

## AIKA

Kokonaisaika viiden henkilön ryhmässä noin 20 minuuttia.



## MITÄ TARVITSET?

Kynä ja paperi jokaiselle ryhmän jäsenelle.

## MITEN?

Tehdään pienryhmissä, esim. 3-5 henkilöä. Jokaiselle annetaan paperi (A4 tai A5) ja kynä. Tehtävänä on tuottaa niin monta ideaa kehiteltävään asiaan/palveluun, mitä keksii.

Kukin kirjoittaa hiljaisuudessa omalle paperilleen ideansa (ymmärrettävällä käsialalla). Aikaa ideointiin on vain 2 (tai 3) minuuttia, jonka jälkeen oma paperi siirretään myötöpäivään seuraavalle, joka jatkaa ideointia. Fasilitaattori tai yksi ryhmän jäsen pitää kiinni aikataulusta ja kertoo aina, milloin paperia kierrätetään. Kierrätys loppuu, kunnes kukin saa takaisin paperin, josta aloitti.

Tavoite on tuottaa uusia ideoita eli aiempia ideoita ei saa kommentoida eikä jo aiemmin johonkin paperiin kirjoittamiaan ideoita saa kirjoittaa uudelleen.

Kun paperit ovat kiertäneet, ryhmä kokoaa erilaiset ideat ja valitsee mielestään parhaimmat (esimerkiksi 5) ideaa jatkotyöstön pohjaksi. Valinnan voi tehdä myös siten, että kullakin jäsenillä on 3 ääntä, jotka hän voi jakaa ideoille merkitsemällä ne tähdellä tai viivalla. Lopuksi lasketaan tulokset.

## MUUNNOS

Eri pienryhmien yhteiset ideat voi äänestää siten, että kukin pienryhmä valitsee ensin viisi parasta ideaa ja kirjoittaa ne magneetitipapereille tai isoille post-it lapuille seinälle. Samanlaiset ideat poistetaan ja kukin saa äänestää näistä jäljelle jääneistä ideoista antamalla enintään 3 ääntä jollekin tai joillekin niistä. Pisteet lasketaan yhteen, jolloin jäljellä on priorisoidut ideat.

# IDEAPIZZA

## MIKÄ?

Menetelmä yhteiseen kehittelyyn, ideointiin tai ratkaisuvaihtoehtojen hakemiseen. Hyvää se, että agenda asetetaan yhdessä ja työskennellään yhdessä ratkaisujen hakemiseksi.

## AIKA

Riippuu slaissien määrästä. Mikäli 5 slaissia, aikaa varattava noin 30 minuuttia.

Valintaan on lisäksi varattava aikaa noin 10 minuuttia.



## MITÄ TARVITSET?

Ison paperin ja tusseja.

## MITEN?

Kehitettävä asia jäsennetään ensin keskustelen teemoiksi, joita voi olla neljästä seitsemään. Kun teemat on valittu, isolle paperille piirretään pyöreä ympyrä, joka jaetaan sektoreiksi teemojen mukaan. Nämä ovat pizzan slaissit (slice). Paperi asetetaan lattialle tai pöydälle ja osallistujat asettuvat pareittain sektorien kohdalle. Kutakin sektoria alkaa työstää pari kirjoittaen sektoriin omia ideoitaan 5 minuutin ajan. Kun aika on kulunut, pizzaa pyörytetään ja parit jatkavat toisesta sektorista edellisen parin ajatuksia kommentoiden tai kirjoittaen uusia.

Kun parin eteen tulee sama sektori, mistä he aloittivat, prosessi päättyy. Yhteisesti keskustellen kustakin sektorista kootaan keskeisimmät ideat esiin, joita voidaan jatkotyöstää konkreettisemmiksi ratkaisuuksi.

Ideoiden valintaan voidaan myös käyttää äänestystä.

## MUUNNOS

Learning cafe tai World cafe, suomeksi Oppimiskahvila, on hyvin samankaltainen menetelmä, jonka erona on se, että erilliset teemat on kirjoitettu kertakäyttöpöytäliinoille tai fläpeille ja ryhmät kiertävät ne.

# OOPPERAN AIKA = OPERA

## MIKÄ?

OPERA -menetelmä on samanlainen kuin Tuplatiimi -menetelmä. Kyseessä on vaiheittain etenevä menetelmä, jossa ensin tuotetaan ideoita ja sitten yhdistetään ja karsitaan niitä. Prosessiin kuuluu se, että siinä vaihdellaan yksin- ja ryhmätyöskentelyä. Sopii ongelman kartoittamiseen ja ratkaisuvaihtoehtojen etsimiseen.

## AIKA

60 minuuttia.



## MITÄ TARVITSET?

Kyniä (esim. kalvotusseja) ja isoja post-it (A5) lappuja tai sähköisiä, magneettipapereita.

## MITEN?

### O=Omat ajatukset.

Kukin ryhmän jäsen kirjoittaa omia ajatuksiaan/ideoitaan asiasta 5 minuutin ajan.

### P=Parityö.

Osallistujat jakaantuvat pareiksi, jotka keskustelevat aiemmin kirjoittamista ajatuksista ja kehittävät niiden pohjalta uusia ja kirjoittavat ideoita lisää.

Kukin pari (tai pienryhmä) kirjoittaa parhaat ideansa isoille post-it / sähköisille papereille. Yksi idea/yksi paperi. 10 minuuttia.

### E=Esittelyt.

Kukin pari/pienryhmä esittelee ideat muille. Laput voidaan laittaa seinille. Tässä vaiheessa mitään kritiikkiä ei esitetä. Tarkentavia kysymyksiä voi esittää, että jokainen ymmärtää, mitä tekstin taakse kätkeytyy. 10 minuuttia.

### R=Ristiinarviointi.

Parhaat ideat valitaan äänestämällä (kullakin tietty äänimäärä, esim. 3-5 ääntä) jatkotyöskentelyn kohteeksi. Äännet voi käydä kukin laittamassa viivoilla tai + merkeillä. 10 minuuttia.

### A=Asioiden ryhmittely.

Valitut samanlaiset ideat ryhmitellään. Aikaa 5 minuuttia.

Sovitaan jatkotoimenpiteistä, miten ratkaisuvaihtoehtoja aletaan työstämään tai tekemään. Aikaa 10 minuuttia.

### MUUNNOS

Tuplatiimi on menetelmänä samanlainen, mutta siinä yksityöskentelyn jälkeen on parityöskentely, jonka jälkeen parit yhdistyvät nelikoksi ja nelikot valitsevat tietyn fasilitaattorin määritetyn määrän parhaita ideoitaan. Äänestystä ennen voidaan samanlaiset teemat ryhmitellä ja nimetä uudelleen, jonka jälkeen vasta äänestetään.

# ROOLILEIKKI

## MIKÄ?

Näkökulmien monipuolistamiseen sopiva menetelmä. Sopii myös silloin, kun juututaan johonkin yhteen näkökulmaan tai yhteen ratkaisuun.

## AIKA

40 minuuttia.



## MITÄ TARVITSET?

Rooleja ajatteluun. Fasilitaattori voi miettiä nämä tai sitten ryhmä voi keksiä sopivat roolit.

## MITEN?

Pelaajat antavat roolit toisilleen. Rooli voi olla julkisuuden henkilö, sarjakuvahahmo, sidosryhmän edustaja, ikäryhmän edustaja jne. Mitä isoäiti ajattelisi tästä? Miten esikoululainen ratkaisisi tämän? Mitä tästä miettisi Björn Wahlroos? Entäs Äiti Teresa? Miten Pentti Linkola suhtautuisi tähän?

Lähdetään ideoimaan ratkaisuja näistä eri näkökulmista niitä vaihdellen yhdessä keskustellen. asian? Mikäli ratkaisuja arvioidaan tai parastetaan ryhmässä, voi osallistujat roolittaa edustamaan jotain tiettyä näkökulmaa, esim. yksi edustaa Piilaakson digikehittäjää, yksi Kainuun mökin mummoa, yksi stadilaista hipsteriä, yksi ay-pomoa....

Oleellista on miettiä sopivat, tavanomaisesta poikkeavia näkökulmia edustavia roolihenkilöitä suhteessa keskusteltavaan asiaan tai ratkaisuun.

Kirjoittakaa ylös roolit ja heidän näkökulmansa esim. fläpille tai tietokoneelle muistiin.

Engelman ”omistaja” voi myös kertoa kenen toivoisi ottavan kantaa käsiteltävään asiaan.

# KOLMIODRAAMA

## MIKÄ?

Menetelmä, jossa kartoitetaan tilannetta pienryhmissä yhdessä määritellen, mitä asiassa/ palvelussa on vaalittava, muutettava ja mikä näissä ovat tärkeimmät arvot.

## AIKA

Hyvä varata prosessiin noin 30–40 minuuttia kokonaisuutena. Erotettava yksin työskentelyaika ja ryhmäprosessointiaika.



## MITÄ TARVITSET?

Iso fläppipaperi tai valkotalu, post-it lappuja tai vastaavia.

## MITEN?

Osallistujat jakaantuvat pienryhmiin (3-6 henkilöä). Osallistujat miettivät kehitettävästä/työskentelyn kohteesta olevasta asiasta seuraavia asioita käyttäen oheista ruudukkoa. Ruudukon voi piirtää valmiiksi tai ryhmä piirtää sen itse. Kirjoittaminen on hyvä koota post-it lapuille tai käyttäen sähköisiä magneettilappuja, jolloin niitä on helppo siirtää. Prosessissa voi ensin kukin työskennellä yksin esim. 5-10 minuutin ajan, jonka jälkeen asiat kootaan. Teemat on rajattava täsmällisesti eikä niitä voi olla kovin monta (1-3).

Teema	Vaalittava	Muutettava	Tärkein arvo tässä

Kun kukin ryhmä on koonnut oman tuloksensa, se esitellään ja kootaan yhteinen tulos, poistamalla keskenään samanlaiset näkemykset. Tuloksena on silloin yhteisesti tehty tilannearvio, jossa on määritelty vaalittavat asiat, keskeiset arvot sekä kehitettävät asiat.

Tätä voi jatkaa pilkkomalla kehitettävät asiat erillisiksi kehittämiskohteiksi ja lähteä työstämään niitä kohti ratkaisumalleja.

# ENTÄS JOS?

## MIKÄ?

Menetelmä kyseenalaistamaan ja luomaan uusia näkökulmia. Auttaa pääsemään irti juuttuneista tai negatiivisista ajatuksista.

## AIKA

15 minuuttia.



## MITÄ TARVITSET?

Hyviä Entäs jos – kysymyksiä.

## MITEN?

Ensin on selkiytettävä kehittämisen kohteena oleva ongelma tai haaste tai ilmiö. Keskustellen pohditaan erilaisia vaihtoehtoja Entäs jos? – menetelmän avulla.

- Entäs jos asiakkaat voisivat tulla palveluun milloin vaan?
- Entäs jos pidettäisiin vastaanotto jossain muualla, vaikka kauppakeskuksessa?
- Entäs jos käännetään kaikki pääläelleen?
- Entäs jos lopetettaisiin henkilökohtainen palvelu kokonaan?
- Entäs jos...

Esitetyt vaihtoehtoja voi äänestää esimerkiksi nousemalla seisomaan.

Keskustelu on pidettävä vaihtoehtoissa, jotka ovat mahdollisia (tai ainakin harkittavissa) – eivät siis ihan utopistisia.

Vaihtoehdot kootaan kaikkien näkyville keskustelun edetessä ja lopuksi keskustellaan siitä, mitkä olisivat mahdollisia kokeiltaviksi.





# HÖNTSÄTÄÄNKÖ VAI PELATAANKO?



IDEA-  
MYLLY

JALOSTAMISVAIHE



TOUHULA

ONHAN  
MEILLÄ  
TOIVOI



PROSES-  
SORI

JOO,  
JA...



# JOO – JA

## MIKÄ?

Rikastaa ja tuo esiin uusia näkökulmia kehitettävään asiaan esimerkiksi sen jälkeen, kun on ”piirretty pelikenttä” ja on tarkoitus lähteä työstämään eteenpäin ideoita tai jalostamaan niitä. Voi käyttää myös ideointivaiheessa.

## AIKA

10 minuuttia.



## MITÄ TARVITSET?

Kynä, paperi tai muu muistiinpanoväline.

## MITEN?

Osallistujat jakaantuvat pienryhmiin. Yksi ryhmästä toimii kirjuri. Yksi ryhmästä aloittaa kertomalla ajatuksensa. Seuraava jatkaa ajatuksen kehittämistä positiivisesti sanomalla ”Joo ja....” ja jatkamalla ideaa eteenpäin. Kierroksia jatketaan useampia, jotta ideat kehittyvät edelleen. Kritiikkiä ei esitetä, jotta kaikki ideat tulevat esiin.

### MUUNNOS

Voidaan lisätä myös idean perustelu, esim. ”Joo, koska... ja....”

# PROSESSORI

## MIKÄ?

Prosessianalyysillä tarkoitetaan jonkin palveluprosessin kuvaamista ja parantamista vaiheittain edeten prosessin alusta sen loppuun. Menetelmän avulla voidaan jäsentää palvelun vaiheet sekä niihin liittyvät pulmakohdat ja lähteä kehittämään prosessia sujuvammaksi.

## AIKA

Kokonaisajaksi varattava vähintään 60 minuuttia.



## MITÄ TARVITSET?

Isoja fläppipapereita, post-it lappuja ja tusseja.

## MITEN?

Kuvataan ensin kehitettävän palvelun prosessi vaiheittain kuvaksi alkaen lähtötilanteesta loppuvaiheeseen. Kuvaus tehdään mahdollisimman yksinkertaisesti keskittyen ensisijaisesti asiakkaan palvelupolkuun (ellei kehitettävänä ole vain työntekijöiden prosessi). (20 minuuttia)

Kun vaiheet on nimetty, voidaan pienryhmittäin

- jakaa palveluprosessin vaiheet kullekin ryhmälle ja pyytää heitä nimeämään prosessivaiheen ongelmakohtia ja kehittämään niihin vaihtoehtoisia parannusehdotuksia tai
- antaa kullekin ryhmälle tehtäväksi kuvata prosessikuvaukseen + merkeillä nykyiset hyvät käytännöt ja -merkillä kehittämiskohteet eri vaiheittain. (30 minuuttia)

Molemmissa vaihtoehdoissa ryhmät esittelevät tuotoksensa muille. (10 minuuttia/ryhmä).

## JATKO

Yhteiset löydetyt teemat kirjataan ylös ja seuraavassa vaiheessa voidaan kehittää ratkaisuvaihtoehtoja ongelmakohtien purkamiseksi. Lopuksi mallinnetaan uusi, kehittynyt prosessi uudeksi prosessikuvaukseksi.

# ONHAN MEILLÄ TOIVO! = HOPE

## MIKÄ?

Muutos suunnittelun menetelmä. Kirjaimet tulevat sanoista Hyöty/Hyvät puolet, Ongelmat, Parannusideat ja Ehdotukset.

## AIKA

Varattava vähintään noin 60 minuuttia.



## MITÄ TARVITSET?

Fläppipaperia ja tusseja, post-it lappuja

## MITEN?

HO-vaihe: Osallistujilta kysytään asioita, mihin kaivataan muutosta. Jos ehdotuksia tulee useita, valitaan yksi esimerkiksi äänestämällä.

Kun kehittämiskohde on valittu, osallistujia pyydetään kirjaamaan asiaan liittyviä plussia ja miinuksia pienryhmissä. (15 minuuttia). Näkemykset esitetään ja kirjataan ylös.

Kirjaamisen jälkeen, valitaan kehittämisen kohteiksi, muutama, 3-5 keskeisintä heikkoutta.

PE-vaihe: Pienryhmät pohtivat erilaisia vaihtoehtoisia ratkaisuvaihtoehtoja valittuihin ongelmiin. Ratkaisuvaihtoehdot pitää perustella ja kuvata. Eli ei vain heitetä yleisiä sanoja, vaan kuvataan konkreettisesti, miten asia voidaan käytännössä ratkaista. 20-30 minuuttia.

Osallistujat esittelevät ratkaisuvaihtoehdonsa, joista keskustelun kautta valitaan paras tai parhaat, joiden jatkotyöskentelystä sovitaan.

## MUUNNOS

Voidaan lisätä myös idean perustelu, esim. ”Joo, koska... ja...”

# TOUHULA = SCAMPER

## MIKÄ?

Scamper -menetelmää voi käyttää uusien ideoiden kehittämiseen tai ideoiden jatkojalostamiseen. Kyse on kysymyspatterista, jonka avulla ajattelua voi monipuolistaa. Menetelmää voi käyttää esimerkiksi, kun on jo valittu jokin palvelumalli, jota on tarkoitus lähteä jatkojalostamaan. Kohteena voi olla esimerkiksi perhekeskusmalli, sähköiset palvelut, yhtenäiskoulu...tai jokin tuote, esimerkiksi oppikirja.

## AIKA

Kokonaisajakasi varattava vähintään 30 minuuttia.



## MITÄ TARVITSET?

Tehtävän kohde määriteltävä tarkasti. Muistiinpanovälineet ja ryhmässä yksi kirjuri.

## MITEN?

Kohteena oleva idea, palvelu tai tuote on määriteltävä ensin riittävän tarkasti siten, että kaikki osallistujat ymmärtävät sen eikä keskustelu hajaannu. Fasilitaattori/ryhmän vetäjä antaa SCAMPER-tehtävät ryhmälle, jonka mukaan ryhmä jalostaa tuotetta tai palvelua edelleen ajattelemalla siitä vähän toisin!

**S=Substitute:** Korvaa osia, materiaalia tai ihmisiä.

**C=Combine:** Yhdistä, sekoita.

**A=Alter:** Mukauta, vaihda käyttötarkoitusta tai -tapaa

**M=Modify:** Muuta skaalaa, kasvata tai vähennä, muuta muotoa

**P=Put to another use:** Muuta käyttötarkoitusta

**E=Eliminate:** Poista elementtejä, yksinkertaista.

**R=Reverse:** Käännä ylösalaisin, muuta järjestystä.

### **Esimerkki: Palveluneuvontapiste**

S=Neuvontapiste sijaitsee keskellä isoa markettia. Sinne ei voi varata aikaa mistään palvelusta.

C=Henkilökunnan lisäksi palveluneuvonnassa on myös palveluneuvonta-automaatti, jossa on helppokäyttöinen chattibotti. Chattibotti toimii myös netin kautta kotikoneelta.

A=Palvelupisteessä ei kysytä henkilötunnusta tai muita tunnistetietoja. Palvelupisteessä järjestetään myös ryhmäkokouksia ja luentoja. Nämä ilmoitetaan kuukausittain markkinointien yhteydessä.

M=Palvelupiste toimii pop up periaatteella ja vaihtaa paikkaa viikoittain.

P=Palvelupisteessä saa sosiaali-, työllisyys- ja terveyspalveluneuvontaa, mutta siellä voi myös tehdä erilaisia tukihakemuksia avustajan auttamana.

E=Palvelupiste on avoinna vain sunnuntaisin ja lauantaisin, jolloin julkiset palvelupisteet eivät ole auki.

R=Palveluneuvontapiste on kahvilan ja kirjaston yhteydessä ja on auki aina samaan aikaan kuin nekin.

# IDEAMYLLY

## MIKÄ?

Ideamyllässä osallistujat sekä tuottavat ideoita että varastavat parhaat ideat! Täten huijataan osallistujat kuuntelemaan toisiaan ja luomaan parempia ideoita. Ideamyllä voidaan kutsua ideoiden evoluutioksi. Varastamisesta ja jatkokehittämisestä voidaan käyttää myös sanaa ”parastaminen” – varastetaan ja parannetaan. Vahvimmat ideat nousevat esiin koko ryhmän kehittämisenä. Menetelmän vahvuus on se, etteivät ideat henkilöidy ja asiasta luodaan yhteinen ymmärrys.

## AIKA

Vähintään 30 minuuttia,  
ideaalisti 45 minuuttia.



## MITÄ TARVITSET?

Paperia ja kyniä. Yhteiseen jakamiseen isoja post-it (A5) lappuja tai sähköisiä magneettipapereita.

## MITEN?

Ensin on määritelty kehittämisen kohteena oleva asia. Osallistujat listaavat omat ideansa omille papereilleen. Sen jälkeen osallistujat jakaantuvat ryhmiin (3-7 henkilöä) ja he saavat varastaa parhaat ideat omille papereilleen ja tuottaa uusia ideoita. Ryhmät jaetaan uudelleen ja varastaminen jatkuu. Vaihetta voidaan toistaa, mikäli ryhmä on iso.

Muodostuneissa pienryhmissä osallistujat kehittävät ideoita edelleen ja valitsevat parhaat ideat. Parhaat ideat kirjataan erillisille papereille tai isoille post-it lapuille ja esitellään muulle ryhmälle. Fasilitaattori voi myös määrittää parhaiden ideoiden määrä/ryhmä.

Ideoiden esittelyn yhteydessä ryhmä myös konkretisoi idean toteuttamista käytännössä: Mitä tehdään, kuka vastaa ja milloin (missä ajassa) toimenpide toteutetaan.

# DE BONON HATUT

## MIKÄ?

Eduard de Bono kehitti ajatteluhattumenetelmän, jonka tavoitteena on monipuolistaa ajattelua ja auttaa näkemään kussakin asiassa sen monet puolet: faktat, positiiviset ja negatiiviset asiat, tunteet, uudet ideat ja kokonaisuus. Valkoinen hattu edustaa tosiasioita, puhtaita faktoja. Keltainen hattu edustaa hyötyjä ja mahdollisuuksia. Musta hattu riskejä ja uhkia. Punainen hattu tunteita, vain tunteita. Vihreä hattu luovaa ideointia, uusia poikkeavia ajatuksia. Sininen hattu kokoa näkemykset yhteen.

## AIKA

Kunkin ajatteluhatun ”alla” vietetään esimerkiksi 3–5 minuuttia. Kokonaisaika riippuu käytettävien hattujen määrästä.

## MITÄ TARVITSET?

Ohjeet hattujatteluun kerrottava kaikille selkeästi esimerkiksi diojen tai infotekstin avulla. Muistiinpanovälineet ja esimerkiksi väripaperit eri hattujen ajatuksille.

## MITEN?

Ajatteluhattuja voi käyttää ratkaisuvaihtoehtojen arviointiin, jotta eri näkökulmat tulisivat esiin. Hattuja ei tarvitse käyttää kaikkia kuutta. Voi esimerkiksi valita vain punaisen (tunteet), keltaisen (onnistumiset, hyödyt, mahdollisuudet), mustan (riskit ja uhat) sekä vihreän (uudet, poikkeavat ideat).

Punainen hattu on käytettävä ensin. Sitten keltainen, sen jälkeen musta ja lopuksi vihreä. Hattujattelu voi harjoittaa siten, että ryhmässä yksi edustaa yhtä ”hattua” ja ajattelee asiaa vain tältä kannalta ja tuo näkemyksensä esiin. Toinen vaihtoehto on, että koko ryhmä, fasilitaattorin aikatauluttamana, ajattelee aina yhtä hattua kerrallaan.

Lopuksi hattukierroksen jälkeen näkemykset kootaan yhteen ja arvioinnin tuloksena voidaan päätyä valistuneeseen ratkaisuun siitä, mikä vaihtoehto sisältää vähiten riskejä ja tuo eniten hyötyjä. Vihreän hatun alla on saatettu tuottaa uusia vaihtoehtojakin.

## MUUNNOS

Hattujattelu saattaa helpottaa se, että on käytävissä esim. pahvisia erivärisiä hattuja! Tai erivärisiä papereita, jotka vastaavat hatun värejä ja joihin kirjoitetaan kunkin hatun näkemykset.

# ILVES = IPA = Importance Performance Analysis

## MIKÄ?

IPA ei tällä kertaa viittaa kirpeähkään juomaan eikä siihen toiseen tamperelaiseen kiekko-seuraan vaan analyysiin, jossa arvioidaan asioiden nykytilaa ja kehittämistarpeita. Menetelmä soveltuu erityisesti palvelukehitykseen.

## AIKA

Vähintään 45 minuuttia.



## MITÄ TARVITSET?

Fläppipaperia ja tusseja tai muut muistiinpanovälineet.

## MITEN?

Piirrä ensin esim. fläppitalulle tai valkotalulle koordinaatio, jonka akseleina ovat onnistuminen (performance) ja tärkeys (importance).

Jaa kumpainenkin akseli neljään yhtä suureen osaan. Tämän jälkeen asteikon ruutuihin asetetaan post-it lapuille tai muille kiinnittyville lapuille kirjoitettuina palvelut tai asiat, joita ollaan arvioimassa. Huom! On erittäin tärkeää sopia etukäteen, mistä näkökulmasta tai roolista arviointi tehdään. On aivan eri asia, arvioidaanko palvelutuotantoa asiakkaan vai palvelua tuottavan organisaation näkökulmasta. Arvioitavat asiat kannattaa adoptoida edellisen vaiheen (Piirretään pelikenttä) aikana tuotetuista ideoista

## MUUNNOS / JATKOTEHTÄVÄ

IPA-analyysiä voi syventää vaikkapa Viiden Miksi -kysymyksen kautta. Miksi tämä on asiakkaalle tärkeä? Miksi emme onnistu tässä paremmin? ... Kysytään ensimmäinen Miksi -kysymys. Kun siihen vastataan, kysytään uudelleen Miksi? Ja jälleen vastauksen jälkeen uudelleen Miksi? Viiden Miksi -kysymyksen jälkeen ollaan ehkä päästy juurisyyhyyn.



# ESIMERKKI: IPA-ANALYYSISTÄ

PALVELUN TARJAJAN SUORITUKSEN ERITTÄIN MERKITYKSELLINEN		OPPIKASIKUNNAN ESITTELY		
	KAHVILA- PALVELUT		INFOPALVELUT	VALINTAPÄIVÄN JÄRJESTELYT
EI OLEELLINEN		SUUNTAUTUMIS- VAIHTOEHDOT REHTORIN PUHE	OPINTOJEN OHJAUS	
			OPPIMATERIAALIEN SAATAVUUS VERKKOKURSSIT	VALINTAINFO ENNAKKO- TEHTÄVÄT
EI OLEELLINEN		ERITTÄIN MERKITYKSELLINEN		

PALVELUN MERKITYS KÄYTTÄJÄLLE

PALVELUN TARJAJAN SUORITUKSEN ERITTÄIN MERKITYKSELLINEN		OPPIKASIKUNNAN ESITTELY		
	TUHLAAMMEKO RESURSSIJA?		JATKETAAN SAMAAN MALLIINI	VALINTAPÄIVÄN JÄRJESTELYT
EI OLEELLINEN		SUUNTAUTUMIS- VAIHTOEHDOT REHTORIN PUHE	OPINTOJEN OHJAUS	
	ONKO TÄMÄ TURHAA?		TARTTISKO TEHDÄ JOTAIN?	OPPIMATERIAALIEN SAATAVUUS VERKKOKURSSIT
EI OLEELLINEN		ERITTÄIN MERKITYKSELLINEN		

PALVELUN MERKITYS KÄYTTÄJÄLLE

## 1. SIJOITA ARVIOITAVAT PALVELUT 4X4 RUUDUKKON

Esimerkinä  
koulutuspalveluiden arviointi

## 2. HYÖDYNNÄ NELIKENTTÄÄ

- Hyvin toimivat tärkeät
- Parannettavat tärkeät
- Tuhlaammeko resursseja?
- Onko meillä turhaa tarjontaa?

# KOLLEKTIIVINEN VIDEOTARKISTUS

ARVIDINTI JA PALAUTEVAIHE

ASKELET  
AIKA-  
JANALLA



TULEVAN  
KAUPPA-  
RATSU

ON THE  
ROAD  
AGAIN

MUIS-  
TATKOS?



PUHUVA  
KEPPI

MOTO-  
ROLA

# MOTOROLA

## MIKÄ?

Motorola on yksinkertainen arviointimenetelmä projektin tai kehittämispäivän lopuksi. Menetelmä on ollut käytössä Motorola -firmassa ja sitä käytetään esim. Tampereen ammattikorkeakoulun Proakatemiasa projektien arviointiin.

## AIKA

30 minuuttia keskusteluineen.



## MITÄ TARVITSET?

Post-it lappuja tai fläppejä ja sopivat kirjoitusvälineet.

## MITEN?

Osallistujia pyydetään kirjoittamaan näkemyksiään erillisille post-it lapuille tai fläpeille seuraaviin kysymyksiin:

- Mikä meni hyvin? Missä onnistuttiin?
- Mikä meni huonosti?
- Mitä pitää kehittää ja miten?
- Mitä opimme ja mitä viemme käytäntöön?

## MUUNNOS

Menetelmän voi toteuttaa yksilötyönä soveltaen oppimiskahviaa, jossa kukin kiertää ko. fläpit kysymyksineen omassa aikataulussa tai pienryhmätyönä, jossa ryhmä kirjaa omat näkemyksensä ja esittelee ne.

# PUHUVA KEPPI

## MIKÄ?

Menetelmä auttaa dialogisuutta, koska osallistujat saavat puhua vain silloin, kun heillä on ”puhuva keppi” eli jokin esine, joka antaa puheluvan. Muiden on tällöin kuunneltava hiljaa ja keskittyen.

## AIKA

Puheaika pitää olla rajoitettu esimerkiksi enintään 2 minuuttia, eduskunnan kyselytunnin mukaan.

## MITÄ TARVITSET?

Minkä tahansa esineen, joka merkitsee puhuvaa keppiä. Esimerkiksi vapupuhiiska, puhemiehen nuija tms.

## MITEN?

Puhuva keppi voi olla mikä tahansa esine. Puhuva keppi -menetelmässä on oleellista istua dialogipiirissä, jolloin kenenkään edessä ei ole pöytää tai ketään ihmistä. Kaikki näkevät toinen toisensa. Puhuva keppi voi kiertää piirissä myötäpäivään tai sitä voi pyytää kukin vuorollaan, kun on valmis puhumaan.



# MUISTATKOS? – TULEVAISUUDEN MUISTELU

## MIKÄ?

Osallistava suunnittelumene-  
telmä, jossa eläydytään posi-  
tiiviseen tulevaisuuteen, kuva-  
taan se, ja tuodaan esiin millai-  
sia huolia asiaan liittyi ja miten  
niitä vähennettiin.

## AIKA

Esimerkiksi  
10 minuuttia kysymys.



## MITÄ TARVITSET?

Vertäjän ja valitut osallistajat  
eri osallistujaryhmien ”äänik-  
si”, mikäli kyseessä on kovin  
heterogeeninen ja iso osallistu-  
jaryhmä. Muistiinpanovälineet,  
mieluiten tietokone.

## MITEN?

Osallistujilta (tai osallistujaryhmän edustajalta, esim. johto, asia-  
kas, työntekijä) pyydetään muistelevaan aikaa, jossa on kulunut  
vuosi (tai kaksi) siitä, kun projekti tai kehittämistoiminta alkoi.

Juontona on: Olemme nyt vuodessa xxxx ja on kulunut xxx vuotta  
siitä, kun kokoonnuttiin edellisen kerran täällä xxx ja tilanne on  
kehittynyt erittäin hyvin. Muistellaanpa nyt vähän, miten tähän  
hienoon tilanteeseen on päästy.

### Esimerkki:

Ollaan siis nyt jo vuodessa 2020 ja on kulunut kaksi vuotta siitä,  
kun kohtasimme kehittämistoiminnan alussa. Asiat ovat kuulema-  
ni mukaan oikein hyvin. Kerrotko, mikä sinua ilahduttaa nyt? Mitä  
ollette saavuttaneet?

Mitä itse teit kehittämistoiminnan hyväksi? Mistä olet erityisen  
ylpeä? Mikä tai kuka auttoi, että onnistuitte?

Millaisia huolia sinulla oli silloin pari vuotta sitten? Mikä sai huo-  
lesi vähennemään? Kuka tai mikä auttoi?

Lopuksi kootaan eri tahojen kertomat näkemykset. Hyvä mene-  
telmä on, että pidetään tietokoneella julkista ”muistiota”, johon  
simultaanisesti kootaan puhujien kommentit.

### MUUNNOS

Voidaan toteuttaa myös siten, että keskustelu toteutetaan akvaa-  
riokeskusteluna, jossa ensin valitaan ryhmästä vapaaehtoiset  
sisäpiiriin, jotka osallistuvat keskusteluun ja teemojen edetessä  
akvaarion sisäpiiristä siirrytään ulkopiiriin, jolloin uudet henkilöt  
tulevat sisäpiiriin keskustelemaan.

# ON THE ROAD AGAIN = TIEKARTTA

## MIKÄ?

Kehittämisen tiekartan laatiminen

## AIKA

30 - 45 minuuttia



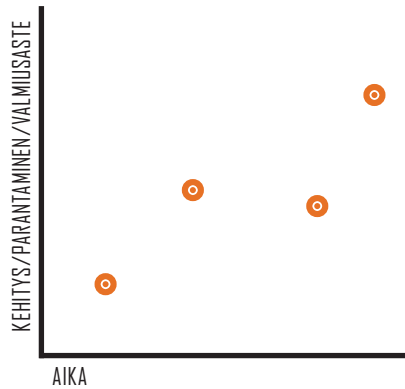
## MITÄ TARVITSET?

Valkotaulu tai iso paperi seinällä, post-it-lappuja ja sopivia kyniä.

## MITEN?

Kehittämispolku piirretään valkotalulle tai fläpille. Vaaka-akselilla on aika ja pystyakselilla kehitys, parantaminen tai valmiusaste.

Aiemmin mietityt toimenpiteet kirjoitetaan post-it-lapuille ja ne sijoitetaan kronologiseen järjestykseen origosta lähtien. Mietitään miten kehittämistyö etenee, miten kukin toimenpide parantaa tilannetta. Voidaan myös lisätä toimenpiteitä, mikäli todetaan niitä tarvittavan.



# TULEVAN KAUPPARATSU = TULEVAISUUDEN ESITE

## MIKÄ?

Kun on kehitetty jokin uusi palvelumuoto tai uusi tapa toimia, voi sitä konkretisoida laatimalla tulevaisuuden esitteen. Tällä tiivistetään ja visualisoidaan uutta palvelua tavalla, joka muistuttaa mainosta tai posteria. Menetelmä on hauska kiteytys tuotoksesta.

## AIKA

Noin 30 minuuttia enintään.



## MITÄ TARVITSET?

Lehtiä, kuvia, saksia, liimaa ja/tai tieokone.

## MITEN?

Osallistujat jakaantuvat pienryhmiin. Tarvikkeina on oltava esim. vanhoja aikakauslehtiä, saksia, liimaa ja paperia, jos esite laaditaan posteriksi tai sen voi myös tehdä tietokoneella sähköiseen muotoon käyttäen googlesta löytyviä kuvia ja kirjoittamalla. Ryhmien tehtävä kuvata uusi kehitetty palvelu tulevaisuuden mainoksena. Tuotos voi olla posterit, jolla palvelua tai toimintaa tai tuotetta mainostetaan ja houkutellaan käyttäjiä tai tuotos voi olla myös vaikka videomainos, mikäli innostusta ja taitoa löytyy.

## MUUNNOS

Vähän vastaava menetelmä on Moodboard, jossa tulevaisuuden tilanteesta tehdään tunnelmataulu. Tunnelmatauluun kootaan samalla tavoin kokoelma kuvia, lauseita, sanoja tms., jotka kuvaavat tunnelmaa, kun tulos on saavutettu.

# ASKELET AIKAJANALLA

## MIKÄ?

Kehollisuutta hyväksikäyttävä menetelmä, jossa tulevaisuuden tavoite tai tilanne visualisoidaan tilaan vaiheittain. Menetelmä auttaa konkretisoimaan askeleita, joita tarvitaan, jotta päämäärään voidaan päästä.

## AIKA

Noin 20–30 minuuttia.



## MITÄ TARVITSET?

Papereita tai kankaita tai symboliesineitä.

## MITEN?

Tilan toiseen päähän asetetaan tavoite, johon on tarkoitus päästä. Tavoite symboloidaan visuaalisesti.

Lattiaan asetellaan erilaisia askelmia, joita tarvitaan, että päästään tavoitteeseen. Askeleet voidaan merkitä esimerkiksi isoilla papereilla ja niihin voidaan kirjoittaa kuvaus. Voidaan käyttää myös symboleja tai esineitä.

Kehittämistilaisuuden lopussa, kun on sovittu erilaisista toimenpiteistä, menetelmän avulla vielä kerrataan ja konkretisoidaan tarvittavat askeleet ja voidaan myös hahmottaa, kuinka kaukana askeleet ovat toisistaan ja kuinka kauan niihin varataan aikaa.

## MUUNNOS

Menetelmää voi käyttää myös yksilötyössä siten, että henkilön kauaskantoinen tavoite visualisoidaan huoneen toiseen päähän symbolilla ja sitten mietitään, mitä askelia tarvitaan. Henkilö voi myös fiilistellä päämäärässään hetken aikaa kertoa, miltä tavoitteen saavutettua tuntuu.





# LOPUKSI

**T**oivottavasti pelaaminen oli kivaa ja hyödyllistä! Pelilauta toimii parhaiten siten, että yhteiskehittelypajassa on fasilitaattori, joka toimii tilaisuudessa ”kellokallena”, innostajana ja prosessin ylläpitäjänä.

Kehittämistä ei kannata tehdä ryppyot-saisesti, koska vain levollinen, hyväksyvä ja iloinen mieli tuottaa hyviä, uusia ideoita. Oleellista on myös dialogisuus ja kaikkia arvostava ilmapiiri ja vuorovaikutus.

On tärkeää, että jokaisessa yhteiskehittelypajassa on selkeästi määriteltä tavoite: Miksi olemme täällä tänään? Mikä on päivän tavoite? Mihin päivän aikana kehitettyjä ideoita käytetään? Ja miten työskentelyä jatketaan?

On tärkeää kertoa osallistujille, mihin päivän tiedot kootaan ja miten niitä hyödynnetään jatkossa.

Oleellista on myös, että yhteiskehittelypäivissä huolehditaan osallistujien hyvinvoinnista ja viihtymisestä. Tarjolla

on hyvä olla ”pullaa ja kahvia” tai muuta virkistystä. Osallistujat antavat kallisarvoista aikaansa yhteiseen hyvään.

Fasilitaattorin tai yhteiskehittelypäivän tilaajan tehtävänä on koota työskentelyn tulokset siten, että niitä voidaan hyödyntää jatkossa ja että, ihanteellisesti, myös osallistujat saavat koosteen tuloksista.

Yhteiskehittelyssä voimaa on niin sanottu parviälly. Sen varassa linnutkin löytävät takaisin pesimäpaikoilleen.

Tämänkin pelin kehittelyyn on käytetty paljon muiden aivoja eli aiempia menetelmäoppaita ja -kortteja. Niitä on koostettu uudella tavalla, uuteen muotoon ja jotain on vähän parastettukin. Lopun lähdeluettelossa on mainittu taustana käytettyjä materiaaleja ja luettelon avulla käyttäjä voi tutustua menetelmiin monipuolisemmin.

Yhteisten asioiden hoitoon tarvitaan yhteiskehittelyä ja innovaatioita. Tulevaisuus tehdään tämän päivän teoilla.

Terveisiä uudelle Suomen 100-vuotiskaudelle,  
Tulevaisuusentusiasti Markku ja tulevaisuuskoutsi Ulla-Maija

# LÄHTEITÄ JA LISÄVINKKEJÄ

**Ideaopas 2.** Idema Oy:n monipuolinen ja värikäs opas ideointiin ja ryhmätöihin. Tilattavissa <http://idema.fi/ideaopas-2/>. Opas on myös englanniksi.

**Ideapakka.** Loistavia menetelmäkortteja joka lähtöön: Ideointiin, fasilitointiin, tutustumiseen ja ryhmäyttämiseen, palvelumuotoiluun jne. Tilattavissa [www.ideapakka.fi](http://www.ideapakka.fi)

**Innostaja.Net.** Sosiokulttuurisen innostamisen oppimateriaali, jossa paljon erilaisia osallistavia menetelmiä. Saatavilla [http://www.innostaja.net/sivu.php?artikkeli\\_id=24](http://www.innostaja.net/sivu.php?artikkeli_id=24)

**Kansansivistystyön Liiton Osallistavat menetelmät** – tuki- ja virikeaineisto. Saatavilla <http://www.ksl.fi/images/osallistavatmenetelmat.pdf>

**Nummi, Pepe (2007)** Fasilitaattorin käsikirja. Edita. Helsinki.

**SOSTE – Suomen sosiaali- ja terveys ry.**

Järjestää koulutusta menetelmiin ja sivuilta saatavilla infoa erilaisista arviointimenetelmistä.

<https://www.soste.fi/elinvoimaiset-jarjestot/kehittaminen-ja-arviointi-jarjestoissa/arviointitykaluja-3.html>

**TOPI – Tulevaisuuden tutkimuksen oppimateriaali.**

Tulevaisuuden tutkimuksen ja ennakoinnin menetelmiä.

<https://tulevaisuus.fi/menetelmat/>

**OnnenSeppä - yhteisöllistä kehittämistä**

[markku@onnenseppa.fi](mailto:markku@onnenseppa.fi)



**6Aika**



**TAMPEREEN KAUPUNKI**



**Euroopan unioni**  
Euroopan aluekehitysrahasto  
Euroopan sosiaalirahasto

VIHKON GRAAFINEN SUUNNITTELU JA TAITTO: LILLE SANTANEN