



MAASEUDUN  
SIVISTYSLIIITTO

# Itu

*Voit myös  
ladata pelin täältä!*



## - suunnittelupeli kunnille, jotka haluavat kuulla kuntalaisiaan

Itu on pelillinen työkalu kunnan työryhmille, kuten viranhaltijoille, päättäjille ja toimihenkilöille. Idun avulla luodaan kehittämissuunnitelma, joka sisältää menetelmiä kuntalaisten kuulemiseen ja osallisuuden vahvistamiseen. Suunnitelma voidaan toteuttaa käytännössä sellaisenaan. Itu esittelee helppoja menetelmiä ja on hyvä alku yhteiskehittämisen tiellä.

Hyvissä ajoin ennen pelaamaan ryhtymistä pelin ohjaaja perehtyy Idun ohjeisiin ja rakenteeseen huolellisesti. Pelin ohjaaja voi olla kuka hyvänsä tiimin jäsenistä. Hänen tehtävänä on luotsata ryhmä onnistuneesti pelin läpi. Ohjaajan ohjeet löytyvät sivulta 4.

Työyhteisö valitsee aiheen tai kohteen, jota halutaan viedä eteenpäin yhteiskehittämisen keinoin. Pelaajat ovat suunnittelutiimin jäseniä, jotka voivat olla hallinnon tai kehitet-

tävän kohteen työntekijöitä. Tässä vaiheessa mukana ei ole vielä kuntalaisia. Itu etenee kehittämisprosessin vaiheita noudattaen. Prosessin vaiheet ovat:

1. Yhteinen päämäärä ja sitoutuminen
2. Kuuntelu ja tärkeiden asioiden tunnistaminen
3. Yhteinen vuoropuhelu
4. Konkretia
5. Arviointi

Jokaiseen prosessin kohtaan valitaan kehitettävänä olevaan aiheeseen sopivat menetelmät. Pelin lopputuloksena syntyy viisivaiheinen suunnitelma, jossa on valmiit askelmerkit ja menetelmät kuntalaisten kanssa tehtävään yhteiskehittämiseen.

- Kesto noin 2 h
- Osallistujamäärä 4-8 hlöä
- tarramuistilappuja ja kyniä

**Itu perustuu Maaseudun Sivistysliiton osallisuusprosessiin ja se on kehitetty Kunta olemme me -hankkeessa.**

# Itu



- suunnittelupeli kunnille,  
jotka haluavat kuulla kuntalaisiaan

## 1.

*Yhteinen  
päämäärä  
ja sitoutu-  
minen*

KATSO  
SIVU 15

- Nykytila
- Tavoite
- Miksi tämä on tärkeä?
- Ketkä mukaan?

## 2.

*Kuuntelu ja  
tärkeiden  
asioiden tun-  
nistaminen*

KATSO  
SIVU 16

- Menetelmä
- Paikka
- Välineet
- Kuka?
- Vastausten taltiointi
- Vastausten purkaminen

## 3.

KATSO  
SIVU 18

- Menetelmä
- Paikka
- Välineet
- Kuka?
- Vastausten taltiointi
- Vastausten purkaminen

# AIKA

Yhteinen  
puoropuhelu

lmä

t

ten  
i  
ten  
inen

## 4. Konkretia

KATSO  
SIVU 20

- Aikataulu
- Vastuut
- Kustannukset
- Resurssit
- Viestintä
- Tavoite ja seuranta

## 5. Arviointi

KATSO  
SIVU 21

- Arvioinnin mittarit
- Ketkä arvioivat?
- Miten arviointi toteutetaan?

JANA



# Ohjeita pelin ohjaajalle

Tehtäväsi on johdattaa ryhmä pelin läpi. Toimit kirjurina ja esität tarvittaessa tarkentavia kysymyksiä sekä pidät kokonaisuuden hallinnassa ja toiminnan päämäärän selkeänä. Kehittämisen kohde on oltava tiedossa ennen pelaamaan ryhtymistä.

Valitse, käytättekö pelilautaa ja menetelmäkortteja suoraan lehdestä vai otatteko niistä kopiot. Menetelmäkorttien kopioiminen ja irti leikkaaminen helpottavat pelaamista.

Pelin osat löytyvät digitaalisessa muodossa Maaseudun Sivistysliiton nettisivuilta. Osallistujat voivat lukea menetelmäkortteja myös omien puhelimiensa kautta. Lisäksi tarvitsette tarra-  
muistilappuja ja kyniä.

Pelilauta koostuu viidestä kentästä, jotka kuvaavat kehittämisprosessin vaiheita. Tavoitteena on löytää jokaiseen vaiheeseen kehittämiskohteeseen sopivat menetelmät ja suunnitelmat. Pelilaudan kentissä näkyvät sivunumerot johdattavat sinut kunkin vaiheen ohjeisiin ja materiaaleihin.

Pelilaudalla edetään numerojärjestyksessä yhdestä viiteen. Jokaiseen kenttään kirjataan tarralapulle kunkin vaiheen ohjeissa mainitut tiedot. Pelilaudan alareunassa olevalle aikajalalle laaditaan alustava aikataulu prosessin toteuttamiseksi.

Aloita lämmittelytehtävällä.

## Lämmittelytehtävä

Valitse lämmittelykeskusteluun jokin seuraavista vaihtoehtoista. Voit vapaasti keksiä myös oman kysymyksen tai varioida valmiita vaihtoehtoja. Lämmittelyn tarkoituksena on orientoitua aiheeseen siten, että jokaisen on helppo osallistua keskusteluun. Vastauksia ei tarvitse kirjata muistiin.

- Kerro joku aiheeseen liittyvä omakohtainen kokemus.
- Jos kaikki olisi mahdollista, niin...
- Mitä kohteessa ei voi muuttaa ja miksi?
- Mikä kohteessa ärsyttää eniten?
- Viimeisin kokemuksesi aiheesta?

Yhteiskehittämisellä tarkoitetaan palveluiden kehittämistä yhteistyössä yhteisön kanssa siten, että palvelun käyttäjä, esimerkiksi kuntalainen, on aidosti mukana tasa-arvoisena toimijana kehittämässä olemassa olevaa tai täysin uutta palvelua.

Yhteiskehittämistä voi toteuttaa joko jossain kehittämisen vaiheessa tai koko kehittämisprosessin ajan aina ideoinnista toteutukseen. Mikään yksittäinen menetelmä ei ole kriteeri yhteiskehittämisen toteutumiselle. Kyse on enemmän asenteesta.

1.



# Yhteinen päämäärä ja sitoutuminen

Prosessi alkaa kirkastamalla kehittämistavoitetta oman tiimin näkökulmasta. Tärkeää on myös pohtia, keitä tarvitaan mukaan: eri toimialojen viranhaltijat, kolmannen sektorin edustajat, mahdolliset yritykset ja kuntalaiset. Eri tahojen sitouttaminen prosessiin on tärkeää. Kaikkien osapuolien tulee olla aidosti mukana toteuttamassa prosessia kuulemisesta konkretiaan.

Mietitään valittua yhteiskehittämisen kohdetta ja tarkastellaan sitä oheisista näkökulmista.

Keskustelun jälkeen keskeiset asiat kirjataan tarramuistilapuille ja liitetään ensimmäiseen pelikenttään.

*Mikä on kehittämiskohteen nykytila?*

*Miksi kohteen / asian kehittäminen on tärkeää?*

*Mikä on kehittämisen tavoite?*

*Mistä tarvitaan lisää tietoa?*

*Keitä yhteiskehittämiseen on syytä ottaa mukaan?*

# 2.

## Kuuntelu ja tärkeiden asioiden tunnistaminen

Kun yhteiskehittämisen lähtökohdat ovat selvillä, siirrytään eteenpäin. Kuuntelemalla selviää, mikä on ihmisille ja yhteisölle tärkeää. Tärkeät asiat tunnistaa siitä, että ne toistuvat ihmisten puheissa.

Helppo ja paljon käytetty tapa kuntalaisten kuulemiseen on järjestää erilaisia kyselyitä ja äänestyksiä. Tällä aukeamalla esitellään vaihtoehtoisia kuntalaisten kuunteluun sopivia menetelmiä.

Jokainen peliin osallistuja lukee kuvaukset läpi ja valitsee menetelmistä mielestään parhaan juuri nyt käsittelyssä olevan kohteen kehittämiseen. Jokainen osallistuja kertoo oman valintansa ja perustelunsa sen valitsemiseksi. Ryhmässä keskustellen valitaan kehittämisprosessin tähän vaiheeseen sopivin tapa kuunnella kuntalaisia. Menetelmän lisäksi on hyvä päättää käytännön järjestelyihin liittyvistä asioista, joita on lueteltu pelilaudan kentässä 2.

### Tonnin seteli

Tonnin setelin avulla voidaan kerätä kehittämisideoita pieniin, kuntalaisten arkea koskettaviin kohteisiin. Se on hyväksi havaittu menetelmä etenkin nuorten kanssa.

Valitaan yksinkertainen kysymys, esimerkiksi "Miten parantaisit kuntaamme tonnilla?". Vastaa kirjoittaa oman ehdotuksensa setelin taakse. Vastaamista voi helpottaa antamalla valmiita kohteita, joihin vastaajat voivat "sijoittaa" oman setelinsä.

Tarvitaan tulostettuja tonnin leikkiseteleitä (esimerkiksi Kummelin tonnin seteli, joka löytyy googlaamalla). Kyniä kirjoittamista varten. Valmiille investointikohteille voidaan tehdä purkit, joihin vastaaja setelinsä sujauttaa.

### Ystäväni-kirja

Ystäväni-kirjan avulla voidaan kuulla nuoria siitä, missä asiassa kunnassa on onnistuttu ja mitä olisi voitu tehdä paremmin. Vastauksista selviää kehittämiskohtia sekä asioita, jotka nuorten mielestä kannattaa ehdottomasti säilyttää sellaisenaan.

Ystäväni-kirjan sivuja voidaan täyttää erityisesti nuorten tapahtumissa tai yhteistyössä koulun kanssa. Halutessaan sivulle voi kerätä nuorten yhteystietoja jatkoyhteydenpitoa varten. Samalla kannattaa kysyä myös heiltä itseltään konkreettisia vinkkejä siihen, mitä he toivovat yhteydenpidolta. Ystäväni-kirjan sivuja voi myös muokata ja soveltaa tilanteen ja kohderyhmän mukaan.

Ystäväni-kirjan  
löydät täältä!



## Penkkikahvila

Penkkikahvila tarjoaa kuntalaisille matalan kynnyksen tilaisuuden kohdata viranhaltijoita ja päättäjiä. Penkkikahvilassa kuntalaisia kuullaan siellä, missä he arjessaan liikkuvat. Penkkikahvilan perustamiseen riittävät penkki (tai joku muu istuin) ja kahvit. Viihtyisyyttä ja houkuttelevuutta voi toki parantaa esimerkiksi matoilla tai kukilla.

Sovitetaan:

- mihin asioihin kuntalaisilta halutaan ajatuksia
- keitä erityisesti halutaan kuulla
- missä heidät kohdataan (kaupassa, kirjastossa, neuvolassa, työpaikalla jne.)
- ketkä viranhaltijat ja päättäjät Penkkikahvilassa ovat mukana

Keskustelun virittäjäksi voidaan valita esimerkiksi kartta, jonka äärellä juttelu paikoista helpottuu tai kuntalaisten terveisiä voidaan kerätä vaikkapa postikortteihin. Päätetään myös, miten keskustelut dokumentoidaan ja miten kuulemisen tulokset puretaan ja viedään eteenpäin.

## Ympäristökävelyt

Ympäristökävelyllä omaa asuinpaikkaa tarkastellaan uusin silmin, jostain etukäteen sovitusta näkökulmasta. Kävelyn avulla voidaan etsiä lähiympäristöstä kehittämiskohteita tai havainnoida sen kauneutta ja hyviä puolia.

Kävelyn voi ohjata tietyn teeman ammattilainen, kuten arkkitehti, ympäristö- tai maisemasuunnittelija tai vaikkapa historioitsija. Kävelyn voi toteuttaa myös vertaisihmettelynä, jossa ryhmän vetäjä ei ole asiantuntija, vaan tukee ja kannustaa osallistujia itsenäiseen toimintaan ja ympäristön oma-aloitteiseen kehittämiseen. Kävelyn ohjaaja tai joku osallistujista kirjaa ylös keskustelussa nousseita asioita.

Ympäristökävelyn voi toteuttaa myös Whatsapp-ryhmässä. Ryhmän jäsenet toteuttavat ympäristökävelyä omassa arjessaan ennalta sovitun ajan ja raportoivat aiheeseen liittyvistä huomioistaan kuvin ja kommentein.

## Ohjattu keskustelu

Ohjatun keskustelun ja dialogin tavoitteena on lisätä ymmärrystä käsillä olevasta asiasta, ei niinkään hakea ratkaisuja. Keskustelulla tulee kuitenkin olla tarve ja tavoite. Oleellista keskustelussa on antaa osallistujien kertoa rauhassa näkemyksiään ja jatkaa keskustelua toisten esiin tuomista näkökulmista.

Keskusteluun varataan sopiva rauhallinen tila, jossa tuolit saa ringiin. Jos ryhmiä on useampia, varmistetaan tilat kaikille ryhmille. Jokainen ryhmä tarvitsee keskustelun ohjaajan ja kirjaajan. Kaikille ryhmille suunnitellaan yhteinen alustus, joka johdattelee aiheeseen. Keskustelun runkona voidaan käyttää esimerkiksi Erätauko-keskustelun rakennetta. Myös Dialogeillaan-pelikortit voivat helpottaa keskustelun kulkua.



## Karttamenetelmä

Karttamenetelmää voidaan käyttää esimerkiksi silloin, kun halutaan kuntalaisilta paikkojen kehittämideoita, keskustellaan maankäytöstä tai suunnitellaan maisemien tai alueiden kunnostusta. Kartta auttaa hahmottamaan ja muistamaan ympäristöä monella eri tavalla.

Päätetään, mihin asioihin haetaan ratkaisuja, mitä asioita ja keneltä kysytään. Missä kartan äärelle kokoonnutaan: onko se osa jotain muuta tapahtumaa vai oma tilaisuutensa? Kuinka paljon aikaa on käytettävissä? Karttaan on helppo tehdä merkintöjä tarroilla, joille määritellään merkitykset etukäteen: esimerkiksi lempipaikka (sydän), kehitettävä paikka (nuoli), inhokkipaikka (rasti). Tämän lisäksi kartan äärellä käytävästä keskustelusta tehdään muistiinpanoja, sillä tarrat eivät kerro kaikkea ja keskustelun yksityiskohdat unohtuvat pian.

# 3.

## Yhteinen vuoropuhelu

Kun kuntalaisia on kuultu ja löydetty heille tärkeä asia, siirrytään yhteiseen vuoropuheluun. Vuoropuhelun tavoitteena on syventää ymmärrystä esille nousseesta asiasta ja selvittää, mitä sille voitaisiin yhdessä tehdä. Vuoropuheluvaiheessa pyritään löytämään konkreettisia ideoita ja aloittamaan kehittämistyö asian parissa.

Tällä aukeamalla on esitelty yhteiseen vuoropuheluun sopivia menetelmiä. Menetelmän lisäksi on hyvä päättää käytännön järjestelyihin liittyvistä asioista, joita on lueteltu pelilaudan kentässä 3.

### *Talkoot*

Talkoilla syntyy nopeasti valmista jälkeä, on kyse sitten maalaamisesta, rakentamisesta tai raivaamisesta. Yhdessä tekeminen antaa luontevia keskustelun paikkoja eri ikäisten, eri elämäntilanteissa olevien ja muuten harvoin arjessaan toisiaan kohtaavien välille.

Talkoiden olisi syytä liittyä kehitettävään asiaan edes löyhästi. Tällöin keskustelu saa tekemisestä kimmokkeita ja esiin voi nousta yllättäviäkin seikkoja. Roskienkeruutalkoissa voidaan esimerkiksi pohtia luontevasti keinoja roskaamisen hillitsemiseksi tai roska-astioiden sijoittamiseksi.

### *Kyläjuhlat*

Kyläjuhlat on oiva menetelmä yhteisöllisyyden edistämistyössä, minkä tavoitteena on vahvistaa paikan identiteettiä ja yhdessä tekemistä sekä mahdollistaa ihmisten tutustuminen toisiinsa. Kyläjuhlien järjestämiseen jokainen voi osallistua omalla osaamisellaan ja innostuksellaan. Kyläjuhlista voi tehdä myös perinteen: kerran valmisteltu juhla on helppo toistaa.

Kyläjuhlien järjestäminen vaatii aikaa ja sitoutuneen porukan. Tapahtuman tuottamiseen on syytä varata 3-6 kk, mikä pitää sisällään yhteisen suunnittelun, toteutuksen ja arvioinnin. Tapahtumien järjestäminen yhdessä sopii kaikenikäisille ja -taitoisille osallistujille.



## Kumppanuuspöytä

Kumppanuuspöytä on toimintatapa, jossa oikeat ihmiset eri tahoilta (asukkaat, yrittäjät, yhdistykset, kylien edustajat, viranhaltijat, luottamushenkilöt) kokoontuvat ratkaisemaan yhteistä ongelmaa tai kehittämään haluttua asiaa. Ratkaisuja etsitään tasavertaisina eri näkökulmia punniten ja asiatietoon perehtyen. Parhaimmillaan kumppanuuspöydän osallistujat ryhtyvät toimimaan yhteisen tavoitteen eteen sovitun mukaisesti.

Tärkeää on harkita, ketkä kulloisenkin asian äärelle tarvitaan. Ketkä ovat juuri tämän asian edistämiseksi oikeat ihmiset osallistumaan kumppanuuspöytään? Pöydän ääreen tulee kutsua mahdollisimman monia eri näkökulmia edustavia ihmisiä ja tahoja tasavertaisesti.

## Yhteisöllinen taidetoiminta

Yhteisöllinen taidetoiminta on ryhmässä tapahtuvaa, yhteisen taideteoksen tekemistä. Aivan kuin talkoissakin, yhteisöllisen taidetoiminnan tavoitteena on saada erilaiset ihmiset yhteen ja mahdollistaa vuorovaikutusta heidän välillään. Teoksen aiheen on hyvä liittyä kehitettävään asiaan.

Ryhmää johtamaan voi pyytää taiteilijan tai jonkun alan harrastajan. Kaikkien osallistujien ei välttämättä tarvitse osallistua itse taidetoimintaan, kahvinkeittäjälläkin on tärkeä rooli näissä taideprojekteissa. Tärkeintä on kuitenkin yhteinen keskustelu.

Yhteisöllisen taideteoksen voi tehdä joko sisälle tai ulos. Ulkona työskentelymateriaalina käytetään usein esimerkiksi raivattua pajukkoa tai jotain muuta sopivaa luonnonmateriaalia. Teos voi olla myös seinämaalaus tai se voi koostua vaikka kuntalaisilta kerätyistä esineistä, jotka sommitellaan kiinnostavaksi kokonaisuudeksi. Teos voi olla ympäristöä parantava elementti tai kommentti johonkin asiaan.

## Työpaja

Työpaja kerää ihmiset saman pöydän ääreen käsittelemään kyseessä olevaa asiaa tai ilmiötä. Keskustelu tapahtuu yhteisen tekemisen lomassa. Se voi olla esimerkiksi kädentaitopaja, jossa valmistetaan joku helppo esine kuten koru. Työpajaan tarvitaan fasilitointitaitoinen ohjaaja, joka vie keskustelua haluttuun suuntaan. Ennakkoon voi valmistella kysymyksiä ja väittämiä, jotka virittävät keskustelua.

Työpajassa voidaan myös ideoida suoraan käsiteltävää aihetta tai kehittämiskohdetta. Silloin voidaan esimerkiksi yhdessä piirtää tai rakentaa pohjakuvaa kehittämisen kohteena olevasta alueesta tai paikasta. Apuna voidaan käyttää esimerkiksi legoja tai rakennuspalikoita.

## Kyläily

Kyläily yhteisökehittämisen menetelmänä perustuu vanhaan suomalaiseen kyläilykulttuuriin. Se mahdollistaa erilaisten ihmisten kohtaamisen ja vuorovaikutuksen.

Kyläilyä voidaan käyttää esimerkiksi maahanmuuttotyössä. Se on myös oiva menetelmä toivottaa uudet asukkaat tervetulleiksi yhteisöön sekä kuulla heidän ajatuksiaan ja odotuksiaan uudesta asuinpaikastaan.

Kyläily on säännöllistä toimintaa, missä vapaaehtoiset kyläpaikat ottavat vastaan vieraita, jotka puolestaan vievät mennessään kahvit ja muut tarjottavat. Kyläilyyn voi yhdistää myös pienimuotoista talkoapua tai muuta yhteistä tekemistä.

# 4.

## Konkretia

Kehittämisprosessissa konkretia on kuulemisen ja vuoropuhelun jälkeen toteutettavia tekoja, joista on päätetty yhteiskehittämisen kautta yhdessä kuntalaisten kanssa. Niitä ei siis voida tässä prosessin suunnitteluvaiheessa vielä ennakoida.

Pelistä syntyvä konkretia on toimintasuunnitelma, joka sisältää askelmerkit tulevalle toiminnalle. Prosessin viiden vaiheen lisäksi on syytä pohtia ennakkoon myös seuraavia asioita:

- aikataulu
- vastuut
- kustannukset
- resurssit
- kohderyhmät
- kuulemisten toteuttaminen käytännössä
- viestintä asioiden etenemisestä
- tavoite ja seuranta

Aikataulua on hyvä hahmotella tarralapuilla pelilaudan alareunassa olevalle aikajanalle.

# 5.

## Arviointi

Toiminnan arviointi on tärkeä osa kokonaisuutta, mikä usein unohdetaan. Jokaisen prosessin päätteeksi on hyvä katsoa taaksepäin ja pohtia yhdessä, miten asiassa onnistuttiin ja missä on vielä kehitettävää. Myös tässä vaiheessa voivat kuntalaiset olla mukana.

Päätetään, miten kehittämisprosessia arvioidaan ja mitataan:

- Mitkä ovat arvioinnin mittarit?
- Ketkä arvioivat?
- Miten arviointi toteutetaan?
  - keskustelu
  - kysely
  - havainnointi
  - tilastot / seuranta

Arvioinnissa on hyvä miettiä myös sitä, oliko toiminta riittävää asian ratkaisemiseksi vai täytyykö kehittämistä vielä jatkaa uudella prosessilla.