



## Mistä on kyse

Ideapajassa saadaan kokeilulle konkreettinen muoto.

Ideapajan tärkein elementti on yhteiskehittäminen. Mieti siis tarkkaan, keitä paikalla on. Ota aina mukaan ihmisiä, joiden elämään kokeilulla pyritään vaikuttamaan. Pyydä mukaan myös asiantuntijoita. Jos esimerkiksi ideoit digitaalista ratkaisua, ota mukaan digiasiantuntijoita. Jos kehität peliä, ota mukaan pelillistämisen osaajia ja jos kehität tuotetta, ota mukaan tuotemuotoilija. Asiantuntijoilla on tärkeä rooli ideapajasta syntyvän kokeilun muodostumisessa.

Ideapajan työskennellään ja ajatellaan aina ensin pienemmässä porukassa ja sitten tuodaan ajatukset isompaan ryhmään. Näin tulee mukaan mahdollisimman paljon erilaisia ajatuksia ja lisäksi kuljetaan systemaattisesti kohti yhtä yhteistä ideaa valintoja tehden.

## Fakta

🕒 3 h – viikko

👥 7–20 hlö

Lopputulos: Kokeilu-idea konkreettisesti muodossa

## Kenelle

Ideapaja sopii kehittämistyötä tekeville järjestötyöntekijöille ja muille kehittäjille.

## Mitä tarvitset

- Suunnitelma: mitä haluat saada aikaan, minkälaisen tuotoksen?
- Benchmarkkauksen tulokset konkreettisesti muodossa
- Kahvittelutarvikkeet
- Materiaaleja luovaa ideointia varten. Esim: värillisiä papereita ja pahveja, erivärisiä kyniä, post-it-lappuja, muovailuvahaa, legoja, erilaisia tarroja... Tai vaikkapa teatterialan osaaja vetämään kehollisia harjoituksia.
- Oikeat osallistujat
- Fasilitaattori tai kaksi

## Näin sen teet

1.

Aloita lämmittelytehtävällä, joka ohjaa aiheen äärelle, ja jossa ryhmäläiset esittelevät itsensä epämuodollisesti. Tittleitä ei tänään tarvita! Anna tehtäväksi esimerkiksi: Piirrä "minä digimaailmassa" tai "minä maailman parhaassa seminaarissa" - omaa piirustusta esitellessä esitellään samalla itse.

2.

Järjestä alustuspuheenvuoro, joka ohjaa aiheen äärelle. Alustuksen pituus voi olla esimerkiksi 15 -30 minuuttia. Alustajana voi toimia fasilitaattori tai asiantuntija.

3.

Jaa ryhmälle konkreettisia esimerkkejä siitä, mitä aiheen tiimoilta on menossa muualla. Esimerkit voivat olla printattuina tai linkkeinä, mikäli voitte käyttää tietokoneita. Benchmarkkaus kannattaa ottaa ideapajaan mukaan muodossa tai toisessa!

4.

Rakennusvaihe! Työskentely aloitetaan yksin tai pienryhmissä. Jos osallistujia on yli 10, jaa ryhmän ainakin kahteen pienryhmään. 4-5 hengen pienryhmät toimivat hyvin.

5.

Ensin ajatellaan käsillä ja keholla puheen ja keskustelemisen sijaan. Anna tehtävä ideapajan tavoitteen mukaan. Rakennetaan esimerkiksi tietty toiminta, tai vaikka "maailman paras koulutus". Voit myös valita etukäteen yhden materiaalin (esim. legot, näytteleminen) työstettäväksi, tai voit antaa osallistujien valita isommasta työkalupakista.

6.

Rakentaminen tapahtuu ilman puhetta. Ohjeista rakentamisen yhteydessä apukysymyksillä.

7.

Purku. Vasta tässä vaiheessa puretaan tehdyt asiat sanoiksi. Pyydä ihmisiä kertomaan vuorollaan mitä ovat rakentaneet.

8.

Kun ryhmän esittelevät tuotoksiaan, auta kysymällä apukysymyksiä.

9.

Äänestys. Äänestyksen välineenä voi käyttää pieniä tarroja: mitkä ovat tärkeimmät elementit, joita kokeilussa pitäisi olla? Jokainen saa kolme tarraa, ne kiinnitetään paikoilleen puhumatta.

10.

Kun kaikki tarrat ovat valmiina, käy ne läpi, kerää äänestetyt elementit esimerkiksi fläpille. Sanoita myös se, jos jotkut asiat ovat saaneet erityisen paljon ääniä. Kiitä ryhmää ja kerro miten työskentely tulee etenemään.

## Huom!

Kerrottujen asioiden kirjaaminen on tärkeää! Kirjaa avainsanoja muistiin esimerkiksi fläppitaululle tai postit-lapuille. Fasilitointitiimissä voi myös olla kirjuri, joka vastaa kaikesta kirjaamisesta.

## Apukysymykset

- mitä tässä tapahtuu?
- mitä ihmiset sanovat toisilleen?
- mitä he tekevät, näkevät, kuulevat tilanteessa?
- miltä tuntuu, mikä fiilis, mikä tunnelma?
- mitä ajattelevat?

## Jälkityöt

Tee kooste valituista elementeistä.

Etukäteen on sovittu kuka alkaa viedä ideaa kohti kokeilua. Se voi olla esimerkiksi asiantuntija tai toiminnanjohtaja. Jatkotöille sovitaan aikataulu ja resurssit.