

**Nuorten osallisuus  
paikallistoiminnassa:**

**IDEATHON**

**menetelmän**

**vaiheittainen opas**



Something  
Meaningful



Euroopan unionin  
rahoittama



REPUBLIC OF SLOVENIA  
MINISTRY OF EDUCATION

OFFICE OF THE REPUBLIC  
OF SLOVENIA FOR YOUTH

**pina**

pistes solidaires

**RKI**  
RAUHANKASVATUS-  
INSTITUUTTI

**cesie**  
the world is only one creature

**alda**  
European Association  
For Local Democracy



Občina Ankarano  
Comune di Ancarano



Otsikko: **Nuorten osallisuus paikallistoiminnassa:  
IDEATHON-menetelmän vaiheittainen opas**

Kirjoittajat: Aljaž Zupan, Maja Drobne, Kristjan Nemac

Toimittaja: Aljaž Zupan

Julkaisija: Kulttuuri- ja koulutusjärjestö PiNA, [www.pina.si](http://www.pina.si)

Tekijänoikeus: Kulttuuri- ja koulutusjärjestö PiNA

Julkaisuvuosi: 2024

Oikolukija: Helena Korpela  
Emmi Ikkäheimo & Mira Hiltunen, Moiety  
Translations Oy

Suunnittelija: Jovana Đukić

Tämä opas on osa ADD Something Meaningful -projektia, jonka yhtenä rahoittajana toimii Euroopan unionin Erasmus+-ohjelma. Tässä oppaassa esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat puhtaasti oppaan kirjoittajien näkemyksiä ja mielipiteitä eivätkä välttämättä kuvasta Euroopan unionin näkemyksiä ja mielipiteitä. Euroopan unionia tai rahoittajaa ei voida saattaa vastuuseen tässä oppaassa esitetyistä mielipiteistä.

# Sisällysluettelo:

<b>Muutama sana projektista</b> .....	4
<b>Nuorten osallisuus</b> .....	5
Miksi nuorten osallisuutta tulisi edistää? .....	5
<b>IDEATHON-menetelmä</b> .....	7
Menetelmän tarkoitus ja tavoitteet .....	7
Milloin ja kuinka ottaa menetelmä käyttöön paikallisyhteisössä .....	8
Suunnittelun peruselementit .....	8
Mainonta .....	8
Yhteistyö muiden organisaatioiden kanssa – konsortion rakentaminen .....	9
Materiaalien valmistelu .....	10
Toteutettavuustyöryhmän valitseminen .....	10
<b>IDEATHON-menetelmän toteutus</b> .....	11
Osa 1: Johdanto ja ryhmien muodostus .....	12
Osa 2: Idean valinta ja tarpeiden kartoitus .....	15
Osa 3: Idean muotoileminen projektiksi .....	17
Verkkotapaaminen .....	19
Osa 4: Ideoiden esittely ja voittajaidean/-ideoiden valinta .....	19
Osa 5: Arviointi ja juhla .....	21
<b>Esimerkkejä aiemmista IDEATHON-tapahtumista</b> .....	22
<b>IDEATHON-menetelmän SWOT-analyysi</b> .....	23
<b>Materiaaliluettelo</b> .....	24
<b>Tehtävätaulukko</b> .....	25
<b>Heikommassa asemassa olevien nuorten osallisuus</b> .....	26
<b>Loppusanat</b> .....	30
<b>Tehtäväpaperit</b> .....	31
Kohderyhmä(t) .....	31
Motivaatio-toteutettavuus-käyrä .....	33
Ideasta projektiksi .....	34
Eesityshjeet .....	37
Toteutettavuustyöryhmän tehtäväpaperi .....	38
Äänestyslipuakkeet .....	39
Loppuarviointikysely .....	41



# Muutama sana projektista

Nuorilla on oma äänensä, mutta he tarvitsevat yhtäläisen mahdollisuuden saada se kuuluviin. ADD Something Meaningful -projektissa on kyse pyrkimyksestä luoda tiloja, joissa nuoret saisivat äänensä kuuluviin. Luomme nuorille mahdollisuuden tulla kuulluiksi, tehdä heidän ideoistaan totta sekä vahvistaa heidän osallisuuttaan arjessa. Tarkoituksena on tukea nuorten kasvua aktiivisiksi kansalaisiksi.

Nuorten osallisuudella on tärkeä rooli demokratian periaatteiden ja yhteiskunnan arvojen ylläpitämisessä. Valitettavasti nuoret kuitenkin usein ovat aliedustettuina eri tahojen päätöksentekoprosesseissa. Tämä on omiaan syömään kiinnostusta nuoria koskevia asioita kohtaan, millä taas on kriittinen yhteys kestävään kehitykseen ja yhteiskunnalliseen hyvinvointiin. Tutkimukset osoittavat, että eristäytyminen poliittisesta järjestelmästä ja demokraattisista prosesseista aiheuttaa apatian ja turhautumisen tunteita sekä syö myös nuorten kiinnostusta kansalaistoimintaa kohtaan.

ADD Something Meaningful -projekti luotiin vastauksena tähän kiireelliseen tarpeeseen. Projektilla pyritään luomaan pysyvä nuorten osallisuuden mekanismi, jolla voidaan tukea nuoria ja vahvistaa heidän ääntään yhteiskuntapolitiikan prosesseissa. Käsittelemällä erilaisia paikallisia haasteita projektilla pyritään edistämään nuorten vaikuttamismahdollisuuksia yhteiskunnan eri aloilla ja päätöksenteossa. Projektilla tavoitellaan aktiivisen kansalaisuuden ja nuorten aloitekyvyn vahvistamista, nuorten yhteisöjen tukemista sekä nuorisotyön tunnustamisen ja validoinnin edistämistä. Lisäksi projektin avulla pyritään rakentamaan nuorisotyöntekijöiden valmiuksia sekä inspiroimaan nuoria osallistumaan demokraattiseen toimintaan paikallistasolla.

Projektin keskeinen missio on tutustuttaa nuorisualan toimijat IDEATHON-menetelmän pariin. Hyödyntämällä IDEATHON-menetelmää nuorisojärjestöt ja paikalliset edustajat voivat käsitellä aktiivista osallisuutta tavalla, joka mahdollistaa nuorten ja päätöksentekijöiden

tehokkaan yhteydenpidon. IDEATHON-menetelmän avulla nuorille tarkoitetut rakenteet ja muut olennaiset sidosryhmät voivat tarjota nuorille resursseja, tiloja, mahdollisuuden sekä tukea, joita he tarvitsevat osallistuakseen aktiivisesti julkishallinnon toimintaan. Menetelmän avulla nuorille voidaan myös opettaa, kuinka paikallistason toimintaan voi osallistua aktiivisesti. Tämä on äärimmäisen tärkeää: koska nuoret kokevat yhteenkuuluvuutta ympäristöönsä, on tärkeää, että päätöksentekijät näkevät heidät merkittävänä ja arvokkaina yhteiskunnan jäseninä. Ideoiden toteutuksen suhteen tehty yhteistyö vahvistaa myös luottamusta demokraattisiin prosesseihin. On olennaista, että nuoret ovat mukana koko prosessissa aina idean alustavasta suunnittelusta sen toteutukseen saakka. Liian usein ehdotetut ideat jäävät vain suunnittelun tasolle, mikä on omiaan lisäämään tyytymättömyyttä ja skeptisyyttä demokraattisia prosesseja kohtaan. IDEATHON-menetelmällä pyritään helpottamaan tätä ongelmaa ottamalla nuoret mukaan prosessin joka vaiheeseen.

Pääsimme testaamaan IDEATHON-menetelmää ensimmäisen kerran yhdessä slovenialaisen Litijan kaupungin lukion kanssa, jossa haluttiin suunnitella opiskelijoille omistettu tila. Menetelmä osoittautui tehokkaaksi, sillä sen avulla saimme nuoret onnistuneesti mukaan heidän toiveitaan parhaiten vastaavan tilan valmisteluun ja yhdistimme useita eri sidosryhmiä, jotka auttoivat merkittävästi haasteen ratkaisemisessa ja valitun idean toteuttamisessa.

Tässä oppaassa kuvataan IDEATHON-menetelmää yksityiskohtaisesti sekä kerrotaan, kuinka menetelmää voi hyödyntää erilaisissa nuorten ympäristöissä. Opas onkin siis suunnattu kaikille nuorisotyöntekijöille sekä nuorten parissa toimivien instituutioiden edustajille, jotka haluavat käsitellä aktiivisesti nuorten osallisuuteen liittyviä kysymyksiä. Toivomme, että oppaan avulla saat hyödyllisen työkalun arjen työhösi ja nautit lukukokemuksestasi.

# Nuorten osallisuus

Euroopan unionista tehdyssä sopimuksessa suojataan kaikkien kansalaisten osallisuutta perusoikeutena: "Kaikilla kansalaisilla on oikeus osallistua demokratian toteuttamiseen unionissa. Päätökset tehdään mahdollisimman avoimesti ja mahdollisimman lähellä kansalaisia." Sopimuksessa Euroopan unionin toiminnasta (SEUT) käsitellään sen artiklan 165 alakohdassa 2 erityisesti nuorten osallisuutta: "Unionin toiminnalla pyritään... edistämään nuorisovaihdon sekä sosiaalipedagogiikan alan ohjaajien vaihdon kehittämistä sekä kannustamaan nuorten osallistumista demokratian toteuttamiseen Euroopassa."

Nuorten osallisuus on ollut puheenaiheena useiden vuosikymmenten ajan, ja siihen on liitetty useita eri määritelmiä ja teoreettisia malleja. SALTO Participation & Information Resource Center -resurssikeskuksen laatima nuorten osallisuutta käsittelevä strategia sisältää ehdotuksen yhteisestä nuorten osallisuuden määritelmästä, kun sitä käytetään EU-ohjelmien puitteissa.

Vaikka EU:n nuorisostrategiassa, Euroopan nuorisotavoitteissa, Erasmus+-ohjelmassa tai Euroopan solidaarisuusjoukot -ohjelmassa ei anneta tarkkaa määritelmää nuorten osallisuudelle, ne antavat määritelmälle tietyt suuntaviivat. Nuorten osallisuudella, jota tällaisella poliittisella toiminnalla ja ohjelmilla pyritään vahvistamaan, tarkoitetaan nuorten osallistumista demokraattiseen toimintaan. Tämä voidaan ymmärtää kahdella toisiinsa liittyvällä tavalla:

**Nuorten osallisuus nuorten äänenä ja osallistumisena päätöksentekoon:** Nuoret voivat ilmaista näkemyksiään vaikuttaakseen tai osallistua päätöksentekoprosesseihin. Tällä voidaan viitata useisiin erilaisiin päätöksentekoprosesseihin aina hallituspoliittisesta tai muusta poliittisesta toiminnasta yhteisten tilojen käyttöä koskevaan päätöksentekotoimintaan tai nuorisojärjestön päätöksentekotoimintaan.

**Nuorten osallisuus kansalaistoimintana ja nuorisotivismi:** Nuoret voivat ryhtyä yksittäisiin ja/tai kollektiivisiin toimiin

vaikuttaakseen heitä ympäröivään maailmaan. Tällä voidaan viitata poliittisiin toimiin, kuten protestien järjestämiseen tai niihin osallistumiseen, sekä sosiaalisiin toimenpiteisiin ja kansalaistoimintaan, kuten paikallisyhteisön elämää parantaviin aloitteisiin, vapaaehtoistyöhön tai kansalaisjärjestön toimintaan osallistumiseen.

Nuorten osallisuus demokraattiseen toimintaan on määritelty seuraavanlaisesti nuorison osallisuutta koskevassa strategiassa:

**"Yksittäisten nuorten ja nuorten ryhmien oikeus, keinot, tila, mahdollisuus ja tarvittaessa tuki ilmaista näkemyksiään vapaasti, osallistua ja vaikuttaa yhteiskunnallisten päätösten tekoon sellaisten asioiden suhteen, jotka vaikuttavat nuoriin, ja aktiivisuuteen osallistua demokraattiseen toimintaan ja yhteisöjen kansalaistoimintaan."**

[Lähde: [https://participationpool.eu/wp-content/uploads/2020/11/ParticipationStrategy\\_Download\\_EN.pdf](https://participationpool.eu/wp-content/uploads/2020/11/ParticipationStrategy_Download_EN.pdf)]

## Miksi nuorten osallisuutta tulisi edistää?

Ennen kuin sukellamme syvemmin nuorten osallisuutta heidän yhteisöissään kasvattavien menetelmien pariin, on hyödyllistä pohtia, miksi osallisuuden edistäminen ylipäänsä on tärkeää. Miksi käyttää energiaa, aikaa ja rahaa nuorten rohkaisemiseen aktiivisemmiksi yhteisöjensä jäseniksi?

Osallisuudella on lukuisia eri vaikutuksia, ja onkin vaikeaa tehdä yhteenvetoa kaikista niistä hyödyistä, jotka nuoret saavat irti osallistumalla aktiivisesti ympäristönsä toimintaan. Esimerkiksi Yhdistyneet kansakunnat kuvaavat osallistumista **perusoikeudeksi: "Se on yksi ihmisoikeuksien yleismaailmallisen julistuksen ohjaavia**

**periaatteita, ja sitä on käsitelty monissa muissa yleissopimuksissa ja julistuksissa. Aktiivisen osallisuuden avulla nuoria voidaan rohkaista toimimaan olennaisessa roolissa sekä oman että yhteisönsä kehityksessä, oppimaan elintärkeitä elämäntaitoja, kehittämään tietämystään ihmisoikeuksista ja kansalaisuudesta sekä edistämään positiivista kansalaistoimintaa. Jotta nuoret voivat osallistua yhteiskunnan toimintaan tehokkaasti, heille tulee antaa sitä varten kunnan työkalut, kuten nuorten kansalaisoikeuksiin liittyvää tietoa ja koulutusta, sekä mahdollisuus käyttää näitä resursseja.”**

[Lähde: <https://www.un.org/esa/socdev/documents/youth/fact-sheets/youth-participation.pdf>]

RAY (Research-based Analysis and Monitoring of European Youth Programmes) on avoin ja itsehallinnollinen eurooppalainen tutkimusverkosto, johon on kirjoitushetkellä liittynyt 35 Erasmus+-ohjelman Youth in Action -osion ja Euroopan solidaarisuusjoukot -ohjelman kansallista toimistoa ja heidän tutkijakumppaniaan. Verkoston RAY-LTE35-tutkimusprojektissa tutkitaan osallisuuden ja aktiivisen kansalaisuuden pitkän aikavälin vaikutuksia. Tutkimus osoittaa, että niillä on positiivinen vaikutus osallistujien tietoisuuden kasvattamiseen, sosiaalisten ja poliittisten prosessien ja vuorovaikutuksen ymmärryksen parantamiseen sekä olemassa olevien tietojen, taitojen, asenteiden ja arvojen syventämiseen, päivittämiseen ja/tai vahvistamiseen. Lisäksi osallisuuden todetaan rohkaisevan ja motivoivan osallistumaan kansalaisyhteiskunnan toimintaan sekä demokraattiseen toimintaan.

[Lähde: Bärta, O., et al. (2018), 'Long-term effects of Erasmus+: Youth in Action on participation and active citizenship'. Monikansallisen välianalyysin luonnos (RAY-LTE study, 2015–2019), Vienna, Generation and Education Science Institute]

### **Slovenian nuorisovaltuuston nuorten osallisuutta käsittelevässä asiakirjassa sanotaan nuorten osallisuudesta seuraavaa:**

- ▶ Nuorten osallisuus auttaa nuoria saavuttamaan autonomian ja se parantaa hallinnon laatua ja elämää yhteiskunnassa.
- ▶ Nuorten osallisuus vahvistaa yhteiskunnan demokraattista luonnetta.

- ▶ Nuoret oppivat uusia kykyjä osallisuuden kautta.
- ▶ Nuorilla on oikeus osallistua.

[Lähde: [https://mss.si/wp/wp-content/uploads/2020/06/MSS-095-16-PD-Participacija\\_mladih.pdf](https://mss.si/wp/wp-content/uploads/2020/06/MSS-095-16-PD-Participacija_mladih.pdf)]

Vaikutukset voidaan jakaa yleisesti yhteisöön kohdistuviin vaikutuksiin ja nuoriin kohdistuviin vaikutuksiin. Yhteiskuntaan kohdistuvat vaikutukset ovat pitkälti avoimuuden sekä nuorten ideoiden ilmaisumahdollisuuksien lisäämiseen kohdistuvia vaikutuksia. Tämä merkitsee muutosta kohti erilaisten sosiaalisten ryhmien aiempaa suurempaa osallisuutta. Lyhykäisyydessään voisi sanoa, että osallisuuden kasvattaminen kasvattaa inklusiota ja vahvistaa solidaarisuuteen perustuvaa yhteiskuntaa. Nuoriin kohdistuvat vaikutukset puolestaan näkyvät valmiuksien rakentamisena. Osallisuudella hankittujen valmiuksien kirjo on äärimmäisen laaja ja riippuu nuoren osallistumistavasta sekä siitä, mitä osallistuminen pitää sisällään. On erittäin tärkeää, että paikallisyhteisöjen toiminnassa valmiuksia rakennetaan yhdessä muiden paikallisyhteisön jäsenten kanssa, sillä eri näkökulmat rikastuttavat näitä valmiuksia. Valmiuksien avulla henkilökohtainen muutos ja kehitys sekä yhteiselo ja sosiaalinen integroituminen on helpompaa.

On myös tärkeää ymmärtää, että kaikilla nuorilla ei ole yhtäläistä osallistumismahdollisuutta ja että osallistumiseen vaikuttavat useat eri tekijät. Maailmaan, jossa elämme, vaikuttavat useat eri rakenteet ja käsitykset, jotka ovat muovautuneet historian saatossa. Tämän vuoksi osallistuminen päätöksentekoon on toisille nuorille helpompaa kuin toisille. Vähemmistöihin kuuluvien nuorten parissa rasistisen syrjinnän, ksenofobian ja muunlaisen syrjinnän kokemukset ovat yleisiä. Siksi meidän aikuisten ja tapahtumanjärjestäjien vastuulla on puhua epätasa-arvosta ja ennakkoluuloista sekä luoda tasa-arvoa vahvistavia ja (rakenteelliseen) syrjintään puuttuvia mekanismeja. Kaikki tämä lähtee tietoisuuden kasvattamisesta (oman sekä laajemman yleisön) sekä yhtäläisen osallisuuden mahdollistavan toiminnan luomisesta. On myös tarpeen ottaa huomioon toiminnan tai viestinnän elementit, jotka toivottavat esimerkiksi sateenkaarinuoret, maahanmuuttajataustaiset nuoret tai turvapaikkaa hakevat nuoret tervetulleiksi toiminnan pariin tai päinvastoin mahdollisesti karkottavat pois toiminnan parista. Luomalla konkreettisten toimenpiteiden suunnitelma toimintaan voidaan saada mukaan myös vähemmistöihin kuuluvia nuoria.

# IDEATHON-menetelmä

## Menetelmän tarkoitus ja tavoitteet

Paikallisyhteisöjen demokraattiseen toimintaan osallistuminen on hyväksi nuorille sekä yhteisöille itselleen, mutta se ei missään nimessä ole itsestäänselvyys, sillä nuoria tällaisen osallisuuden polulle asteittain johdattelevia oppimisprosesseja ei ole. Tästä syystä nuoret saattavat kokea muutavat vaikuttaa ongelmiinsa, tarpeisiinsa ja kiinnostuksenkohteisiinsa saavutettavimpina, helpompina ja yksinkertaisimpina.

Mitä tulee yhteisöjen toimintaan, nuoret eivät usein tunne sen perusterminologiaa, päätöksenteon tasoja ja menetelmiä, vastuuhenkilöitä tai rahoitusmallia. Nuoria ei myöskään kovin usein kutsuta mukaan prosesseihin, joissa he voisivat aktiivisesti auttaa ratkomaan yhteiskunnallisia kysymyksiä (tai nuorten osallistumista vähintäänkin rajoitetaan).

Tilanne vaihtelee paikallisyhteisöjen välillä, ja on olemassa myös poikkeuksia. Yleisesti ottaen nuoret voisivat kuitenkin olla näkyvämmiin ja tehokkaammin osana paikallisyhteisönsä toimintaa.

Täten herääkin kysymys, kenen vastuulla nuorten osallisuuden edistäminen oikeastaan on? Onko se aikuisten vai itse nuorten vastuulla? Tässä tapauksessa vastuu on vallanpitäjillä, eli aikuisilla, jotka edustavat paikallisyhteisöjä. On aikuisten vastuulla löytää tapoja tehdä yhteisöistä yhtenäisempiä, inklusiivisempia sekä solidaarisempia. Muut organisaatiot ja nuoret voivat rohkaista aikuisia ja näyttää tietä, mutta vastuuta ei voi vierittää yksin heille.

IDEATHON on käytännön työkalu, jonka avulla nuoret saadaan paremmin mukaan paikallisyhteisönsä toimintaan. Sen etuna on sen äärimmäinen käytännöllisyys, joka antaa nuorille sekä vapauden ehdottaa muutoksia että vastuun toteuttaa tämä muutos (jos idea tulee valituksi) paikallisyhteisössään. Vastuu koskee myös taloudellisia resursseja, sillä nuoret saavat rahoitusta

idean toteuttamiseen. Täten nuoret pääsevät osaksi muovaamaan paikallisyhteisöään, eikä osallisuus rajoitu ainoastaan mielipiteiden ja näkemysten keräämiseen. Nuorista tulee oikeita toimijoita muutoksen tiellä omissa paikallisyhteisöissään.

Prosessin oppimisosio on vaikutuksiltaan erittäin voimakas, sillä se edellyttää, että nuoret keksivät idean, löytävät ja muodostavat yhteyksiä muihin samankaltaisesti ajatteleviin, muovaavat ja esittelevät ideansa ja äänestävät parasta ideaa. Osallistumalla aktiivisesti prosessiin nuoret pääsevät kokemaan ainutlaatuisen toimijuuden kokemuksen omassa paikallisyhteisössään, mutta myös oppimaan, kuinka muutokset oikeasti tapahtuvat paikallisyhteisössä. Tämä kokemus rohkaisee heitä osallisuuteen paikallisyhteisössään myös pidemmällä aikavälillä.

Nuorten omistajuus, eli se, että projekti on nuorten johtama sen alusta loppuun saakka, on tärkeä elementti, joka kasvattaa nuorten motivaatiota toteuttaa muutoksia. Kuvastavathan nuorten esittämät ideat heidän omia halujaan, tarpeitaan ja kysymyksiään.

### Yksinkertaistettuna IDEATHON-menetelmässä:

- ▶ kootaan yhteen tietty määrä nuoria
- ▶ rohkaistaan nuoria pohtimaan paikallisyhteisönsä kaipaamia muutoksia
- ▶ muodostetaan ryhmiä samankaltaisten ideoiden ympärille
- ▶ autetaan nuoria suunnittelemaan projekteja heidän muutostoiveidensa ympärille
- ▶ autetaan nuoria äänestämään tarpeellisimmasta projektista
- ▶ autetaan nuoria toteuttamaan äänestyksen voittanut projekti

Lyhykäisyydessään IDEATHON-menetelmän

tarkoituksena on aktivoida ja rohkaista nuoria aktiiviseen kansalaisuuteen heidän paikallisyhteisöissään.

#### Tärkeimmät tavoitteet ovat:

- ▶ Rohkaista nuoria pohtimaan muutoksia, jotka he haluaisivat paikallisyhteisössään nähdä.
- ▶ Rohkaista nuoria toimimaan ja tekemään töitä ideoidensa eteen.
- ▶ Näyttää nuorille, kuinka ideasta kehitetään projekti.
- ▶ Vahvistaa nuorten käsitystä projektin toteuttamisesta ja kuinka projektilla voi muuttaa omaa paikallisyhteisöä.

## Milloin ja kuinka ottaa menetelmä käyttöön paikallisyhteisössä

IDEATHON-menetelmä sopii käytettäväksi yleisesti ottaen missä tahansa paikallisyhteisössä milloin tahansa. Alla on lueteltu menetelmää hyödyntävää tapahtumaa valmisteltaessa huomioon otettavat seikat.

### Suunnittelun peruselementit

**IDEATHON-tapahtuman järjestämisessä tulee ottaa huomioon muutama peruselementti. Näitä ovat:**

- ▶ **TILA:** Missä IDEATHON-tapahtuma järjestetään? Tapahtumapaikan tulee olla nuorille tuttu paikka ja tarpeeksi suuri, jotta muutama kymmenen nuorta mahtuu tekemään tilassa ryhmätöitä.
- ▶ **AIKA:** Milloin IDEATHON-tapahtuma tulisi järjestää? Sopiiko päivä ja aika nuorille? Päivä tulee sopia yhdessä nuorten kanssa, ja sitä sopiessa tulee ottaa huomioon nuorten tarpeet. IDEATHON-tapahtuman päivämäärä toimii aikarajana muille IDEATHON-tapahtuman aikaperusteisille elementeille.

- ▶ **VASTUUHENKILÖT:** Kuka on vastuussa IDEATHON-tapahtuman toteutuksesta ja kustakin sen vaiheesta? Vastuuhenkilöt, tehtävät ja kunkin tehtävän aikataulu tulee määrittää.
- ▶ **TILAISUUDEN KOKO:** Kuinka monta nuorta tapahtumaan voi ottaa mukaan? Nuorten vähimmäis- ja enimmäismäärä tulee määrittää. Tapahtuma itsessään kestää yhden kokonaisen ja yhden puolikkaan päivän. Osallistujien ei ole tarkoitus yöpyä tapahtumapaikalla.
- ▶ **BUDJETTI:** Mikä on tapahtuman budjetti? Kuinka paljon budjetista on varattu rahoitusta voittajaidealle?\*
- ▶ **KONSORTIO:** Järjestetäänkö IDEATHON yksin vai yhdessä yhteistyökumppaneiden kanssa? Keitä nämä kumppanit ovat? Ketkä ovat kumppanijärjestöjen vastuuhenkilöitä?
- ▶ **HAASTE:** Mikä on IDEATHON-tapahtuman haaste? Haaste antaa pääohjenuoran nuorten ongelmanratkaisuprosessille.\*\*

\*IDEATHON-pilottiprojektin voittajaidean budjetti oli 3 500 €. Tapahtuman järjestäjä tai järjestäjäkonsortio voi kuitenkin päättää budjetista itse ja mukauttaa sitä omien valmiuksiensa mukaiseksi.

\*\*IDEATHON-pilottiprojektin järjestäjäkumppaneita olivat paikalliset kunnat, jotka suunnittelivat haasteen osallistujille.

#### Haaste-esimerkki:

Kunta on havainnut, että kaupungissa on tyhjä/käyttämätön/hylätty tila. Kunta pyytää nuoria suunnittelemaan heidän tarpeidensa ja kiinnostuksenkohteidensa pohjalta tilan muutokseen tähtäävän projektin.

### Mainonta

Menetelmän käyttöönottan organisaation kannalta on hyödyllistä, jos organisaatiolla on yhteys nuoriin. Yhteydellä voidaan tarkoittaa sitä, että nuoret osallistuvat organisaation toimintaan joko säännöllisesti tai silloin tällöin. Nuorten ja organisaation välillä tulisi joka tapauksessa olla jonkinlainen viestintäkanava. On olemassa riski, että organisaatio ei onnistu motivoimaan nuoria osallistumaan IDEATHON-tapahtumaan, mikäli



sillä ei ole yhteyttä nuoriin. Liian usein sorrutaan stereotyyppiseen ajatteluun (nuoret ovat laiskoja, nuoriin ei voi luottaa jne.), mikä sysää vastuun projektin epäonnistumisesta nuorten harteille. Tällaisessa tilanteessa vaarana saattaa olla, että:

- ▶ Nuoret eivät tunne IDEATHON-tapahtuman järjestävää organisaatiota, jolloin osallistuminen koetaan "hyppynä tuntemattomaan". Tämä saattaa estää nuoria osallistumasta tapahtumaan.
- ▶ IDEATHON-tapahtumaa mainostetaan kanavilla, joita nuoret eivät käytä.
- ▶ Mainonnan sisältö ei vetoa nuoriin, koska he eivät koe sitä merkitykselliseksi.
- ▶ Mainonnan sisältö ei viesti aidosta ja yhdenvertaisesta saavutettavuudesta ja inklusiivisuudesta (ts. kaikki nuoret eivät näe tapahtumaa yhtä saavutettavana tai merkityksellisenä).

Suosittellemme, että ennen IDEATHON-tapahtumaa järjestetään lyhyt kysely tai pyritään vähintään keräämään vastauksia nuorilta heidän toivomiaan, kotikuntaansa koskevia muutoksia ajatellen. Vastauksia voidaan käyttää merkittävällä tavalla IDEATHON-tapahtuman mainostuksessa.

Esimerkki: Sosiaalisessa mediassa suoritetaan kysely, jossa selvitetään, millaisia muutoksia nuoret haluaisivat nähdä kotikaupungissaan. Vastauksissa ilmenee tarve nuorille suunnatusta puistosta. Mainostekstiin voidaan sisällyttää kysymys: Tahtoisitko olla mukana luomassa kaupunkiin uusia puistoalueita?

Nuoret ovat tarkka kohderyhmä. Jos nuorten tarpeita käsitellään heille tutulla ja heidän ymmärtämällään tavalla, ja jos viestintä tapahtuu oikeiden kanavien kautta ja siten, että kaikki nuoret, sekä enemmistö- että vähemmistöryhmiin kuuluvat, voivat tuntea olonsa tervetulleiksi, nuoret saadaan osallistumaan IDEATHON-tapahtumaan.

On tärkeää aloittaa tapahtuman mainostaminen hyvissä ajoin. Suosittelemme aloittamaan mainostamisen vähintään kuukautta ennen tapahtumaa.

## **Olenaiset selvitettävät asiat ennen IDEATHON-tapahtuman järjestämistä:**

- ▶ Mikä on kohderyhmä? (tehtäväpaperi sivulla 31)
- ▶ Mitkä ovat kohdeyleisösi tärkeimmät viestintäkanavat? Ota viestinnässä huomioon inklusiivisuus- ja saavutettavuusnäkökulmat. Kenet viestintä pitää sisällään ja kenet se sulkee ulos? Ketkä tilaisuudessa on läsnä ja ketkä eivät?
- ▶ Mitkä sidosryhmät kohderyhmän lisäksi ovat tärkeitä IDEATHON-tapahtuman onnistumisen kannalta? Keille viestiä tapahtumasta, jotta he puolestaan voisivat viestiä siitä eteenpäin? Ota huomioon myös representaation merkitys.
- ▶ Miten olennaisimpia sidosryhmiä tulisi puhutella?
- ▶ Mikä on välitettävä viesti? Millaista kieltä ja slangia on käytettävä, jotta viesti menee perille, ja millaisia visuaalisia keinoja tulisi käyttää (huomioi representaatio: erinäköisten ja erilaisten ihmisten sisällyttäminen viestinnässä) kohderyhmän/-ryhmien tavoittamiseksi?

## **Yhteistyö muiden organisaatioiden kanssa – konsortion rakentaminen**

Verkostoituminen sidosryhmien kanssa on toivottavaa. Yhteyksiä voi muodostaa kouluihin, nuorisotaloihin, urheilu- ja kulttuuriseuroihin, kuntiin tai nuoria yhteen tuoviin järjestöihin. Jos tieto IDEATHON-tapahtumasta kiirii nuorille sellaisen tahon kautta, johon nuoret luottavat, on olemassa suurempi todennäköisyys, että nuoret osallistuvat tapahtumaan. Voi lisäksi olla tarpeen pyrkiä tavoittamaan nuorten perheet/vanhemmat myös heidän hyväksyntänsä ja luottamuksensa saamiseksi, jotta nuoret voivat osallistua tapahtumaan.

IDEATHON-tapahtuman myötä aikaansaadun muutoksen vaikutus on sitä suurempi mitä enemmän organisaatioita projektissa on mukana. Erityisesti kunnat kannattaa ottaa tapahtumaan

mukaan, sillä näin nuoret ja paikalliset päätöksentekijät pääsevät tapaamaan toisensa. Alustavan yhteyden muodostaminen saattaa saada kunnat mukaan prosessiin laajemminkin sekä tukemaan IDEATHON-tapahtuman prosessia. Kunta voi olla tapahtumassa mukana esimerkiksi myöntämällä luvan julkisten tilojen käyttöön/remontointiin/päivittämiseen, antamalla tietoa saatavilla olevista tiloista sekä rahoittamalla projektia. Päätaavoitteena on muodostaa yhteys kuntaan ja kasvattaa kunnan tietoisuutta paikallisympäristön nuorten tarpeista, ongelmista ja kiinnostuksenkohteista.

## Materiaalien valmistelu

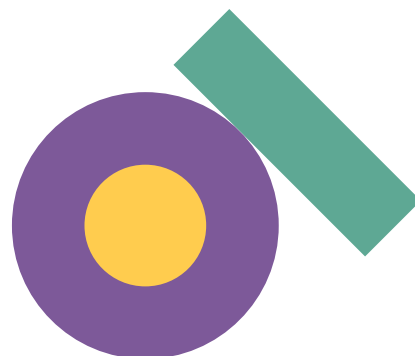
Kun IDEATHON-tapahtuman päivämäärä on sovittu, tulee tapahtumaa varten valmistella tarvittavat materiaalit, jotta tapahtuma sujuu saumattomasti. Materiaaliluettelo löytyy oppaan lopusta.

## Toteutettavuustyöryhmän valitseminen

Yhteistyökumppanien konsortion tulee valita kahdesta neljään edustajaa (toteutettavuustyöryhmä), joiden tehtävänä on tukea nuoria suunnitteluvaiheen aikana. Nämä edustajat tukevat ryhmiä antamalla heille palautetta koko prosessin ajan. Täten edustajien tulee olla mukana IDEATHON-tapahtuman toteuttamisessa, ja heidän tulee ohjeistaa sekä kertoa mielipiteensä nuorten ehdottamista ideoista. Työryhmän työ päättyy IDEATHON-tapahtuman päättymisen myötä. Työryhmän ei tarvitse olla mukana voittajaryhmän idean toteutuksessa.

Toteutettavuustyöryhmä on kentällä toimiva elin, jonka tarkoituksena on saada nuoret tuntemaan olonsa kuulluiksi ja ymmärretyiksi. Työryhmä voi antaa nuorille arvokasta ja hyödyllistä palautetta sellaisia näkökulmia koskien, joita nuoret eivät välttämättä itse tule ajatelleeksi tai joista heillä ei ole tietoa (esim. kuntaan, kouluihin tai nuorisjärjestöihin liittyvät näkökulmat). Työryhmä voi työnsä kautta laajentaa myös omia näkökantojaan ja tuoda nuorten asioita esille muissa organisaatioissa. Työryhmä on erittäin tärkeä työkalu ja siltä paikallisyhteisön eri sidosryhmien

välillä. On suositeltavaa, että työryhmä muodostetaan mahdollisimman monen eri organisaation jäsenistä (vaikkakin toimikunnassa ei tule olla yli neljää jäsentä).



# IDEATHON-menetelmän toteutus

Tämä on IDEATHON-menetelmäopas. Oppaassa käsitellään IDEATHON-menetelmän kaksipäiväistä mallia, jota testattiin menetelmän pilotoitavaiheessa. Pilotin järjestäjät arvioivat mallia pilotin jälkeen ja pohtivat myös kolmannen päivän lisäämistä työskentelyyn. Yhden päivän tuoma lisäaika mahdollistaisi osallistuvien nuorten paremman ryhmäytymisen ja rennomman ilmapiirin luomisen. Tämä heijastuisi laadukkaampien ja rohkeampien ideoiden kehittymiseen, jotka myös vastaisivat paremmin paikallisyhteisön tarpeisiin. Kolmepäiväinen malli palvelisi erityisesti nuorempien osallistujien (alaikäisten), tai esimerkiksi joidenkin heikommassa asemassa olevien nuorten kanssa työskentelyä mahdollistamalla riittävän ajan osallistujien tarvitsemalle tuelle. Toisaalta yhden päivän lisääminen työskentelyyn tarkoittaisi, että nuorten on annettava prosessille enemmän omasta ajastaan. Joidenkin nuorten sitouttaminen kolmepäiväiseen työskentelyyn voi olla haastavaa, esimerkiksi ajan tai motivaation puutteen vuoksi.

Mikäli päädytte käyttämään kolmepäiväistä mallia, on suositeltavaa lisätä työskentelyyn ylimääräinen ryhmäytymistehtävä ja painottaa riittävästi paikallisten yhteisöjen tarpeita projekteja suunniteltaessa. Työskentelyn ensimmäisenä päivänä onkin siis järkevää käyttää enemmän aikaa ideointiin ja valintojen tekemiseen; mitä osallistujat haluavat tehdä ja mihin keskittyä. On suositeltavaa, että ensimmäinen päivä olisi kolmepäiväisessä mallissa lyhyempi kuin kaksipäiväisessä versiossa (yhteensä noin 60–90 minuuttia). Toisena päivänä työskentely painottuu täysin projektien suunnitteluun. Selkeät ideat työstetään päivän loppuun mennessä valmiiksi projektiehdotuksiksi. Myös toisen päivän kannattaa olla kestoaltaan lyhyempi kuin kaksipäiväisessä mallissa (yhteensä noin 60–90 minuuttia). Kolmannen päivän rakenne ja pituus pysyvät samana molemmissa malleissa. Kolmantena päivänä projektiehdotuksista valitaan voittaja. Myös projektien toteutettavuuden arviointi toteutetaan oppaassa kuvatun mallin mukaisesti ja se on suositeltavaa tehdä toisen työskentelypäivän jälkeen.

Oppaan seuraavassa osassa kuvataan IDEATHON-prosessiin sisältyvät menetelmät ja harjoitteet, joilla jokaisella on oma tarkoituksensa osana prosessia. Lisäksi oppaaseen on lisätty suosituksia ohjaajille, minkä lisäksi kaikki oppaassa mainitut materiaalit on koottu oppaan loppuosaan. Oppaan kuvaus on lähinnä ehdotus siitä, miten prosessin voi toteuttaa onnistuneesti. Kokeneet fasilitaattorit voivat halutessaan korvata oppaassa mainittuja menetelmiä myös muilla sopivilla menetelmillä ja harjoitteilla IDEATHONin tavoitteiden saavuttamiseksi. IDEATHONin tarkoituksena on aktivoida ja rohkaista nuoria aktiiviseen kansalaisuuteen heidän paikallisyhteisöissään.

Jaettuun kansioon ladataan myös lisämateriaaleja, joita voi hyödyntää tarvittaessa. Kansioon pääsee skannaamalla QR-koodin.



## ENSIMMÄINEN

### PÄIVÄ

#### OSA 1 90 minuuttia

Johdanto ja ryhmien muodostus

#### OSA 2 60 minuuttia

Idean valinta ja tarpeiden kartoitus

#### OSA 3 120 minuuttia

Idean muotoileminen projektiksi

## VERKKOTAPAAMINEN

Toteutettavuustyöryhmän lopullisen palautteen anto

## TOINEN PÄIVÄ

#### OSA 4 90 minuuttia

Ideoiden esittely ja voittajaidean/-ideoiden valinta

#### OSA 5 90 minuuttia

Arviointi ja juhla

## ENSIMMÄINEN PÄIVÄ

### Osa 1: Johdanto ja ryhmien muodostus

**Tarkoitus:** luoda stimuloiva ympäristö yhteistyötä ja ideoiden vaihtamista varten

#### Tavoitteet:

- ▶ Esitellä tapahtuman tarkoitus ja työskentelytapa.
- ▶ Luoda osallistujille mukava ympäristö viestimiseen ja ideoiden vaihtamiseen.
- ▶ Tunnistaa osallistujien olennaisimmat kiinnostuksenkohteet, kysymykset ja tarpeet (annetun haasteen mukaiset).
- ▶ Muodostaa ryhmiä kiinnostuksenkohteiden perusteella.

**Kesto:** 90 minuuttia

**Materiaalit:** fläppitauluja, tusseja, pahvikortteja, projektori, tietokone, kaiuttimet, internet-yhteys, kyniä, maalarinteippiä, kännykät

#### Prosessinkulku:

**Johdanto:** 15 minuuttia

Fasilitaattorit esittelevät itsensä ja toivottavat osallistujat tervetulleiksi IDEATHON-tapahtumaan. Osallistujille annetaan seuraavat ohjeet ennen käytännön ryhmätöiden aloittamista:

- ▶ IDEATHON on paikka, jossa voi pohtia annetun haasteen mukaisia ideoita, joilla voidaan muuttaa osallistujien paikallisyhteisöjä. Päivän tarkoituksena ei ole käyttää aikaa pelkkään pohdintaan, vaan myös muuttaa ideat konkreettisiksi projekteiksi.
- ▶ Paras projekti saa idealleen rahoituksen. Fasilitaattorit kertovat myös projektin saaman rahoituksen määrän.
- ▶ Toteutettavuustyöryhmä arvioi kunkin projektin logistista toteutuskelpoisuutta, ja heillä on veto-oikeus kunkin projektin toteuttamisen suhteen. Osallistujat äänestävät itse voittajasta.
- ▶ Osallistujat sitoutuvat myös osallistumaan ehdotetun idean toteuttamiseen, jos heidän ideansa voittaa.

Fasilitaattorien tulee tehdä nuorille selväksi, että nuoret ovat osa jokaista yhteisöä ja että heillä on oikeus olla mukana muovaamassa sitä. Fasilitaattorien tulee korostaa IDEATHON-tapahtuman tavoitetta, mutta myös rohkaista nuoria osallistumaan paikallisyhteisöjensä muovaamiseen sekä motivoimaan paikallisyhteisöjä ottamaan nuoret mukaan päätöksentekoprosesseihin asioissa, jotka vaikuttavat nuoriin.

Aikataulu esitellään ja sana on vapaa kysymyksille. Fasilitaattorit varmistavat, että kaikki hyväksyvät esitetyt tiedot ja etenkin osuuden idean toteutukseen sitoutumisesta, mikäli idea saa rahoituksen.

Fasilitaattorit päättävät osuuden kertomalla, että vaikka kyseessä on ideakilpailu, pääpointtina on tutustua siihen, millaisen positiivisen vaikutuksen osallistujat voivat saada aikaan paikallisyhteisöissään sekä pyytää kaikkia osallistumaan ja luomaan ideoita. Ryhmiä ja/tai ideoita voidaan yhdistellä missä tahansa tapahtuman vaiheessa.

### **Inspiroivia videoita:**

LGBTIQ+ – Ne odričem se ("Minä en luovuta"): <https://www.youtube.com/watch?v=cTMRqbzPFbc>

Kuinka yhteiskunnassa saadaan aikaan muutos: <https://www.youtube.com/watch?v=PT-HBI2TVtI>

Fasilitaattoreiden tulee huomauttaa, että ideoita voi olla erilaisia, sekä antaa muutamia esimerkkejä. Fasilitaattoreiden kertomien esimerkkien tulee sijoittua paikallisympäristöön, sillä nuoret ymmärtävät muutoksen voiman paremmin, mikäli nuoret kykenevät samaistumaan ympäristöön ja ymmärtämään sitä. Fasilitaattoreiden tulee antaa vähintään kaksi muuta esimerkkiä ja varmistaa, että esimerkit ovat keskenään huomattavan erilaisia. Tämä osuus tulee päättää kertomalla, että annetut esimerkit ovat vain yksiä mahdollisuuksia muiden joukossa ja että nuorten ehdottamat ideat voivat olla myös hyvin erilaisia.

### **Tukevan ympäristön luominen: 25 minuuttia**

#### **Pikatreffit:**

Pyydä osallistujia liikkumaan tilassa vapaasti. Kerro heille, että taustalle laitetaan soimaan musiikkia. Osallistujien tulee liikkua tilassa ympäriinsä niin kauan, kunnes musiikki lakkaa soimasta. Tällöin osallistujien tulee katsoa ympärilleen ja muodostaa pari heitä lähimpänä olevan henkilön kanssa. Pareilla on kolme minuuttia aikaa keskustella fasilitaattoreiden esittämästä kysymyksestä. Kolmen minuutin kuluttua musiikki alkaa soimaan uudelleen, ja osallistujat saavat taas liikkua vapaasti tilassa. Tämä prosessi toistetaan viisi kertaa.

## Kysymykset:

- ▶ Mitä kuuluu? Mitä olet tehnyt viimeisen viikon aikana?
- ▶ Mikä on intohimosi?
- ▶ Mikä on lempijuhlapyhäsi?
- ▶ Mistä olet ylpeä?
- ▶ Millaisia tukijoita sinulla on elämässäsi?

## Sosiogrammit:

Pyydä osallistujia muodostamaan rivi nuorimmasta vanhimpaan. Osallistajat eivät saa puhua rivin muodostamisen aikana. Järjestys tarkistetaan lopuksi.

Pyydä osallistujia muodostamaan sitten rivi vaaleasilmäisimmästä tummasilmäisimpään. Osallistajat eivät saa puhua rivin muodostamisen aikana. Järjestys tarkistetaan lopuksi, ja sen saa tarkastaa kuka tahansa osallistujista. On tärkeämpää, että osallistajat katsovat toisiaan silmiin ja muodostavat täten yhteyden toisiinsa, kuin että järjestys olisi tismalleen oikea.

Pyydä osallistujia sitten asettumaan tilassa sen mukaan, miten tyytyväisiä he ovat yleisesti ottaen paikallisyhteisöönsä (toisella puolella tilaa ovat yhteisöön täysin tyytyväiset ja toisella puolella yhteisöön täysin tyytymättömät). Osallistajat voivat asettua vapaasti näiden kahden ääripään välille sen mukaan, miten tyytyväisiä tai tyytymättömiä he ovat. Osallistujilta kysytään sitten syytä tyytyväisyyteen/tyytymättömyyteen.

## Kiinnostuksenkohteiden tunnistaminen: 15 minuuttia

Osallistujia pyydetään pohtimaan seuraavia kysymyksiä itsenäisesti: Millaisen muutoksen osana haluan olla tämän haasteen puitteissa? Pyydä osallistujia miettimään yhdestä kolmeen muutosta, jotka he haluaisivat nähdä ja joissa he haluaisivat olla aktiivisesti mukana. Osallistajat kirjoittavat sitten yhdestä kolmeen muutosta pahvikorteilleen. Osallistujien tulee kirjoittaa korttiinsa myös oma nimensä.

Fasilitaattorit painottavat, että on täysin ok, olipa mielessä jo valmis konkreettinen idea tai vastaavasti ei minkäänlaista ideaa. Osallistujia pyydetään kirjoittamaan korttiinsa mitä tahansa heillä kyseisellä hetkellä onkaan mielessä.

## Ryhmien muodostaminen: 15 minuuttia

Fasilitaattorit ottavat kaksi taulua tai seinää ja kirjoittavat/asettavat toiselle taululle/seinälle otsikon "Olemassa olevat ryhmät" ja toiselle "Muodostettavat ryhmät".

Olemassa olevia ryhmiä pyydetään asettamaan ideansa vastaavalle taululle/seinälle. Kukin ryhmä piirtää pienen ympyrän omien ideoidensa ympärille/asettaa ideansa samaan rykelmään, jolloin kaikille on selvää, mitkä ideat ovat peräisin miltäkin ryhmältä.

Muita osallistujia pyydetään liittämään omat ideansa taululle/seinälle, jossa lukee "Muodostettavat ryhmät". Näistä henkilöistä muodostetaan kolmen-viiden hengen ryhmiä erilaisten kiinnostuksenkohteiden perusteella. Tavoitteena on, että ryhmät muodostuvat samanlaisten ideoiden ympärille. Kultakin uudelta ryhmältä kysytään, ovatko ryhmän jäsenet tyytyväisiä ryhmäänsä, ja mikäli näin ei ole, kysytään keiden kanssa kukin tahtoisu työskennellä.

## Ryhmän nimen valitseminen ja viestintäkanavan luominen: 10 minuuttia

Kukin ryhmä valitsee itselleen nimen ja kirjoittaa sen ylös pöydän keskellä sijaitsevaan pahvikorttiin.

Ryhmä luo myös viestintäkanavan perustamalla keskusteluryhmän joko Messengerissä, WhatsAppissa tai muulla samankaltaisella alustalla ja lisäävät myös fasilitaattorit ryhmään. Tämä tulee olemaan osallistujien ja järjestäjien välinen pääviestintäkanava.\*

\*Jos osallistuja ei halua liittyä viestiryhmään, tulee tämäkin vaihtoehto sallia.

## Pyydä kaikkia ryhmän jäseniä kertomaan kiinnostusalueestaan ryhmässä: 10 minuuttia

Fasilitaattorit pyytävät osallistujia esittämään lyhyesti omat ideansa ryhmissä (kukin ryhmän jäsen esittelee aiemmassa vaiheessa kirjaamansa idean lyhyesti).

### Suosituksia fasilitaattoreille:

Ennen työskentelyn aloittamista tulee tilaan tuoda pöytiä, joihin mahtuu kolmesta viiteen osallistujaa. Kun osallistujat saapuvat paikalle, heidät ohjataan istumaan pöytiin. Jo aiemmin muodostuneet ryhmät voivat istua yhdessä. Ilman ryhmää olevat osallistujat asettuvat istumaan tilaan sattumanvaraisesti.

Johdannon jälkeen fasilitaattorit pyytävät osallistujia tutustumaan ryhmänsä jäseniin. Fasilitaattorien tulee selittää, että yhteistyö sujuu paremmin, kun kaikki tuntevat toisiaan edes hieman.

Joka kerta, kun osallistujista muodostetaan ryhmiä, tulee varmistaa, että kaikki osallistujat ovat tyytyväisiä ryhmäänsä. Osallistujat voivat työskennellä halutessaan myös yksin.

Ryhmille kerrotaan, että aikaa on varattu sellaisten aihealueiden ja ideoiden käsittelyyn, joissa muutostoiveet tulevat esille. Ideoiden kehittäminen projektiehdotuksiksi alkaa hyvin pian tämän jälkeen.

Fasilitaattorin on tärkeää ottaa ennalta selvää organisaatioiden/yhteisöjen mahdollisista vaatimuksista voittajaehdotuksen budjettiin (ts. materiaalien ja palveluiden hankkimiseen) liittyen. Tietoa on suositeltavaa hankkia etukäteen, jotta nuorilla ei mene turhaa aikaa projektin budjetin suunnitteluun.

Useamman fasilitaattorin läsnäolo voi tukea prosessia, etenkin alaikäisten ja heikommassa asemassa olevien nuorten kanssa työskenneltäessä. Tällöin yksi fasilitaattoreista voi olla vetovastuussa työskentelyn kokonaisuudesta. Muut fasilitaattorit voivat jalkautua nuorten ryhmiin (yksi fasilitaattori yhteen ryhmään) tukemaan nuoria prosessin eri vaiheissa. On kuitenkin tärkeää antaa ryhmille aikaa työskennellä myös ilman fasilitaattoria. Fasilitaattorien jalkautuminen ryhmiin tuo parhaimmillaan selkeyttä ja tehokkuutta työskentelyyn, ylläpitää motivaatiota ja kannustaa nuoria päätöksenteossa.

## Osa 2: Idean valinta ja tarpeiden kartoitus

**Tarkoitus: valita idea, jota lähdetään kehittämään projektiksi**

### Tavoitteet:

- ▶ Saada osallistujat valitsemaan idea ja kirjoittamaan se ylös.
- ▶ Varmistaa tarve idean toteuttamiselle.

**Kesto: 60 minuuttia**

**Materiaalit:** fläppitaulu ja paperia, tusseja, kyniä, pieniä tarroja (joita käytetään äänestyspisteinä), A4-papereita (valkoisia ja erivärisiä)

## Prosessinkulku:

### Työskentelyalueen valitseminen: 20 minuuttia

Osallistujia pyydetään asettamaan ideansa (edellisen istunnon pahvikortit) motivaatio-toteutettavuus-käyrälle (ohjeet alla). Tutkikaa sitten käyrää. Kullakin ryhmän jäsenellä on kolme pistettä, jotka hän voi antaa mille tahansa kortille (osallistajat voivat antaa pisteensä joko yhdelle, kahdelle tai kolmelle eri kortille). Osallistajat antavat pisteensä (tarrat) niille korteille, joiden idean parissa he haluaisivat työskennellä. Äänestyksen avulla ryhmät valitsevat voittajakortin. Tästä muodostuu idea, jota he lähtevät kehittämään.

Ohjeet motivaatio-toteutettavuus-käyrän käyttöön:

1. Anna kullekin ryhmälle fläppitaulupaperi.
2. Piirrä käyrä ensin omalle taulullesi (katso tehtäväpaperi sivulla 33).
3. Kukin ryhmä piirtää tämän käyrän omalle fläppitaulupaperilleen.
4. Kukin ryhmän jäsen ottaa omat, edellisen istunnon aikana kirjoittamat pahvikorttinsa.
5. Kukin jäsen asettaa omat korttinsa käyrälle parhaaksi katsomalleen kohdalle.

### Idean konkretisointi: 20 minuuttia

Pyydä ryhmän jäseniä piirtämään ja kuvaamaan ideaansa viidellä lauseella. Kullakin idealla tulee olla kuvaus sekä luonnos siitä, miltä idea käytännössä näyttää.

### Kysy MIKSI: 20 minuuttia

Pyydä ryhmiä käyttämään kolmen miksi-kysymyksen metodia ja kirjoittamaan vastauksensa ylös. Ryhmille tulee myös kertoa, että on täysin ok etsiä tai pyytää mielipiteitä tai tietoa myös ryhmän ulkopuolelta.

Tämän osion pääkysymys on: MIKSI yhteisö tarvitsee ehdottamaanne muutosta? Kun ryhmä on löytänyt vastauksen ensimmäiseen kysymykseen, kysy se kysymyksen "MIKSI?" uudelleen ja etsi myös tähän vastauksen. Tämä toistetaan kolme kertaa.

#### **Esimerkki:**

**Idea:** Hankitaan kaikille lukiolaisille uudet puserot.

**Kysymys:** Miksi lukiolaisille pitäisi hankkia uudet puserot?

**Vastaus:** Tällöin kaikki voisivat käyttää samanlaista puseroa.

**Kysymys:** Miksi kaikkien tulisi käyttää samanlaista puseroa?



**Vastaus:** Olisi mukavaa, että kaikki käyttäisivät samanlaista puseroa, koska kaikilla ei ole mahdollisuutta kivoihin vaatteisiin ja puseroiden ansiosta kaikilla olisi edes yksi kiva vaate. Lisäksi puseroilla voi ilmaista kuuluvansa kouluun ja niiden avulla saataisiin luotua yhteenkuuluvuuden tunnetta.

**Kysymys:** Miksi kaikilla tulisi olla mahdollisuus kivoihin vaatteisiin, miksi kaikkien tulisi ilmaista kuuluvansa kouluun ja miksi tulisi luoda yhteenkuuluvuuden tunnetta?

**Vastaus:** Sosiaaliset erot ovat osa yhteiskuntaamme, ja se mitä puemme päällemme, kertoo myös sosiaalisesta statuksestamme. Koska erot ja vertailu voivat aiheuttaa negatiivisia tunteita ja jakaa meitä eri leireihin, puserot poistaisivat tämän ongelman ainakin osittain. Puserot olisivat myös muistutus, että olemme osa jotakin suurempaa (koulu) ja ettemme ole yksin. Tämä kasvattaisi sosiaalista inklusiota koulussa ja kasvattaisi oppilaiden halua käydä koulua.

## Osa 3: Idean muotoileminen projektiksi

**Tarkoitus:** muodostaa ideoista projekteja

### Tavoitteet:

- ▶ Määrittää projektin tarkoitus ja tavoitteet
- ▶ Määrittää projektin aikajana
- ▶ Valmistella projektin taloudellinen suunnitelma
- ▶ Luoda projektista alustava esitys

**Kesto:** 120 minuuttia

**Materiaalit:** tehtäväpaperit, kyniä, tusseja, tarralappuja

### Prosessi:

**Idean yksityiskohtainen kuvaus:** 80 minuuttia

Kukin ryhmä saa tehtäväpaperin (sivut 34-36) täytettäväkseen. Fasilitaattorit tukevat ryhmiä.

**Esitysluonnokset:** 30 minuuttia

Fasilitaattorit antavat ohjeet ideoiden esittelyyn ja äänestämiseen koskien toista tapahtumapäivää:

- ▶ Kullakin ryhmällä on kolme minuuttia aikaa esitellä ideansa.
- ▶ Esityksen jälkeen muut osallistujat voivat esittää kysymyksiä.
- ▶ Osallistujien kysymysten jälkeen toteutettavuustyöryhmä kysyy lisäkysymyksiä.
- ▶ Sitten seuraava ryhmä pitää esityksensä.

- ▶ Kaikkien esitysten jälkeen ryhmissä käydään 5 minuutin keskustelu siitä, miten ryhmät aikovat pisteensä käyttää. Kullakin ryhmällä on viisi pistettä, jotka heidän tulee jakaa ideoiden välillä. Ryhmä ei saa äänestää omaa ideaansa.
- ▶ Kukin ryhmä merkitsee äänensä äänestyslipukkeelle (katso materiaaliluettelo).
- ▶ Fasilitaattorit keräävät äänestyslipukkeet niin, että kukaan osallistujista ei näe, miten muut ryhmät ovat äänestäneet, laskee äänet ja julistaa tulokset.
- ▶ Kolme eniten ääniä saanutta ryhmää siirtyy seuraavalle kierrokselle.
- ▶ Fasilitaattorit antavat tilaa mahdolliselle yhteistyölle, muutoksille ja ryhmien/ideoiden yhdistymisille. Ryhmiä pyydetään pohtimaan, voisivatko he mahdollisesti parantaa omaa ideaansa ottamalla siihen mukaan elementtejä muiden ryhmien ideoista. Fasilitaattorit johtavat keskustelua, antavat osallistujien muuttaa ideoitaan haluamallaan tavalla, käyvät läpi kolme seuraavalle kierrokselle päässyttä ideaa ja aloittavat sitten seuraavan äänestyskierroksen.
- ▶ Kaikilla osallistujilla, myös ensimmäisellä kierroksella tippuneiden ryhmien jäsenillä, on nyt yksi ääni. Fasilitaattoreiden tulee kiinnittää erityisen tarkkaa huomiota siihen, että ensimmäisellä kierroksella äänestetään ryhminä ja toisella yksilöinä. Fasilitaattorit antavat osallistujille äänestyslipukkeen. Tämän jälkeen osallistajat äänestävät anonyymisti ja antavat lipukkeensa takaisin fasilitaattoreille. Äänet lasketaan ja fasilitaattorit julistavat voittajan. Jos kahdella ryhmällä on sama määrä ääniä, toteutettavuustyöryhmän ääni ratkaisee.

Fasilitaattorit kertovat ryhmille, että rahoitus idean toteuttamiseen päätetään esitysten perusteella. Ryhmille kerrotaan, että esityksiä on aikaa valmistella seuraavaan tapaamiseen saakka. Esitykset voivat olla missä tahansa ryhmän päättämässä muodossa. Fasilitaattorit kertovat osallistujille, että tehokkaimmat esitykset sisältävät kuitenkin visuaalisia elementtejä.

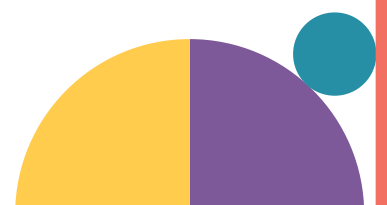
**Esitysohjeet löytyvät oppaan lopussa sijaitsevasta tehtäväpaperista.**

### **Lopetus: 10 minuuttia**

Fasilitaattorit päättävät lopuksi päivän ja pyytävät jokaista ryhmää esittelemään ideansa nopeasti. Kullakin ryhmällä on enintään yksi minuutti aikaa. Fasilitaattorit kertovat sitten nopeasti seuraavista vaiheista.

#### **Seuraavat vaiheet:**

- ▶ Esityksen viimeistely.
- ▶ Verkkotapaaminen toteutettavuustyöryhmän kanssa.
- ▶ Lopullisen esityksen muokkaaminen.
- ▶ Esityksen esittäminen toisena tapahtumapäivänä.
- ▶ Äänestys.



## Suosituksia fasilitaattoreille:

Ennen päivän päättämistä fasilitaattoreiden tulee antaa kullekin ryhmälle yksilöllisiä suosituksia esityksen työstämiseen liittyen. He sopivat myös ajankohdan ryhmän verkkotapaamiselle toteutettavuustyöryhmän kanssa. Fasilitaattorit ilmoittavat ryhmille päivän ja ajan keskusteluryhmän kautta. Suosittelemme, että ensimmäisen ja toisen päivän välillä on vähintään 14 vuorokautta. Tänä aikana pidetään verkkotapaamiset ja ryhmät viimeistelevät projektinsa ja valmistelevat esityksensä.

## Verkkotapaaminen

Kukin ryhmä esittelee ideansa erikseen toteutettavuustyöryhmälle verkkotapaamisessa. Työryhmän vastuulla on arvioida, onko idean logistisesti toteuttamiskelpoinen. Kun työryhmä on näyttänyt projektille vihreää valoa, se pääsee mukaan toisen tapahtumapäivän äänestykseen. Tapaaminen on samalla mahdollisuus saada palautetta järjestäjiltä. Jos idea ei ole toteuttamiskelpoinen, työryhmä kertoo tämän selkeästi ja kertoo ryhmälle, mitä tulee muuttaa, jotta idea olisi toteutuskelpoinen. Palaute lähetetään ryhmälle myös kirjallisessa muodossa tapaamisen jälkeen. Jos nuorten ryhmä ei ota palautetta huomioon eikä muokkaa ideaa palautteen mukaisesti, työryhmällä on oikeus poistaa ryhmä toisen tapahtumapäivän äänestyksestä.

Toteutettavuustyöryhmän jäsenten tulee arvioida projektien toteutettavuutta, ei sen sisältöä, eikä tuoda ilmi henkilökohtaista mielipidettä projektista.

**Toteutettavuustyöryhmälle tarkoitettu tehtäväpaperi löytyy oppaan lopusta.**

## TOINEN PÄIVÄ

### Osa 4: Ideoiden esittely ja voittajaidean/-ideoiden valinta

**Tarkoitus:** esittää ideat ja äänestää parhaasta ideasta

#### Tavoitteet:

- ▶ Esittää ideoiden pohjalta luodut esitykset
- ▶ Valita paras (parhaat) idea (ideat)

**Kesto:** 90 minuuttia

**Materiaalit:** abstrakteja kuvia, projektori, tietokone, kaiuttimet, internet-yhteys, äänestyslipukkeet

## Prosessinkulku:

### Johdanto: 30 minuuttia

Pyydä osallistujia sulkemaan silmänsä ja toistamaan mitä fasilitaattorit tekevät. Fasilitaattorit aloittavat harjoituksen hieromalla käsiään yhteen. Noin 20 sekuntia tätä tehtyään fasilitaattorit alkavat napsutella sormiaan, sitten taputella kevyesti reisiään ja lopuksi tömistellä jalkojaan. Noin 20 sekuntia tätä tehtyään fasilitaattorit alkavat taputtaa reisiään, napsutella sormiaan ja hieromaan sitten käsiään yhteen. Pyydä sitten osallistujia avaamaan silmänsä.

Lattialle on levitetty erilaisia abstrakteja kuvia (kuvalliset tunne-/ajatuskortit soveltuvat tähän tarkoitukseen parhaiten). Pyydä osallistujia valitsemaan yksi kuva, joka vastaa parhaiten kysymykseen: "Miten voin?". Osallistujat jakavat sitten vastauksensa muille ringissä oleville osallistujille (20 minuuttia).

Fasilitaattorit kertovat osallistujille esitysten alkavan seuraavaksi. Osallistujille tulee tehdä selväksi, että vaikka vain yksi ryhmistä voi voittaa, kilpailu itsessään ei ole tärkein osuus, vaan yhteisön tarvitsema ja kaipaama muutos.

Tila valmistellaan esityksiä varten ja ryhmien esiintymisjärjestys arvotaan.

### Äänestys: 30 minuuttia

Esitykset pidetään. Ohjeita esitysten suunnitteluun löytyy oppaan tehtäväpaperit -osiosta (sivu 37).

Käyttäkää äänestämiseen aikaa. Ohjeet äänestämiseen ja äänestyslipukkeet löytyvät myös tehtäväpaperit -osiosta (sivut 39-40).

Voittaja julistetaan.

### Suosituksia fasilitaattoreille:

Ennen alun harjoitusta osallistujille voi kertoa hennon keväsateen rauhoittavasta vaikutuksesta ja että tulemme harjoituksella simuloimaan sitä rauhoittuaksemme.

Ensimmäisen äänestyskierroksen jälkeen fasilitaattorit tarkistavat, onko ryhmien ideoissa samankaltaisuuksia ja mikäli näitä ryhmiä tai ideoita voisi yhdistää tai jos yhteen ideaan voisi ottaa elementtejä toisesta ideasta. Jos tämä on mahdollista, ryhmille tulee antaa tarpeeksi aikaa sopia, mitä elementtejä toisten ryhmien ideoista voisi ottaa mukaan omaan ideaan.

# Osa 5: Arviointi ja juhla

**Tarkoitus:** arvioida IDEATHON-tapahtumaa ja juhlistaa yhdessä tehtyä työtä

## Tavoitteet:

- ▶ Arvioida IDEATHON-tapahtumaa
- ▶ Juhlistaa yhdessä tehtyä työtä
- ▶ Sopia seuraavista vaiheista voittajaryhmän kanssa



**Kesto:** 90 minuuttia

**Materiaalit:** kännykät, internet-yhteys

## Prosessinkulku:

**Arviointi:** 30 minuuttia

Fasilitaattorit suorittavat arvioinnin Mentimeter-työkalun avulla (kysely löytyy oppaan tehtäväpapereista sivulta 41).

Fasilitaattorit pyytävät osallistujia osallistumaan viimeiseen läpikäyntiin, jossa kysytään seuraava kysymys: "Mitkä kaksi asiaa otat mukaasi tästä prosessista?".

**Yhdessäolo:** 60 minuuttia

Tämän jälkeen osallistujat voivat viettää aikaa keskenään ja nauttia tarjoiluista.

Fasilitaattorit pyytävät osallistujia keskustelemaan voittajaryhmän jäsenten kanssa ja halutessaan ilmaisemaan tahtonsa liittyä mukaan projektin toteutukseen. Fasilitaattorit rohkaisevat voittajaryhmää kertomaan muille, millä tavoin muut voisivat osallistua ja olla mukana projektin toteutuksessa. Jos kiinnostusta on, fasilitaattoreiden tulee varmistaa, että nuoret ovat samaa mieltä siitä, missä ja kuinka paljon etukäteen tietoa tullaan jakamaan.

Yhteisen ajanvieton jälkeen fasilitaattorit tapaavat voittajaryhmän kanssa erikseen määrittääkseen määräjän, johon mennessä valittu idea tulee olla toteutettu. Ryhmän jäsenten tulee tietää seuraavat vaiheet sekä kehen ottaa yhteyttä, jos kysymyksiä herää projektin toteutuksen aikana. Jos ryhmä itse ei ota yhteyttä, on mentorin otettava yhteyttä ryhmään viimeistään neljä päivää IDEATHON-tapahtuman jälkeen ryhmän edistymisen tarkistamiseksi. Mentori voi käyttää tässä apunaan IDEATHON-tapahtuman aikana luotua viestintäkanavaa.

Mentori on järjestäjien nimeämä henkilö, ja hänen tehtävänä on tukea ja valvoa voittajaidean toteutusta.

Mitä tulee projektin fyysiseen toteutukseen, kannattaa mentorin olla mukana siinä. On tärkeää, että mentorin rooli on selkeä: Mentori ei johda projektia, vaan tukee siinä mukana olevia nuoria. Mentori on saatavilla, jos ryhmä tarvitsee apua, mutta hänen ei tule ohjata projektia omien halujensa mukaiseen suuntaan.

Fasilitaattorit voivat tässä vaiheessa myös antaa voittajaryhmän kysyä kysymyksiä.

# Esimerkkejä aiemmista IDEATHON-tapahtumista

## Litijan lukiossa järjestetty IDEATHON-tapahtuma

**Haaste:** luoda opiskelijoille suunnattu sosiaalinen tila Litijan kaupungin lukioon

**Haasteen ehdottaja:** Litijan lukio

**Osallistujat:** 32 Litijan kaupungin lukion kolmannen vuoden opiskelijaa

Tapahtuman kuvaus: Kulttuuri- ja koulutusjärjestö PiNA yhdisti voimansa Lojtra Association -järjestön ja Litijan kaupungin lukion kanssa. Viimeisimpänä mainittu ehdotti haastetta opiskelijoille, vastasi mainonnasta ja tarjosi tapahtumalle tapahtumapaikan. Opiskelijat jaettiin ensin kolmen–viiden hengen ryhmiin ideoiden perusteella. Tämän jälkeen ideoita lähdettiin kehittämään sekä projektiehdotuksia suunnittelemaan. Opiskelijoilla oli erilaisia ehdotuksia, joista osa oli keskenään samankaltaisia. Projektiehdotusten kehittämisen jälkeen ne esiteltiin ja opiskelijat valitsivat voittajaidean. Valintaprosessin päätyttyä sovittiin, että osa niistä ehdotuksista, jotka eivät voittaneet, otettaisiin osaksi voittajaehdotusta. Mentorin tuella opiskelijat toteuttivat voittajaehdotuksen ja loivat koululle opiskelijoille suunnatun tapaamispaikan.

**Muutos käytännössä:** Voittajaehdotuksen toteutuksella varmistettiin, että Litijan lukiossa on nyt kaksi ajanviettoon tarkoitettua merkityksellistä paikkaa: kirjasto ja galleria. Opiskelijat ostivat nojatuoleja, lepotuoleja, sohvan, pöytiä, maton, tuoleja, kasveja, pöytäjalkapallopöydän, projektorin ja tietokoneen. Tavarat asetettiin paikoilleen ehdotuksessa esitetyllä tavalla. Opiskelijoilla onkin nyt käytössään laadukkaammat tilat, joissa viettää aikaa yhdessä. Lisäksi opiskelijat tuntevat suurempaa yhteenkuuluvuuden tunnetta, koska he ovat itse olleet mukana tilojen luomisprosessissa.

Yhteistyö toi mukanaan myös muita muutoksen tuulia, nimittäin Litijan kaupungin lukio ja Lojtra Association -järjestö aloittivat keskinäisen yhteistyön Erasmus+-hankkeisiin osallistumiseksi.

# IDEATHON-menetelmän SWOT-analyysi



## Vahvuudet

- ▶ Nuorten inklusion vahvistaminen paikallisyhteisöissä
- ▶ Nuorten autonomian vahvistaminen paikallisyhteisöjen toimintaan osallistumisen kautta
- ▶ Nuorten valmiuksien parantaminen
- ▶ Nuorten ja heidän kotikuntansa välisen yhteyden parantaminen

## Heikkoudet

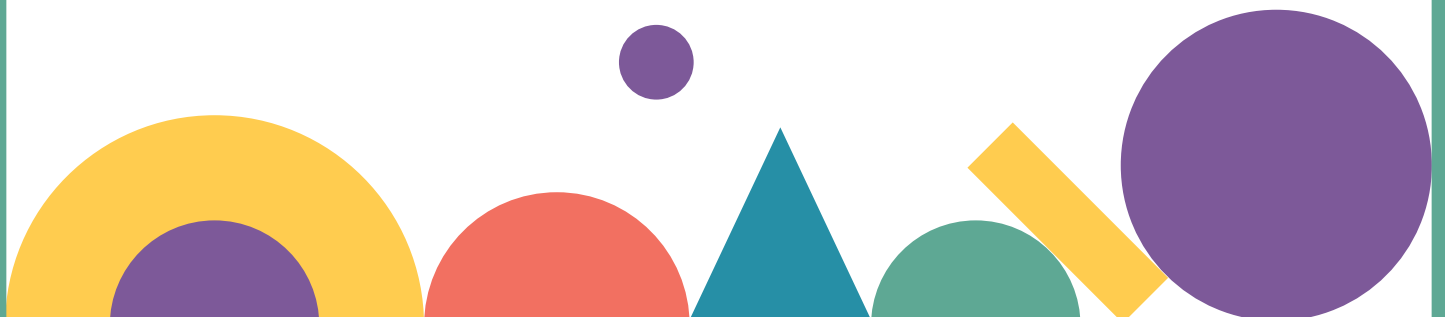
- ▶ Vain rajattu määrä nuoria voi osallistua
- ▶ Vain rajattua määriä ideoita voidaan tukea
- ▶ Rajalliset taloudelliset resurssit
- ▶ Rajallinen inklusiivisuus (ujompien nuorten voi olla vaikeaa osallistua mukaan toimintaan, jossa vaaditaan esilläoloa)

## Mahdollisuudet

- ▶ Nuorten pitkän aikavälin inklusio paikallisyhteisöjen päätöksentekoprosesseissa
- ▶ Kaikkien nuorten yhdenvertaisen ja turvallisen osallisuuden takaavien osallistumismenetelmien luominen, joissa otetaan alusta alkaen huomioon moninaisuus, inklusiivisuus ja saavutettavuus/esteettömyys

## Uhat

- ▶ Nuoriin liittyvien stereotyyppien vahvistuminen (mikäli osallistujia ei ole tarpeeksi)
- ▶ Valittuja ideoita ei toteuteta
- ▶ Ei pitkän aikavälin järjestelmällistä apurahajärjestelmää IDEATHON-tapahtumassa nousseita ideoita varten
- ▶ Vain jo valmiiksi aktiiviset nuoret osoittavat kiinnostusta osallistua tapahtumaan (ei osallistujia marginalisoiduista ryhmistä).



# Materiaaliluettelo

Tiettyjen materiaalien tarvittava määrä riippuu osallistujien määrästä. 30 osallistujan IDEATHON-tapahtumaan tarvitaan seuraavat materiaalit:

- ▶ 40 fläppitaulupaperia
- ▶ 100 tussia
- ▶ 40 kynää
- ▶ 100 pahvikorttia
- ▶ 1 projektori
- ▶ 1 tietokone
- ▶ kaiuttimet
- ▶ internet-yhteys
- ▶ 1 maalarinteippirulla
- ▶ omat kännykät (ei osallistumisvaatimus)
- ▶ abstrakteja kuvia (kuvalliset tunne-/ajatuskortit)
- ▶ 100 pientä tarraa
- ▶ 50 valkoista A4-paperiarkkia
- ▶ 50 muunväristä A4-paperiarkkia
- ▶ 250 muistilappua (post-it)
- ▶ äänestyslipukkeita
- ▶ tehtäväpaperit



# Tehtävätaulukko

## VALMISTELUT

- ▶ Etsi tila, jossa vähintään 30 henkilöä voi työskennellä ryhmissä.
- ▶ Päätä, milloin IDEATHON-tapahtuma toteutetaan.
- ▶ Valitse projektille koordinaattori.
- ▶ Aseta osallistujien enimmäismäärä.
- ▶ Luo konsortio (ketkä muut ovat mukana järjestämässä tapahtumaa?).
- ▶ Aseta projektin ja voittajaryhmän budjetti.
- ▶ Aseta haaste.
- ▶ Mainosta tapahtumaa.
- ▶ Valmistele tarvittavat materiaalit.
- ▶ Nimeä toteutettavuustyöryhmä, tapahtuman fasilitaattorit sekä voittajaryhmän mentori.

## TOTEUTUS

- ▶ Varmista, että fasilitaattorit tuntevat kaikki IDEATHON-prosessin elementit.
- ▶ Järjestä ensimmäinen osa.
- ▶ Järjestä toinen osa.
- ▶ Järjestä kolmas osa.
- ▶ Järjestä verkkotapaaminen.
- ▶ Järjestä neljäs osa.
- ▶ Järjestä viides osa ja julista IDEATHON-tapahtuman voittaja.

## SEURANTA

- ▶ Kerro voittajaryhmälle, kuka heidän mentorinsa on.
- ▶ Luo mentorin ja voittajaryhmän välille viestintäkanava.
- ▶ Seuraa voittajaryhmän edistymistä (vähintään kerran viikossa).
- ▶ Sovi voittajaryhmän tehtävien määräajoista.
- ▶ Tapaa voittajaryhmän kanssa kasvotusten projektin toteutuksen aikana.
- ▶ Voittajaryhmä vie projektinsa loppuun.
- ▶ Maksa projektiin liittyvät laskut ja suorita kaikki tehtävät loppuun.
- ▶ Mentori juhlistaa onnistumista voittajaryhmän kanssa.

# Heikommassa asemassa olevien nuorten osallisuus

IDEATHON-tapahtuman järjestämisen kannalta on erittäin tärkeää tunnistaa tapahtuman kohderyhmä sekä tiedostaa, että nuoret eivät ole yksi homogeeninen ryhmä ihmisiä. "Nuoria" on eri ikäisiä, he edustavat eri sukupuolia, heillä on erilaisia mielenkiinnonkohteita sekä maailmankatsomuksia ja eri identiteettejä. Eri identiteetit reagoivat eri viestintään ja käyttävät erilaisia viestintäkanavia. On tärkeää tuntea kohderyhmänsä, sillä vain näin tapahtuman mukauttaminen ryhmälle sopivaksi on mahdollista.

Nuorisotyön yksi tärkeimmistä periaatteista on kaikkien nuorten inklusio. Euroopan komissio on julkaissut inklusiota ja moninaisuutta koskevan strategiansa, jonka tarkoituksena on auttaa nuoris- ja koulutussektorin edustajia ymmärtämään heikommassa asemassa olevien ihmisten ja ilmiön laaja-alaisuutta sekä auttaa keksimään tapoja tukea heitä. Ei luonnollisestikaan ole mahdollista, että kaikki nuoret kiinnostuisivat yhdestä ja samasta tapahtumasta, mutta on äärimmäisen tärkeää pyrkiä tunnistamaan ja muuttamaan epätasa-arvoisia rakenteita ja mekanismeja, joiden vuoksi osa nuorista kokee ulossulkemista. Alla käsitellään näkökohtia, jotka tulee ottaa huomioon IDEATHON-tapahtuman järjestämisessä, jotta tila on inklusiivinen kaikille nuorille. Ryhmät ovat inklusiivisuutta ja moninaisuutta koskevan strategian mukaisia ja olemme lisänneet niihin joitakin erityispiirteitä ja huomioitavia seikkoja, jotta IDEATHON-tapahtuma voitaisiin järjestää onnistuneesti ja jotta se olisi inklusiivisempi.

## Mitä siis tehdä

Arvioi toiminnan esteitä ja saavutettavuutta eri vähemmistöryhmien näkökulmasta. Pohdi, keiden kannalta toiminta on inklusiivista ja keiden kannalta ulossulkevaa, keiden ääni kuuluu ja keiden ei (ja miksi näin on). Jos olet enemmistön edustaja, voi olla vaikeaa huomata (tai myöntää) vähemmistön edustajien edustuksen puute tai

tunnistaa tasa-arvoisen osallistumisen esteet. Pohdi ongelmia, joita voit tunnistaa toiminnassa ja sen suunnittelussa, kuten (piilo)rasismi, seksismi, islamofobia, homofobia, transfobia tai ableismi. Kiinnitä huomiota siihen, miten kohtaat ja käsittelet erilaisista taustoista tulevia nuoria ja tunnistatko omat erilaisia ryhmiä koskevat ennakkokäsityksesi. Ulossulkemista edistävien toimintatapojen ylläpitäminen on usein tahatonta. Jos/kun huomaat ajattelevasi ennakkoluuloisesti tai ylläpitäväsi epätasa-arvoisia toimintatapoja, saattaa tämä herättää vaikeita tunteita. Pyri työstämään näitä tunteita ja keskittämään energiasi siihen, miten voisit toimia eri tavalla jatkossa. Muista, että epä mukavuuden tunteen kokeminen on osa oppimista.

## Seuraavista ehdotuksista saattaa olla hyötyä:

- ▶ Luo itsellesi selkeät ohjeet, kuinka tavoittaa vähemmistöihin kuuluvat nuoret.
- ▶ Pohdi verkkosivuilla käytettävää kieltä. Miten yhteyshenkilöille viestitään, millaisia toiminnan kuvauksia materiaalisi sisältävät ja millaiset ihmiset esiintyvät visuaalisessa viestinnässäsi?
- ▶ Hyödynnä yhteisösi tietotaitoa ja asioista perillä olevia henkilöitä.
- ▶ Käytä viestinnässä yksinkertaista kieltä ja useita eri kanavia. Videoiden ja sosiaalisen median kanavien käyttö on hyödyllinen kirjallisen viestinnän lisäksi. Nuoret pitävät usein helposti saatavilla olevista materiaaleista, kuten lyhyistä Instagram-videoista, joissa kerrotaan tapahtumasta lisää.
- ▶ Kartuta tasa-arvotyötä koskevia tietojasi: tutustu esimerkiksi rasismiin ilmiönä sekä siihen, kuinka voisit tehdä toiminnastasi mahdollisimman saavutettavaa/esteetöntä sekä kulttuuri- ja sukupuolisensitiivistä.

- ▶ Järjestä muille järjestäjille ja työyhteisösi jäsenille koulutusmahdollisuuksia ja -materiaaleja. On tärkeää yrittää ymmärtää nuorten elämää sekä heidän maailmansa moninaisuutta paremmin.

Näin toimien toimintamme voi tukea nuorten eri identiteettejä ja vahvistaa heidän mahdollisuuksiaan menestyä yhteiskunnassa.

### **Turvallinen ja rohkea tila**

Laadi järjestämällesi tapahtumalle yleiset säännöt syrjinnän käsittelemisen varalle. On hyvä tietää, miten moninaisessa ryhmässä toimitaan, sekä luoda turvallinen toimintaympäristö.

### **Ennaltaehkäisy on paras toimi:**

- ▶ Keskustele järjestäjien kanssa siitä, kuinka erilaiset osallistujat on otettu huomioon toiminnassa ja kuinka voidaan estää se, että joku kokee jäävänsä toiminnan ulkopuolelle.
- ▶ Tee tapahtuman aikana selväksi, että kaikenlainen kiusaaminen, syrjintä, rasismi, häirintä ja vihapuhe on kielletty tapahtuman tiloissa ja toiminnassa. Muista nimetä ilmapiiriin turvallisuudesta vastaava vastuuhenkilö, ja kerro nuorille, kuka tämä henkilö on. Tee selväksi, että häirintään puututaan, mikäli sellaista ilmenee.

### **Kuinka ottaa huomioon erilaiset ryhmät:**

#### **Taloudellisesti heikommassa asemassa olevat:**

**Käsittää:** pienituloisten perheiden nuoret, riskiryhmään kuuluvat nuoret, talousvaikeuksissa olevat nuoret.

Huomioitavat seikat: Tarjoa tarvittaessa taloudellista tukea matkustusta ja majoitusta varten. Varmista, että IDEATHON-tapahtuma on kaikin puolin taloudellisesti saavutettava. Älä muodosta varallisuudesta osallistumiskriteeriä.

#### **Koulutuksellisesti heikommassa asemassa olevat:**

**Käsittää:** nuoret, joiden asema on rajoittunut laadukkaan koulutuksen saavutettavuuden suhteen; koulupudokkaat; nuoret, joilla on oppimiseroja

Huomioitavat seikat: Järjestä työpajoja ja resursseja oppimiseröjen kuromiseksi. Luo ympäristö, jossa

kouluttautumiseen rohkaistaan ja jossa osallistujat voivat hyvillä mielin kysyä kysymyksiä. Järjestä etukäteen tarvittaessa taustoittavia työpajoja osallistujien saman lähtötason varmistamiseksi.

#### **Kulttuurinen ja etninen moninaisuus:**

**Käsittää:** erilaisia kulttuuri- ja etnisiä taustoja omaavat nuoret, maahanmuuttajat, pakolaiset

Huomioitavat seikat: Kiinnitä huomiota siihen, että kohtaat jokaisen nuoren yksilönä, jolla on omat yksilölliset tarpeensa, toiveensa, kiinnostuksenkohteensa ja taustansa. Vähemmistöön kuuluvat nuoret joutuvat usein punnitsemaan osallistumistaan uudelleen toimintaan sekä pohtimaan, kuinka heitä tullaan kohtelemaan ja kuinka heidät tullaan kohtaamaan kyseisen toiminnan parissa. Näkyviin vähemmistöihin kuuluvat nuoret kohtaavat myös enemmän ennakkoluuloja kuin muut, ja heidät usein kohdataan ja kohdellaan ”ryhmänsä edustajina” eikä niinkään yksilöinä muiden joukossa. Yritä olla tekemättä etukäteisoletuksia siitä, mitkä aihealueet vetoavat erilaisen kulttuurisen ja kielellisen taustan omaaviin nuoriin vain heidän taustansa perusteella. Luo heille tila, jossa he saavat äänensä kuuluviin ja jossa he voivat itse määrittää heille merkitykselliset asiat. Edistä kulttuurien välistä yhteistyötä, jossa erilaisista taustoista tulevat nuoret voivat tavata toisiaan, jakaa ajatuksiaan ja rakentaa keskinäistä ymmärrystä. Varmista kunnioittava ja inklusiivinen ilmapiiri, jossa arvostetaan kaikenlaisia kulttuuritaustoja. Toimi aktiivisesti ja tietoisesti antirasistisen työtavan edistämiseksi työssäsi.

#### **Sukupuoli- ja LGBTIQ+ -inkluisio:**

**Käsittää:** kaiken sukupuoliset nuoret, LGBTIQ+-nuoret.

Huomioitavat seikat: Varmista, että johtajat ja mentorit edustavat tasapainoisesti eri sukupuolia. Valvo, että toiminnassa noudatetaan tiukasti syrjinnän vastaista käytäntöä. Varmista, että tiloissa ja käsiteltävissä teemoissa otetaan huomioon sukupuolen moninaisuus. Luo ympäristö, jossa LGBTIQ+-nuoret tuntevat olonsa turvallisiksi ja kunnioitetuiksi. On tärkeää kunnioittaa osallistujien sukupuoli-identiteettiä.

#### **Maantieteelliset rajoitukset:**

**Käsittää:** maaseudulla tai syrjäseudulla asuvat nuoret; nuoret, joille kaupunkiympäristön mahdollisuudet ovat rajallisemmin saatavilla.

Huomioitavat seikat: Järjestä tapahtumia erilaisissa paikoissa, mukaan lukien maaseudulla. Tarjoa mahdollisuutta etäosallistumiseen. Harkitse matkustus- ja majoitusjärjestelyjen mahdollisuutta syrjäseuduilla asuville.

### **Vammat ja esteettömyys:**

**Käsittää:** nuoret, joiden toimintakyky on poikkeava; nuoret, joilla on fyysisiä tai kognitiivisia vammoja.

Huomioitavat seikat: IDEATHON-tapahtuman tapahtumapaikan tulee olla esteetön myös heikentyneen liikuntakyvyn omaavien näkökulmasta. Tämä tarkoittaa, että tilassa tulee olla rampit pyörätuolille, hissi, ja esteettömät WC-tilat, ja materiaalien tulee olla ruudunlukuohjelmalla luettavissa olevassa muodossa. Tilan esteettömyyden varmistaminen vaatii taustatyötä (joissain tapauksissa tilojen omistajat ovat saattaneet mainostaa virheellisesti tilaansa esteettömänä, mikä ei tietenkään ole oikein). Varmista, että materiaalit sopivat käytettäväksi avustavien teknologioiden kanssa. Tarjoa mahdollisuutta viittomakielen tulkkiin, tekstityksiin ja muihin tarpeellisiin mukautuksiin.

### **Digitaalinen lukutaito ja saavutettavuus:**

**Käsittää:** nuoret, joiden digitaalinen lukutaito on puutteellista ja joiden mahdollisuus käyttää tietotekniikkaa on heikko.

Huomioitavat seikat: Järjestä digitaalisen lukutaidon perustaitoja käsitteleviä työpajoja. Varmista tarvittavien teknologioiden ja internet-yhteyden saavutettavuus. Varaa paikalle mentoreita, jotka voivat auttaa teknisten haasteiden kanssa.

### **Sairaudet ja erityistarpeet:**

**Käsittää:** kroonisesti sairaat nuoret; mielenterveyshaasteiden kanssa kamppailevat nuoret; nuoret, joilla on erityistarpeita.

Huomioitavat seikat: Varmista, että saatavilla on hiljaisia, levolle varattuja tiloja. Pidä mielessä ruokarajoitteet ja allergiat. Luo inklusiivinen ja tukeva ympäristö, joka mukautuu erilaisiin terveyteen liittyviin tarpeisiin.

### **Ikärakenteen monimuotoisuus:**

**Käsittää:** eri ikäryhmiin kuuluvat nuoret, sekä hieman nuoremmat että vanhemmat osallistujat.

Huomioitavat seikat: Aseta tapahtumalle ala- ja yläikärajat, jotka ottavat huomioon elämän eri vaiheet. Rohkaise osallistujia sukupolvien väliseen tiedonvaihtoon ja yhteistyöhön. Harkitse käyttäväsi yksinkertaista kieltä ja graafista tukea.

### **Kielimuurit:**

**Käsittää:** nuoret, joiden tapahtumakielen osaamistaso on rajallinen; muut kuin kielen natiivipuhujat.

Huomioitavat seikat: Luo tapahtuman materiaaleista ja resursseista erikielisiä versioita, mikäli mahdollista. Käytä useita kieliä puhuvia mentoreita, tulkkeja tai vapaaehtoisia, jotka voivat avustaa kielimuurin kanssa kamppailevia osallistujia. Käytä selkokieltä.

### **Sosiaalinen syrjäytyminen ja eristäytyminen:**

**Käsittää:** nuoret, jotka tuntevat itsensä sosiaalisesti syrjäytyneiksi eri syistä johtuen.

Huomioitavat seikat: Järjestä ryhmänmuodostus-aktiiviteetteja. Vaali ystävällistä ja kunnioittavaa ilmapiiriä, jossa kaikki osallistujat voivat tuntea yhteyttä muihin sekä kuuluvansa joukkoon. On tärkeää muistaa, että eri ryhmien kohdalla huomioon otettavat seikat saattavat olla ryhmien kesken limittäisiä ja että yksilöt voivat kuulua myös useisiin eri ryhmiin. Ottamalla nämä eri näkökannat huomioon ovat lähtökohdat paremmat aidosti inklusiivisen ja heikommassa asemassa olevia nuoria tukevan IDEATHON-kokemuksen luomiseen.

### **Mitä tehdä organisaatiossalla:**

Monimuotoiset tiimit: Varmista järjestäjätiimin moninaisuus. Tällöin tiimi kykenee ymmärtämään heikommassa asemassa olevien nuorten tarpeita ja haasteita. Kun tiimissä on eri taustoista tulevia ja erilaisilla näkökannoilla varustettuja ihmisiä, suunnittelu ja toteutus on sujuvampaa.

Inklusiiviset teemat: Valitse IDEATHON-tapahtumaan käsiteltäväksi teemoja, jotka resonoivat eri taustoista tulevilla ja eri asioista kiinnostuneilla ihmisillä. Liian suppeat tai tarkkarajaiset teemat saattavat vieraannuttaa osan osallistujista.

Mentorointi- ja fasilitointituki: On erittäin tärkeää, että mentorointi ja tuki on laadukasta, jotta osallistujat voivat tuntea itsensä vahvemmi.

Tärkeintä on tietää alusta alkaen, kenen kanssa tekee töitä; näin on valmis erilaisiin edellä kuvattuihin tilanteisiin. Useimmat ongelmat on helppo ratkaista ihmisläheisesti ja joustavuudella. Jotkin aiheet vaativat kuitenkin sitoutumista ja pitkällä aikavälillä tehtävää työtä, jotta asenteita ja rakenteita voidaan muuttaa perustavanlaatuisesti. Kuten jo aiemmin mainittiin, kutakin syrjinnän ja ulossulkemisen tekijää kannattaa pohtia analyttisesti yksi kerrallaan. Yritys ratkaista ja huomioida kaikki tekijät yhdellä kertaa saattaa tuottaa vain vähän käytännön ratkaisuja. Ennen kaikkea tasa-arvo- ja yhdenvertaisuustyö vaatii valtarakenteiden, normien ja työskentelytapojen tarkastelua uusista näkökulmista organisaation sisällä sekä valmiutta tarkastella omaa ajattelua ja toimintaa kriittisesti. Tasa-arvon ja yhdenvertaisuuden eteen tulee tehdä jatkuvasti töitä. Siihen ei riitä yksittäinen menetelmä tai suoritettava kehitystehtävä, vaan se on tapa tarkastella omaa toimintaa ja ympäröivän yhteiskuntaa. Yhdenvertaisuustyö on kaikenlaista sellaista työtä, joka vähentää syrjintää ja syrjivien käytäntöjen vaikutusta.

# Loppusanat

Osallisuuden päämäärää ei voi saavuttaa koskaan täysin. Osallisuus on ennen kaikkea polku. Ihmisten tietoisuutta tulee kasvattaa ja esittää heille osallisuuden tuottama lisäarvo. Nuorille tärkeintä on osoittaa, että heidän äänellään on väliä ja että heidän ideoistaan voi tulla totta. Olisi vaarallista väittää, että tiettyjen ryhmien osallisuutta edistäviä prosesseja ei voisi parantaa, päivittää tai uudistaa. Mieli kannattaa aina pitää avoinna ja valmiina mukautumaan olemassa oleviin faktoihin, uusiin löydöksiin ja ilmaantuviin mahdollisuuksiin. Näyttämällä nuorille esimerkkejä erilaisista osallistumistavoista voi saada aikaan muutoksen. Tämä ajatus kannattaa ottaa osaksi omia ydinarvoja ja pitää sitä perusohjenuorana, joka auttaa tekemään maailmasta edes hieman paremman paikan.

Me tämän oppaan kirjoittajat pidämme tätä opasta eräänlaisena apukeinona kulkiessamme tällä osallisuuden kehittämisen polulla. Oppaassa käsitelty metodologia voi oikein käytettynä kasvattaa nuorten osallisuutta paikallisyhteisöissä, mikä on meille sydämenasia. Koska itse oppimispolku on tässä tapauksessa päämäärää tärkeämpi, haluaisimme kovasti saada rehellistä palautetta tämän oppaan käyttöön liittyen. Anna palautetta täällä: <https://pinaforms.typeform.com/to/PKHkQp2T>

Lisätietoja ja tukea voi saada sähköpostitse osoitteesta: [info@pina.si](mailto:info@pina.si).



# Tehtäväpaperit

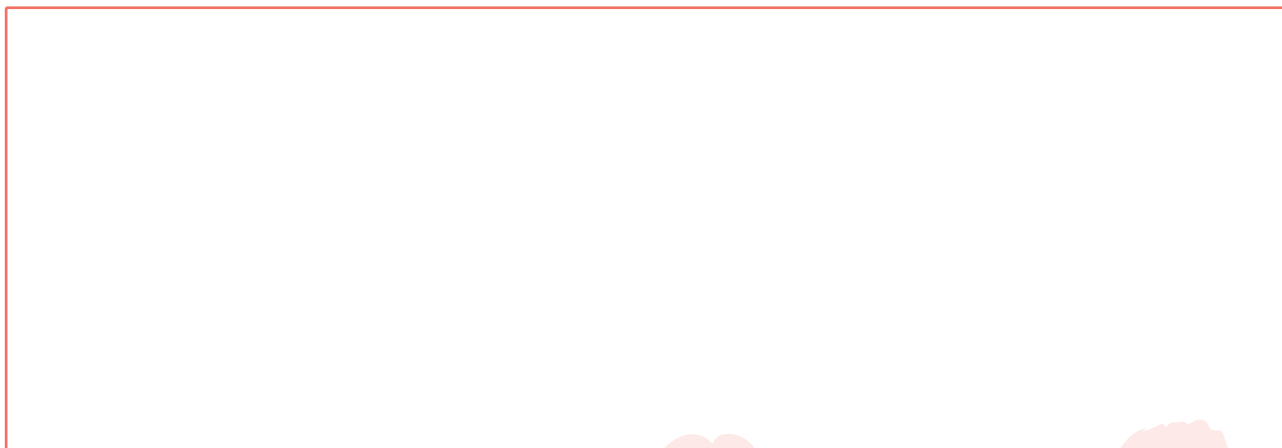
## Kohderyhmä(t)

Mieti, mitkä ovat ne erilaiset nuorten ryhmät, joita haluaisit tapahtumaan tavoittaa. Yritä vastata alla oleviin kysymyksiin jokaisen tunnistamasi ryhmän osalta erikseen. Tämä voi auttaa viestintämateriaalien suunnittelussa sekä viestintäkanavien valitsemisessa.

- ▶ Minkä ikäisiä kohderyhmän jäsenet ovat? \_\_\_\_\_
- ▶ Mitä koulua he käyvät? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ▶ Mitä he kuuntelevat? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ▶ Mihin he käyttävät rahaa? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ▶ Missä he käyvät päivittäin? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ▶ Millaisia ystäviä heillä on? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ▶ Missä he viettävät vapaa-aikaansa? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ▶ Mikä heitä kiinnostaa? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ▶ Mitä ongelmia heillä on? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ▶ Mitä he haluavat? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Kohderyhmien valitsemisen ja profiloimisen jälkeen mieti, millaiset mahdollisuudet kohderyhmien nuorilla on päätöksentekoprosessiin:

- ▶ Mikä motivoi kohderyhmien nuoria osallistumaan? Pohdi esimerkiksi sitä, mitä vaikuttavia ja käytössänne jo olevia, osallisuutta tukevia toimintamalleja ja yhteistyörakenteita voit hyödyntää.



- ▶ Pohdi kriittisesti, mitkä asiat voivat estää kohderyhmän nuorten osallistumisen. Mitkä tekijät mahdollisesti ylläpitävät nuorten jäämistä toiminnan ulkopuolelle?



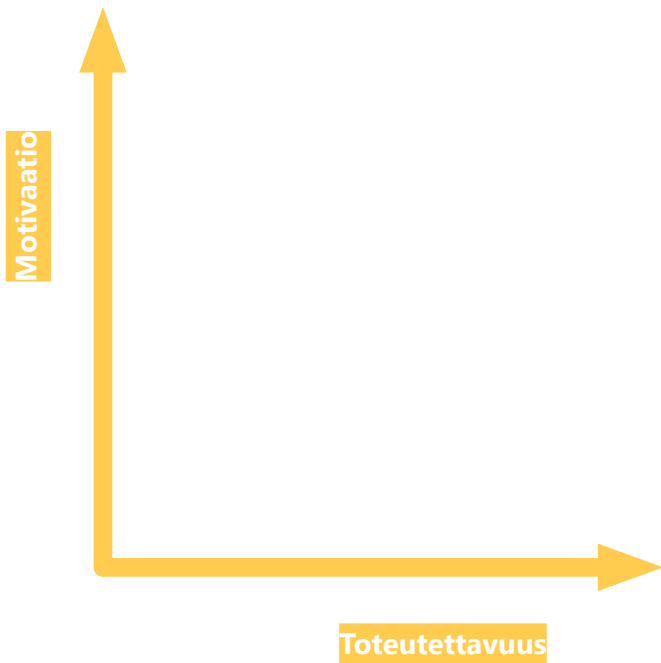
- ▶ Mitä voisit tehdä poistaaksesi osallistumisen esteitä ja luodaksesi turvallisemman tilan, joka mahdollistaa eri kohderyhmien osallistumisen?





# Motivaatio-toteutettavuus-käyrä

Aseta ideasi käyrälle oman harkintasi mukaisesti.



## Kysymykset:

- ▶ Miten motivoitunut olet henkilökohtaisesti toteuttamaan idean? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ▶ Miten toteutettavalta idea sinusta vaikuttaa? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

# Ideasta projektiksi

## Osio 1

### Tarkoitus:

- ▶ Kirjoita ylös projektisi perusidea yhdellä–kolmella lauseella. Kuvaa, mitä haluat projektilla saavuttaa.

---

---

### Muutos paikallisyhteisössä:

- ▶ Millaisen muutoksen idea paikallisyhteisössä aiheuttaa, missä se näkyy, kuka sen näkee tai kokee?

---

---

- ▶ Liitä tähän kohtaan idean pohjalta luomasi luonnos tai luo uusi.

### Tavoitteet:

- ▶ Kirjoita ylös kolme–viisi projektin päätavoitetta. Tavoitteiden tulee vastata kysymykseen ”Miten projektin tarkoitus ja haluttu muutos saavutetaan?”. Tee tavoitteista mahdollisimman selkeitä.

---

---

---

---

## Osio 2

Toteutusprosessi: Kirjoita ylös kaikki idean toteutuksen vaiheet. Kirjoita ylös **MITÄ** tulee tehdä, **KUKA** on vastuussa kustakin vaiheesta ja **MIHIN MENNESSÄ** mikäkin vaihe tulee toteuttaa. Vaiheiden tulee kuvata tavoitteiden saavuttamiseksi vaadittavaa prosessia. Pidä mielessä, että idean toteutukseen käytettävä enimmäisaika on kuusi kuukautta tästä hetkestä.

MITÄ	KUKA	MIHIN MENNESSÄ

### Osio 3

Taloudellinen suunnitelma: Kirjoita kaikki kulut ylös taulukkoon.

Mistä maksetaan	Kulumäärä (€)

# Esitysohjeet

Seuraavassa on annettu ohjeet, joita voi käyttää apuna esityksen suunnittelussa. Ohjeita ei ole pakko noudattaa, mutta ne auttavat luomaan tehokkaan ja onnistuneen esityksen. Kullakin ryhmällä on kolme minuuttia aikaa esittää ideansa. Tämä on tärkeää tietää, sillä ryhmän esitys keskeytetään, kun aikaraja on saavutettu. Esityksen suuntalinjat (vastausten järjestystä voi muuttaa, mutta kaikkiin kysymyksiin vastaaminen on suositeltavaa):

## 1. Kuka olet?

Vastata voi ryhmän nimellä. Ryhmän jäsenet voi vaihtoehtoisesti myös esitellä. Olennaisinta on kuitenkin tietää, ketkä ovat idean takana. Suorita tämä esityksen vaihe pikaisesti ja säästä mahdollisimman paljon aikaa muille esityksen vaiheille.

## 2. Mikä on esittelemäsi idean ydin?

Esittele ideasi ydin lyhyesti. Tähän ei tarvitse käyttää muutamaa lausetta enempää, mutta yleisön tulee saada selkeä kuva esityksessä käsiteltävästä aiheesta. Voi olla haastavaa kertoa ideasta vain muutamalla lauseella sellaiselle henkilölle, joka ei ole koskaan kuullutkaan siitä. Kirjoita lauseet ylös ja harjoittele niitä ystäviensä kanssa, ja pyydä ystäviäsi kertomaan niistä mielipiteensä. Harjoittele ja kehitä lauseita niin kauan, että saat aikaan lyhyen, mutta tehokkaan kuvauksen.

## 3. Miksi tämä idea on tärkeä paikallisyhteisön kannalta?

Kerro, miksi idea on merkityksellinen. Onko kyseessä vain oma uskomuksesi, että idealla on merkitystä? Teitkö jonkinlaista taustatyötä? Mitä sait selville? Pidä osio lyhyenä, mutta kerro kuitenkin perusteellisesti, miksi juuri sinun/teidän ideanne tulisi saada rahoitusta. Käytä aikaa tämän teeman käsittelyyn, sillä juuri tämä kysymys on avainasemassa ideasi voiton kannalta.

## 4. Mikä on kohderyhmäsi?

Keille ideasi on suunnattu? Kuvaa kohderyhmääsi lyhyesti.

## 5. Miltä idea näyttää käytännössä?

Esitä ideasi yksityiskohtaisemmin. Voit kertoa myös tavoitteesi tässä kohtaa. Voit myös selittää ja näyttää, miltä idea näyttäisi paikallisyhteisössä toteutettuna. On erittäin tärkeää, että yleisö ymmärtää ideasi täysin.

## 6. Kuka toteuttaa idean?

Ketkä työskentelevät idean toteutuksen parissa? Tekeekö itse ryhmä kaiken työn vai onko toteutuksessa mukana muita sidosryhmiä?

## 7. Milloin idea toteutetaan?

Mikä on idean toteutuksen yleinen aikataulu? Älä ole liian tarkka, mutta nimeä toteutusprosessin päävaiheet ja niiden määräajat.

**Muista myös:** Jäsenellä esitystäsi matkan varrella, jotta siitä tulee selkeä. Pohtia, mitkä tiedot ovat tärkeitä ja mitkä eivät. Käyttää visuaalisia apukeinoja ymmärtämisen helpottamiseksi. Harjoitella, harjoitella ja vielä kerran harjoitella. Katso tämä video inspiroituaksesi: [https://www.ted.com/talks/simon\\_sinek\\_how\\_great\\_leaders\\_inspire\\_action](https://www.ted.com/talks/simon_sinek_how_great_leaders_inspire_action)

# Toteutettavuustyöryhmän tehtäväpaperi

Tämä tehtäväpaperi on tarkoitettu toteutettavuustyöryhmän avuksi esitettyjen ideoiden kommentointiin.

Työryhmän päävastuuna on arvioida, onko projekti toteuttamiskelpoinen. Työryhmän ensimmäisen kommenttikierroksen tarkoituksena onkin siis auttaa ryhmiä suunnittelemaan toteuttamiskelpoisia projekteja. Kommentoinnin pääalueita ovat:

## 1. Taloudellinen toteutettavuus

Onko projektin kulut arvioitu realistisesti? Onko arviossa otettu huomioon kaikki kulut vai puuttuuko siitä jotain? Jos suunnitelmassa on mainittu muita rahoituslähteitä, ovatko nämä realistisia? Onko projekti annetun rahoituskehysten sisällä? Onko rahoitussuunnitelma tasapainoinen?

## 2. Toiminnallinen toteutettavuus

Onko projektin toteutussuunnitelma selkeä ja realistinen? Onko aikataulu kohtuullinen? Onko toteutukseen vaadittava suunniteltu henkilömäärä realistinen? Ovatko suunnitellut resurssit (tilat, materiaalit, ihmiset jne.) oikeasti käytettävissä? Onko tehtävät jaettu selkeästi?

## 3. Laillinen toteutettavuus

Onko projekti lainsäädännön mukainen? Muodostuuko projektin osallistujille minkäänlaista riskiä missään projektin vaiheessa?

Työryhmän tulee kirjoittaa palautteensa ylös ja järjestää se siten, että ensimmäisenä palautteessa mainitaan projektin ongelmallinen osa ja sen jälkeen kerrotaan, miksi kyseinen kohta on ongelmallinen. Lopuksi työryhmän tulee selittää, mitä ryhmän tulee muuttaa, jotta projekti on toteuttamiskelpoinen.

Voi käydä niinkin, että useimmat projektit ovat täysin toteuttamiskelpoisia. Tässä tapauksessa työryhmä voi todeta ryhmälle projektin olevan toteuttamiskelpoinen. Jos näin käy, työryhmä voi aloittaa heti seuraavan kommentointikierroksen. Tällä kierroksella toteutettavuustyöryhmä voi antaa ryhmille parannusehdotuksia, joiden avulla projektia voisi parantaa. Tällä kommentointikierroksella on tärkeää tehdä selväksi ryhmille, että kommentit eivät liity enää projektin toteutettavuuteen vaan sen kehittämiseen. Tälle kommenttikierrokselle ei ole erityisiä ohjeita. Ideana on, että työryhmän jäsenet tuovat esiin, mitä idean osia voisi muuttaa tai muokata idean parantamiseksi. Kukin nuorten ryhmä saa itse päättää, toteuttaako se annetut ehdotukset.

# Äänestyslipukkeet

## Ensimmäinen äänestyskierros

Kukin ryhmä saa viisi äänestyslipuketta. Jokainen lipuke lasketaan yhdeksi ääneksi. Kirjoita ryhmän nimi kuhunkin ryhmän äänestyslipukkeeseen.\*

Äänestys suoritetaan ryhmänä. Kukin ryhmä päättää miten se haluaa äänestää. Ryhmät eivät voi äänestää itseään.

Fasilitaattorit antavat ryhmille äänestyslipukkeet ja keräävät ne pois viiden minuutin kuluttua. Fasilitaattorien tulee tarkistaa, etteivät ryhmät äänestä itseään. Fasilitaattorit ovat ainoita, jotka näkevät äänestyslipukkeet, ja heidän tulee varmistaa, etteivät ryhmät näe toisten ryhmien antamia ääniä.

\*Äänestyslipukkeet ovat numeroituja valkoisia paperilappuja. Viittä ryhmää varten tarvitaan 25 numeroitua äänestyslipuketta.

## Toinen äänestyskierros

Kukin osallistuja saa äänestyslipukkeen.\* Kukin lipuke lasketaan yhdeksi ääneksi. Kukin osallistuja äänestää suosikkiprojektiaan. Myös omaa projektiaan voi äänestää.

Fasilitaattorit jakavat äänestyslipukkeet osallistujille ja keräävät ne takaisin muutaman minuutin kuluttua. Äänestyslipuke on pidettävä salassa.

\*Äänestyslipukkeet ovat numeroituja valkoisia paperilappuja. 30 osallistujaa varten tarvitaan 30 numeroitua äänestyslipuketta.



1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30



# Loppuarviointikysely

- ▶ **Kuvaa tätä kokemusta kolmella sanalla.**
- ▶ **Nautitko IDEATHON-tapahtumasta?**
- ▶ **Mistä pidit eniten kokemuksen aikana? Oliko jotain, josta et pitänyt?**
- ▶ **Kaipasitko mitään?**
- ▶ **Tuntuiko sinusta mukavalta ilmaista mielipiteitäsi?**
- ▶ **Mitä otit mukaasi tästä kokemuksesta?**
- ▶ **Sanoisitko, että olet nyt halukkaampi tekemään jotain paikallisyhteisössä?**
- ▶ **Arvioi asteikolla 1–5 (1 huonoin ja 5 paras) seuraava:**
  - ▶ Tapahtuman paikka.
  - ▶ Aika, jolloin tapahtuma järjestettiin.
  - ▶ Ohjaajien työ.
- ▶ **Haluaisitko lisätä jotakin?**

Keräämme arviointikyselyn vastaukset kehittääksemme käytettävää metodologiaa. Jos haluat auttaa meitä tässä, täytä arviointikysely alla olevaa koodia käyttäen. Ota meihin yhteyttä sähköpostitse osoitteessa [info@pina.si](mailto:info@pina.si), niin lähetämme tapahtumasi tulokset sinulle sähköpostitse.



Käytä palvelua Menti.com: <https://www.menti.com/alenzsbgm5bq>

