



Kohti kaikkien kaupunkia!

**Menetelmiä lasten
ja nuorten ympäristön
suunnittelun tueksi**

Kaikkien kaupunki! Osallisuutta,
yhteisöllisyyttä ja kestäviä tiloja
Hankeraportti ja käsikirja

Kohti Kaikkien kaupunkia!
– menetelmiä lasten ja nuorten ympäristön suunnittelun tueksi
Toimittaja: Jaakko Tuominen
Taitto ja kuvitus: Ninni Kairisalo
Julkaisija: Suomen Kulttuuriperintökasvatuksen seura ry.
Suomen Kulttuuriperintökasvatuksen seuran julkaisuja 11
Kaikkien kaupunki! Osallisuutta, yhteisöllisyyttä ja kestäviä tiloja -hanke
Julkaisuvuosi: 2021
Julkaisijan kotipaikka: Helsinki

ISBN 978-952-69633-2-7

Kaikkien kaupunki! Osallisuutta, yhteisöllisyyttä
ja kestäviä tiloja -hankkeeseen (2019–2021) olemme
saaneet avustusta opetus- ja kulttuuriministeriöstä.



**KAIKKIEN
KAUPUNKI!**

Opetus- ja
kulttuuriministeriö

JYVÄSKYLÄ 

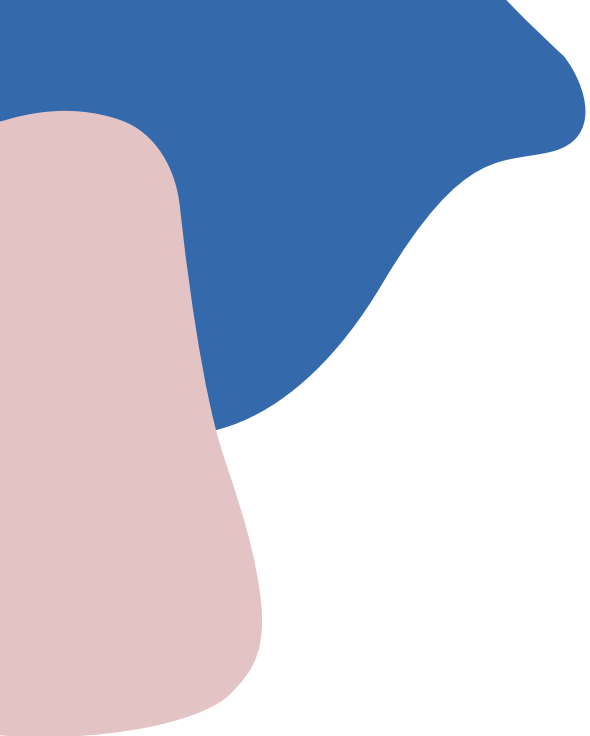

LAPPEENRANTA

KOUVOLA

ARCHINFO

Sisällysluettelo

Esipuhe	5
Kaikkien kaupunki! Osallisuutta, yhteisöllisyyttä ja kestäviä tiloja -hanke	6
Arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatus tukee osallisuutta	8
Kohti ihmislähtöistä ihanaa kaupunkia	10
Kulttuurisesti kestävä kaupunki on yhteisöjen kaupunki	12
Osallisuuskokeilut	14
Osallisuusmalli onnistuneeseen yhteiskehittämiseen	
lasten ja nuorten kanssa	15
Pelissä yhteinen kaupunki!	16
Kokemustietoa kartalle	18
Näkökulma: Lasten ja nuorten kaupunki on kaikkien kaupunki	20
Ihan huippu paikka!	22
Näkökulma: Osallistavan valokuvauksen menetelmät	
näkyvät nuorten kaupunkitarinoissa	24
Näkökulma: Nuoret mukana monitoimitalon pihasuunnittelussa	25
Meidän JKL	26
Urppaby	28
Värkkäilyboksi	30
Nuoret kehittämässä kaupungin liikuntapalveluita	32
Lisätiedot	34



Esipuhe

Kohti kaikkien kaupunkia! – menetelmiä lasten ja nuorten ympäristön suunnittelun tueksi on osallisuustoiminnan ammattilaisille ja opettajille suunnattu käsikirja, joka tarjoaa käytännön menetelmiä lasten ja nuorten osallistamiseen kaupunkia ja ympäristösuunnitteluun. Käsikirja sisältää muun muassa asiantuntijoiden näkökulmatekstejä, joissa aiheena on kulttuurinen kestävyys, lasten ja nuorten osallisuus sekä yhteisöllisyys. Käsikirjan osallisuuskokeilut-osioista löytyy seitsemän lasten ja nuorten vuorovaikutteista työpaja- ja projektimallia, lyhyitä kokeiluihin liittyviä asiantuntijakirjoituksia sekä hankkeen yhteistyöverkostossa luodun osallisuusmallin onnistuneeseen yhteiskehittämiseen lasten ja nuorten kanssa.

Käsikirjan tavoitteena on kannustaa kuntien asiantuntijoita, kaupunkisuunnittelijoita sekä kasvattajia ottamaan lapsia ja nuoria mukaan kehittämään kulttuurisesti kestäviä tiloja ja ratkaisemaan lähiympäristön suunnitteluun ja kaavoitukseen liittyvien haasteita. Haluamme osaltamme madaltaa osallisuuden kynnystä ja rohkaista toteuttamaan erilaisia luovia, vuorovaikutuksellisia ja kokemuksellisia työpajoja yhdessä lasten ja nuorten kanssa. Lisäksi haluamme kannustaa niin maankäytön, ympäristön, rakentamisen kuin kulttuuriperinnönkin ammattilaisia vierailemaan kouluissa ja nuorisotiloilla sekä ottamaan lapsia ja nuoria vilpittömästi mukaan rakentamaan tulevaisuuden kestävää ja yhteisöllistä kaupunkia.

Käsikirjaa voi käyttää lasten ja nuorten osallisuuteen ja vaikuttamiseen liittyvien työpajojen ja projektien tukena.

Parhaimmillaan työpajat toimivat kuitenkin silloin, kun ne sovelletaan kulloisenkin kohderyhmän ja tarpeen mukaan. Tämän vuoksi olemme rakentaneet työpajamallit siten, että niiden rakenne, tavoitteet ja tulokset olisivat mahdollisimman selkeästi esillä, jolloin työpajojen ja projektien soveltaminen on helpompaa. Käsikirjassa esitetyt työpajat ja projektit soveltuvat myös erinomaisesti osaksi ilmiöpohjaista oppimista, kun aiheena on esimerkiksi kaupungistuminen, arkkitehtuuri, yhteiskunnassa vaikuttaminen, kulttuuriperintö tai kestävä kehitys.

Tämä käsikirja on toteutettu osana Suomen Kulttuuriperintökasvatuksen seuran koordinoimaa ”Kaikkien kaupunkia! Osallisuutta, yhteisöllisyyttä ja kestäviä tiloja” -hanketta, joka toteutettiin 2019–2021 välisenä aikana. Käsikirja toimii osaltaan myös hankkeen raporttina. Hanketta tehtiin tiiviissä yhteistyössä Jyväskylän, Lappeenrannan ja Kouvolan kaupunkien kanssa ja sitä rahoitti opetus- ja kulttuuriministeriö. Hankkeen yhteistyöverkostossa on toiminut Arkkitehtuurin tiedotuskeskus Archinfo sekä Suomen ympäristöopisto SYKLI.

Käsikirjan kaikki menetelmät on kehitetty hankkeen osallisuuskokeiluissa pilottikuntien yläkouluissa ja nuorisotiloilla. Poikkeuksena on Pelissä yhteinen kaupunkia! -kaupunkipeli, jonka on kehittänyt Suomen ympäristöopisto SYKLI.

Toivomme, että **Kohti kaikkien kaupunkia! – menetelmiä lasten ja nuorten ympäristön suunnittelun tueksi** antaa uusia ajatuksia lasten ja nuorten osallisuustyön avuksi sekä tarjoaa näkökulmia kulttuurisesti kestäväan ja yhteisöllisen kaupungin kehittämiseen.

Helsingissä 9.5.2021

JAAKKO TUOMINEN

Suomen Kulttuuriperintökasvatuksen seura
projektipäällikkö

Kaikkien kaupunki!

Osallisuutta, yhteisöllisyyttä ja kestäviä tiloja

Lyhyesti

- **Tavoite:** Edistää nuorten asuin- ja elin- ympäristöään koskevan tiedon, näkemysten ja kokemusten tuomista vaikuttavaksi osaksi ympäristön suunnittelun prosesseja. Hankkeessa kokeillaan ja kehitetään nuorten osallisuutta tukevia ympäristön suunnittelun menetelmiä.
- **Yhteistyökumppanit:** Jyväskylän, Kouvolan ja Lappeenrannan kaupungit sekä Arkkitehtuurin tiedotuskeskus Archinfo ja Suomen ympäristöopisto SYKLI
- **Rahoitus:** Opetus- ja kulttuuriministeriö
- **Toteutusaika:** 2019–2021

Tuotoksia

- 12 lasten ja nuorten ympäristön suunnittelun työpajaa ja projektia kouluissa ja nuorisotiloilla
- n. 150 työpajoihin ja projekteihin osallistunutta nuorta
- 186 verkkotehtäviin osallistunutta nuorta
- 28 asiantuntijaa ja ammattilaista mukana projekteissa
- 6 järjestettyä koulutusta ja seminaaria
- 1 tuotettu Polkuja kulttuuriseen kestävyyteen -opetusmateriaali sekä opetusmateriaalin käännösversiot ruotsiksi ja saameksi

Vaikutuksia

- Nuorille on tarjottu mahdollisuus oppia ja saada tietoa kestäväan kaupunkisuunnitteluun liittyvistä aiheista ja teemoista
- Nuorten ymmärrys ympäristön suunnitteluista sen eri tasoilla on vahvistunut
- Työpajat ja koulutukset ovat vahvistaneet asiantuntijoiden tietoja, taitoja ja ymmärrystä lasten ja nuorten osallisuudesta
- Työpajoissa on luotu osallisuuden kokemuksia ja vaikuttamisen paikkoja myös sellaisille nuorille, jotka eivät välttämättä muutoin osallistuisi lähiympäristön kehittämiseen
- Hankkeessa on kehitetty ympäristön suunnittelun vuorovaikutuksellisia osallisuusmenetelmiä

Kaikkien kaupunki! -hankkeen suositukset

1. Lisää asiantuntijavieraita kouluille

Asiantuntijoiden vierailut kouluilla toivat oppilaille uutta ja erilaista sisältöä koulupäivään. Oppilaiden ja ammattilaisten välisissä kohtaamisissa syntyi yhdessä oppimista, jossa nuoret saivat uutta tietoa muun muassa kaupunkisuunnittelusta, kulttuuriympäristöistä, aineettomasta kulttuuriperinnöstä ja arkkitehtuurista. Asiantuntijat

puolestaan kuuntelivat nuorten ideoita ja toiveita heidän asuinympäristönsä kehittämiseen liittyen. Koulujen ja asiantuntijoiden tulisi tehdä useammin yhteisiä projekteja ja järjestää nuorten kuulemistilaisuuksia, jotta lasten ja nuorten osallisuus lähiympäristön suunnitteluun toteutuisi paremmin.

”

”Olen katsonut kaupunkia ja arkkitehtuuria nyt hyvin eri tavalla ja alkanut arvostamaan hyvin suunniteltua kaupunkiamme.”

– Meidän JKL -projektin osallistuja

”

”Tässä risteyksessä on vähän paha olla ...siitä ajaa monet ihmiset autoilla töihin tai töistä pois, eivätkä he aina pysähdy katsomaan jalankulkijoita. Tästä samasta risteyksestä menee myös paljon nuorempiakin kuin yläkoululaisia...”

– 9. luokan oppilas

2. Nuorten kokemustieto osaksi vaikuttamisen prosesseja

Lapset ja nuoret ovat oman asuinalueensa ja lähiympäristönsä asiantuntijoita. Nuoret omaksuvat, oppivat ja lukevat ympäristöstään jatkuvasti ja he luovat uusia ympäristö-, kulttuuriperintö- ja paikkasuhteita. Usein lapset ja nuoret putoavat kuitenkin erilaisten osallistumisprosessien väliin, eivätkä tule kuulluksi heitä koskevassa päätöksenteossa. Nuorten äänen kuuluksi tuominen vaatii, että nuorten kokemustietoa kerätään systemaattisesti ja sitä

hyödynnetään päätöksenteon tukena. Työpajojen perusteella nuoret kokivat erityisen mieluisaksi ne osallisuusmenetelmät, joissa he saivat itse kertoa omista paikkakokemuksistaan ja jakaa omia ideoitaan siitä, millä tavoin lähiympäristöä tulisi kehittää. Nuorten kokemustiedon sisällyttäminen vaikuttamisen ja päätöksenteon prosesseihin vaatii myös toimialat ja hallintorajat ylittävää yhteistyötä.

3. Monipuolisia vaikuttamismahdollisuuksia lapsille ja nuorille

Työpajojen kokemusten perusteella voidaan todeta, että nuoret haluavat vaikuttaa oman paikkakuntansa asioihin ja he kokevat asuinympäristönsä tärkeäksi. Vaikuttamiskanavia ja -tapoja tulisi kuitenkin lisätä siten, että ne huomioisivat erilaiset nuoret, myös sellaiset, joita perinteiset vaikuttamiskanavat, kuten nuorisovaltuustot, kansalaisjärjestöt tai oppilaskunnat, eivät tavoita. Erityisen tärkeää on, että nuorten kanssa hyödynnetään luovia ja aisteja yhdisteleviä menetelmiä, kuten valokuvausta,

keskusteluja, käsillä tekemistä tai pelejä, jotka mahdollistavat erilaisia osallistumisen tapoja ja vahvistavat nuorten tunnetta osallisuudesta. Työpajojen palautteen perusteella nuoria kiinnostaa osallistua ja vaikuttaa asioihin erityisesti sosiaalisen median, pelien sekä muiden digitaalisten työvälineiden avulla. Mikäli nuorten vaikuttamismahdollisuuksia halutaan vahvistaa, tulisi kehittää myös uusia vuorovaikutussellisia digitaalisia välineitä nuorten osallisuustyön tueksi.

”

”On tärkeää ottaa nuorten mielipide huomioon ja saada ääni kuuluviin. Mitä lähemmäs nuorta mahdollisuus vaikuttaa tulee, sitä todennäköisemmin hän siihen tarttuu.” – opettaja



”Kokemuksellisuutta painottava arkkitehtuurikasvatus vahvistaa yksilön henkilökohtaista ympäristösuhdetta.”

Arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatus tukevat osallisuutta

Rakennetun ympäristön suunnitteluun osallistamisella tavoitellaan moninaisia tuloksia. Osallisuusprojekteilla esimerkiksi voimaannutetaan yksilöitä ja yhteisöjä sekä vahvistetaan kansalaisyhteiskuntaa. Niissä pyritään keräämään tärkeää kokemustietoa ympäristön käyttäjiltä. Niissä on mahdollista kerätä tärkeää kokemustietoa ympäristön käyttäjiltä.

Lasten ja nuorten kanssa toteutettavissa osallisuusprojekteissa on puolestaan erityisen tärkeää tarkastella tavoitteita osallisten, lasten ja nuorten näkökulmasta. Mitä lapsille ja nuorille jää käteen osallisuusprojektista? Mitä tavoitteita projekti palvelee heidän näkökulmastaan? Millaisia oppimistavoitteita projektiin liittyy?

Arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatus on loistava tapa lähestyä lasten ja nuorten kanssa tehtäviä rakennettuun ympäristöön liittyviä pieniä ja suuria osallisuuden projekteja. Arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksella voidaan voimistaa henkilökohtaista ympäristösuhdetta, kehittää ympäristönlukutaitoa, vahvistaa kykyä ja intoa osallistua rakennetun ympäristön kehittämisen prosesseihin sekä tukea luovan ongelmanratkaisukyvyyn kehittymistä.

Kokemuksellisuutta painottava arkkitehtuurikasvatus vahvistaa yksilön henkilökohtaista ympäristösuhdetta.

Suhde rakennettuun ympäristöön kehittyä tutkimalla tiloja ja paikkoja useilla aisteilla sekä pohtimalla ja jakamalla kokemuksia. Kaikkien kaupunki! Osallisuutta, yhteisöllisyyttä ja kestäviä tiloja -hankkeessa toteutettu Meidän JKL-valokuvausprojekti on hyvä esimerkki kokemuksellisesta ja henkilökohtaisesta lähestymistavasta ympäristön tarkasteluun. Vahva suhde omaan ympäristöön juurruttaa asuinpaikkaan ja voi parhaimmillaan vahvistaa tunnetta osallisuudesta ja paikkaan kytkeytyvästä identiteetistä.

Ympäristönlukutaidon vahvistuminen on keskeinen osa arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatusta. Rakennetun ympäristön lukutaito tuottaa ymmärrykseen siitä, miksi ympäristömme on kehittynyt sellaiseksi kuin se on. Miksi kaupunki Suomessa näyttää erilaiselta kuin kylä Italiassa? Miten ilmansuunnat vaikuttavat rakennusten sijoitteluun? Ympäristönlukutaito auttaa ymmärtämään ympäristön muutosta ja sitä, kuinka rakentamisella, arkkitehtuurilla ja suunnittelulla voidaan ratkaista kestävään kehitykseen liittyviä haasteita, kuten ilmasto- ja biodiversiteettikriisiä. Hyvä ympäristönlukutaito on hedelmällinen lähtökohta osallistaviin prosesseihin ja yhteissuunnitteluun.

Arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatus vahvistaa parhaimmillaan intoa ja kykyä osallistua rakennetun ympäristön kehittämiseen. Erityisesti sellaiset projektit, joissa lapset ja nuoret otetaan mukaan aitoihin, oikeisiin suunnitteluhaasteisiin,



on koettu motivoiviksi ja onnistuneiksi. Kokemukset kouluisa toteutetuista monialaisista oppimiskokonaisuuksista, jotka on toteutettu yhteistyössä kuntien ja kaupunkien maankäytön ja kaavoituksen kanssa ovat olleet rohkaisevia. Kohtaamiset ammattilaisten kanssa aitojen projektien äärellä voivat edesauttaa monitasoista oppimista.¹

Arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatus antaa myös avaimia luovaan ongelmanratkaisuun. Osallisuusprojektin oppimisprosessin voi suunnitella mukailemaan arkkitehdin tai muotoilijan suunnitteluprosessia. Suunnitteluhaaste, jossa oikeiden vastausten sijaan etsitään perusteltuja ratkaisuja, kutkuttaa mielikuvitusta ja auttaa ymmärtämään maailman kompleksisuutta. Lisäksi ryhmätyötaitojen kehittyminen on luonteva osa suunnitteluprosessia mukailevaa oppimista.

Aidot suunnitteluhaasteet ja rakennettu ympäristö oppimisympäristönä tukevat monenlaisten taitojen kehittymistä. Vahva henkilökohtainen suhde ympäristöön, kyky lukea rakennettua ympäristöä, into osallistua ja luova ote ongelmanratkaisuun kehittyvät arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksen keinoin. Arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksen tavoitteita tukevat osallisuusprojektit herättävät parhaimmillaan lapsissa ja nuorissa elinikäisen innon oppia ympäristöstä ja vaikuttavat sen kehittämiseen kestäväällä tavalla.

”Kohtaamiset ammattilaisten kanssa aitojen projektien äärellä voivat edesauttaa monitasoista oppimista.”

¹ Tehdään kaupunkia! Arkkitehtuuri monialaisissa oppimiskokonaisuuksissa (2019). Kehittämiskeskus Opinkirjo ry.



”Monelle tärkeintä on oma kortteli ja välitön elinympäristö. Erityisesti lasten ja nuorten arjessa lähiympäristön merkitys korostuu.”

Kohti ihmislähtöistä ihanaa kaupunkia



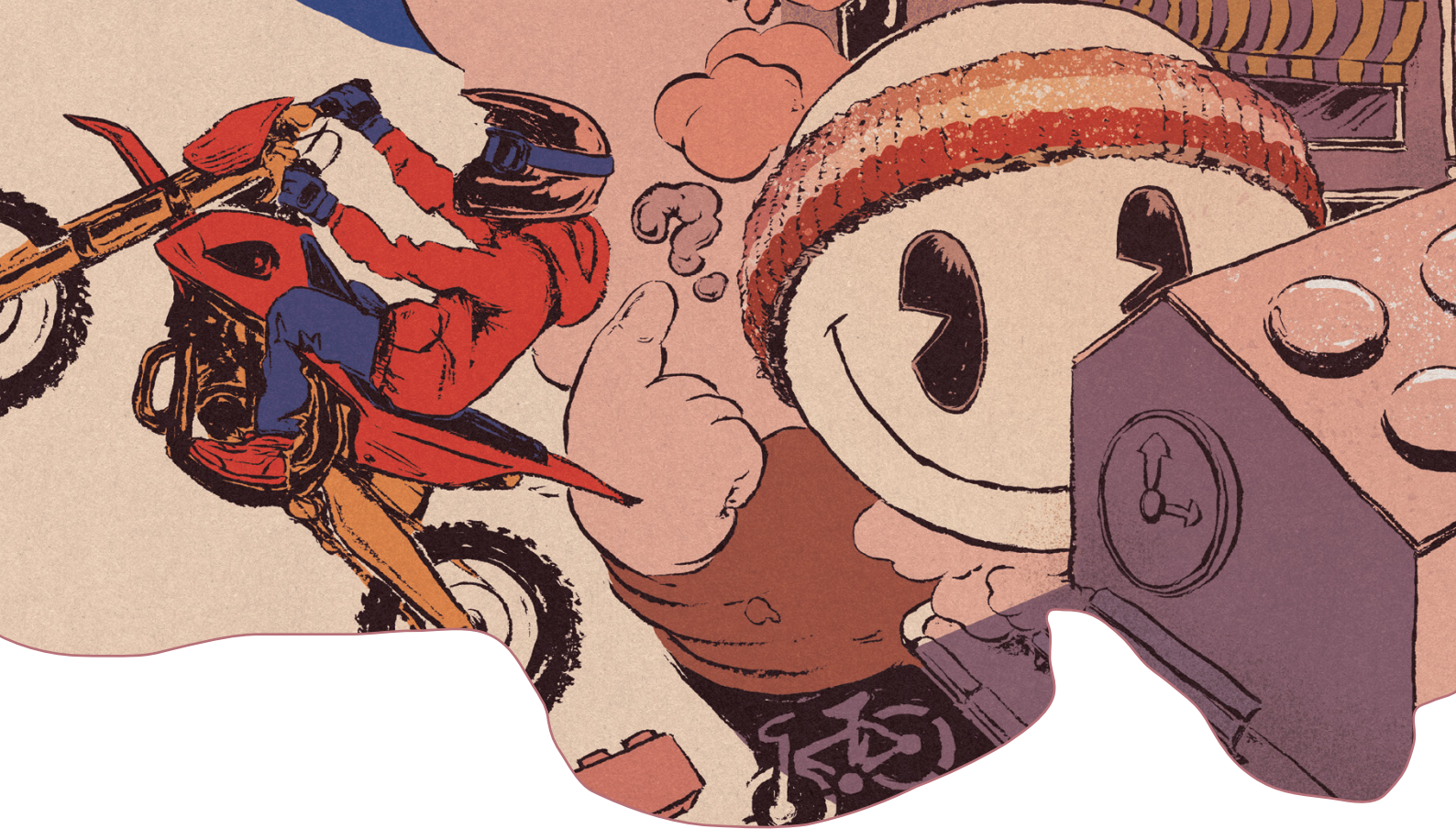
Osallisuus on sosiologien mukaan ennen kaikkea tunne. Käytännössä osallisuus sekoittuu usein osallistumiseen ja osallistamiseen. Kaupunkisuunnittelussa näin käy erityisen helposti, koska kaupunkisuunnittelijan työpöydällä osallisuus konkretisoituu yleensä osallistumismenettelyissä aktiivisesti esiin tuotuina näkemyksinä ja kokemuksina.

Kaupunkisuunnittelun nykykäytännöissä osallisuus ymmärretään vielä pitkälti kaavoitukseen liittyvänä mieliteon esittämisenä, mutta muutos kohti kokonaisvaltaisempaa suunnitteluosallisuutta on käynnissä. Olemme siirtymässä kohti käytäntöjä, joissa kaupunkilaisten roolina ei enää ole vain suunnitelmien kommentointi, vaan he tekevät itse aloitteita. Aktiiviset kaupunkilaiset organisoituvat itse vaikuttamaan heille tärkeisiin kaupunkikehittämisen kysymyksiin. Puhutaan kaupunkiaktivismista ja neljännen sektorin noususta, jotka haastavat myös hallinnon muuttumaan entistä joustavammaksi¹.

Jos ajattelemme kaupunkisuunnittelun tarkoittavan kaavoitusta laajemmin kaikkea kaupunkiympäristön suunnittelua ja kehittämistä, näyttäytyy osallisuus aiempaa monipuolisempana. Se on paljon muutakin kuin aktiivista osallistumista ja vaikuttamista. Osallisuuteen kuuluu myös fyysisessä ympäristössä tapahtuva toiminta, ihmisten tavat käyttää ja muovata kaupunkia. Vuorovaikutus oman elinympäristön kanssa lisää paikkaan kuulumisen tunnetta, mikä voi vahvistaa osallisuutta.

Kuntien tarjoamat osallistumismahdollisuudet ovat viime vuosina monipuolistuneet. Erilaiset sähköisen osallistumisen välineet ovat vakiintumassa osaksi kaupunkien suunnittelua, mutta niitä käytetään vielä hallintojohtoiseen tapaan. Sosiaalinen media haastaa kaupunkisuunnittelun kulttuuria muuttumaan aiempaa avoimemmaksi ja vuorovaikutteisemmaksi. Se on tehnyt ihmisten omaehtoisesta osallistumisesta ja vaikuttamisesta entistä ketterämpää¹. Olennaista kaupunkisuunnittelussa ei ole niinkään tiettyjen sosiaalisen median palveluiden käyttäminen, vaan pikemminkin asenteiden ja ajattelumallien muutos kohti ihmislähtöisiä

¹ Mäenpää, P. & Faehnle, M. (2021). 4. Sektori. Kuinka kaupunkiaktivismi haastaa hallinnon, muuttaa markkinat ja laajentaa demokratiaa. Vastapaino, Tampere.



suunnittelukäytäntöjä, joissa kaupunkilaisten omaehtoinen vaikuttaminen osataan ottaa vastaan².

Osallisuus toteutuu usein asuinalueen tasolla, vaikka ihmiset pyrkivätkin yksilöllisesti vaikuttamaan erilaisiin itseään kiinnostaviin suunnittelukysymyksiin. Monelle tärkeintä on oma kortteli ja välitön elinympäristö. Erityisesti lasten ja nuorten arjessa lähiympäristön merkitys korostuu. Koronapandemia näyttää entisestään lisänneen lähiympäristön arvoa ihmisten arjessa ja esimerkiksi kodin läheiset viheralueet ovat nousseet korvaamattomiksi elpymisen paikoiksi. Myös vaikuttamismahdollisuuksista tulee entistä tärkeämpää, kun lähiympäristön merkitys kasvaa.

Lasten ja nuorten osallistuminen suunnitteluun on tärkeää, jotta rakennettu ympäristö tarjoaisi heidän tarpeitaan vastaavan ja viihtyisän asuinympäristön. Lisäksi on välttämätöntä, että nuoret oppivat jo varhain keinoja vaikuttaa omaan elinympäristöönsä. Vaikka nuoret olisivat aktiivisia omassa arjessaan ja verkostoissaan, ei heillä välttämättä ole tietoja ja taitoja, jotka auttaisivat osallistumaan kaupunkiympäristön kehittämiseen. Nuorten osallistuminen

on yleensä konkreettista toimintaa ja tapahtuu kasvokkain kohtauksissa.³ Myös digitaaliset välineet ja sosiaalinen media sopivat hyvin nuorten osallistumisvälineiksi, mutta niiden käyttö on suunniteltava yhdessä nuorten kanssa, heidän tarpeensa huomioiden.

Kaupunkiympäristöön vaikuttavat useat eri toimijat ja yksittäisen kaupunkilaisen rooli voi helposti jäädä pieneksi. Kaupungit ja kunnat ovat avainasemassa valtasuhteiden tasapainottamisessa ja osallistumisen suuntaamisessa. Kysymykset siitä, mihin asioihin osallistutaan, miten ja kenen ehdoilla, ovat jatkuvasti ajankohtaisia. Käynnissä olevassa kaupunkipoliittisessa keskustelussa lanseerattu käsite ”ihana kaupunki” tavoittelee ihmislähtöisyyden sekä moninaisten toiveiden ja arvostusten nostamista kaupunkien kehittämisen keskiöön. Ihmisille ihana kaupunki on hyvä tavoite, jos sen ymmärretään tarkoittavan kaikkien ihmisryhmien tasavertaista osallisuutta omaan elinympäristöönsä ja omaehtoisen vaikuttamisen ottamista kaupunkisuunnitteluun voimavaraksi.

2 Nummi, P. (2020). Hallitsematon tekijä? – Sosiaalisen median rooli kaupunkisuunnittelussa. Väitöskirja. Aalto-yliopiston julkaisusarja, 137/2020.

3 Häikiö L. & Snellman K. (2017). Marginaalisessa yhteiskunnallisessa asemassa olevien nuorten osallistuminen. Teoksessa Bäcklund P. & Häkli J. & Schulman H. (toim.) Kansalaiset kaupunkia kehittämässä. Tampere: Tampere University Press, 118–135.



**”Kulttuurisesti kestävä
kaupungin keskeinen piirre on,
että kaupunkisuunnittelussa
korostuu yhteisöt ja
yhteisöllisyys.”**

Kulttuurisesti kestävä kaupunki on yhteisöjen kaupunki

Viime vuosina kulttuuriperintöä on alettu tarkastelemaan yhä enenevässä määrin yhteisöjen näkökulmasta. Tämä on tarkoittanut muutosta siinä, miten määritellään esimerkiksi säilytettävän arvoinen kulttuuriperintö. Hallinnollisen tai kansallisvaltion katsantokannan sijaan huomio on kiinnittynyt yhteisöihin ja yhteisöille tärkeään kulttuuriperintöön. Meneillään on toisin sanoen kulttuuriperintöalan toimijuuden ajattelutavan muutos, jossa yksilöiden ja yhteisöjen kulttuuriperinnön käytön ja suojelun toimijuus on kasvamassa¹.

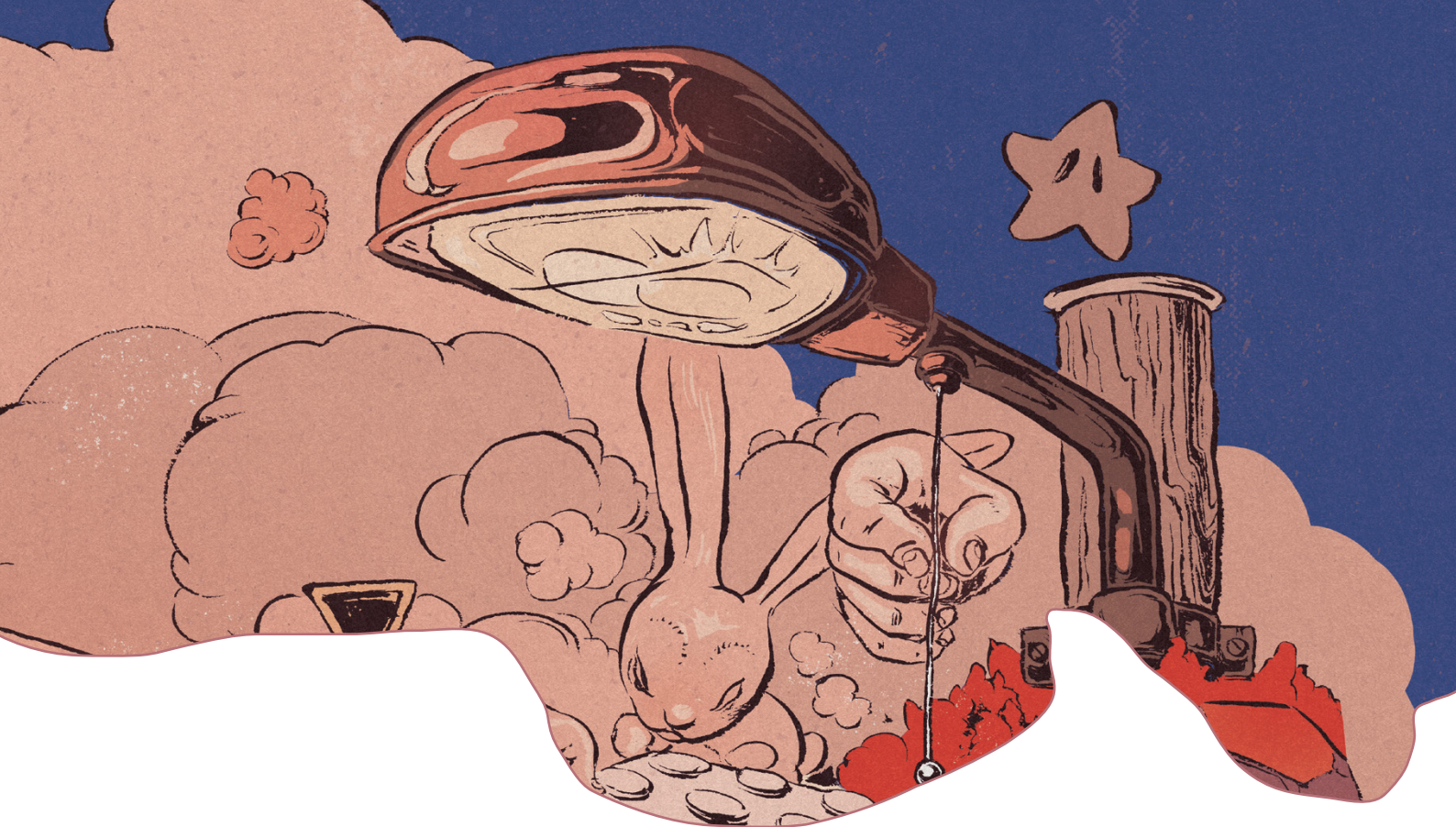
Myös urbaani kulttuuriperintö syntyy yhteisöissä, erilaisten ihmisten tavoissa olla ja käyttää kaupunkia yhdessä muiden kanssa. Suunnitteluprosesseissa yhteisöjen näkökulma ei kuitenkaan vielä näy. Muun muassa

ympäristöpolitiikan yliopistonlehtori Helena Leino ja tutkija Katja Maununaho ovat todenneet, että nykyiset suunnitteluprosessit eivät mahdollista yhteisöllisyyden toteuttamista kaupunkitilassa. Tutkijoiden mukaan yhteisöllisyys ei voi olla ainoastaan suunnittelun loppuratkaisun tavoitteena, vaan yhteisöllisyys tarkoittaa myös osallisuutta suunnitteluun ja niiden prosesseihin². Jos suunnittelussa ei lähdetä liikkeelle yhteisöllisyydestä, vaan se on ainoastaan toivottu lopputulos, saatetaan rikkoa yhteisöjä ja menettää sellaisia paikkoja, joissa kietoutuvat yhteen ylisukupolviset kokemukset ja tarinat. Nämä voivat olla paikkoja, jotka voisivat toimia meille ikkunoina sekä menneeseen että tulevaan – tarjoten tietoa, joiden avulla voisimme ratkaista myös kestävyysliikkeen liittyviä haasteita.

Kulttuurisesti kestävä kaupungin keskeinen piirre on, että kaupunkisuunnittelussa korostuu yhteisöt ja yhteisöllisyys. Kulttuurisesti kestävä kaupunkikehitys huomioi,

¹ Latvala-Harvilahti, Pauliina (2021). Kulttuuriperinnöstä kestävä tulevaisuus avaimina: Taustaselvitys kulttuuriperintöstrategian laatimisen tueksi. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2021:28, <https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/handle/10024/163037>

² Leino, Helena ja Maununaho, Katja. (Helsingin sanomat 12.10.2020) *Arkikitehtien yhteisölliset ideat eivät näy kaupunkikuvassa*.



millaisia merkityksiä erilaiset yhteisöt kaupungille ja sen eri paikoille antavat sekä miten muutokset kaupunkitilassa vaikuttavat yhteisöihin. Kulttuurisesti kestävässä kaupungissa tulisi korostaa erilaisten yhteisöjen mahdollisuuksia tosiasiallisesti vaikuttaa suunnitteluprosessiin ja päätöksentekoon. Yhteisöllisyys kaupungissa ei synny ilman asukkaiden osallisuutta suunnitteluun ja yhteisön voimaa sanoittaa, mikä on tärkeää kaupunkitilaa.

Yhteisöjen näkökulman vahvistuessa on kulttuuriperintötyössä samaan aikaan korostunut myös sen yhteiskunnalliset vaikutukset. Tällä tarkoitetaan kulttuuriperinnön suhdetta yhteiskunnalliseen yhdenvertaisuuteen, osallisuuteen sekä yhteenkuuluvuuden tunteeseen. Ytimessä on mahdollisuus tulla kuulluksi sekä määrittää itselle tärkeää kulttuuriperintöä ja tutustua muille tärkeisiin kulttuuriperintöihin. Tämä tukee hyvinvointia sekä erilaisten ihmisten vuorovai-
kutusta ja yhteiskunnallista vakautta.

Huomioimalla kaupungin kehittämisessä erilaiset yhteisöt, joista johonkin jokainen meistä kuuluu, pääsemme lähemmäksi ihmisen mittakaavaa sekä monipuolisempaa näkemystä kaupunkitilasta. Yhteisöjen näkökulma myös tuottaa meille uutta tietoa sekä yhteisöistä ja ihmisistä että kaupunkitilasta. Se laajentaa käsitystä siitä, kuinka moninaista kaupunkitilan käyttö on ja minkälaisia merkityksiä eri paikoilla on ihmisille ja yhteisöille. Lisäksi se tuo näkyviin sellaisia näkemyksiä ja mielipiteitä, jotka eivät normaalisti kuulu suunnitteluprosessissa.

Erityisesti nuorten kulttuurisen ja yhteiskunnallisen osallisuuden sekä kuulumisen tunteen vahvistamiseksi nuorten toimijuuden tunnistaminen kaupungissa on keskeistä. Suhde lähiympäristöön ja paikkoihin vaikuttaa nuorten kiinnittymiseen lähiympäristöön sekä yhteiskuntaan ja on keskeinen identiteettiä määrittävä ja hyvinvointia tukeva tekijä³.

3 Gordon, Jack (2010). Place Matters: The Significance of Place Attachments for Children's Well – The British Journal of Social Work, Volume 40, Issue 3, April 2010, Pages 755–771, <https://doi.org/10.1093/bjsw/bcn142>

Osallisuus- kokeilut

Osallisuusmalli

onnistuneeseen yhteiskehittämiseen lasten ja nuorten kanssa

1.

Määrittele tarve ja tavoite

- ▶ Millaiseen tarpeeseen nuorten ideoita halutaan?
- ▶ Miten nuoret voivat vaikuttaa?
- ▶ Millaisia rajoja tai esteitä nuorten osallisuudelle on?

2.

Suunnittele ja toteuta

- ▶ Miten osallistujat tavoitetaan?
- ▶ Otetaanko nuoret mukaan työpajojen suunnitteluun?
- ▶ Millainen työpaja tai projekti soveltuu tavoitteiden saavuttamiseksi*?
- ▶ Kuka työpajaa ohjaa ja millaisella aikataululla se toteutetaan?

3.

Kerro tuloksista

- ▶ Miten tuloksista viestitään osallistujille, asiantuntijoille tai projektin tilaajalle?
- ▶ Miten tuloksista viestitään julkisesti?
- ▶ Miten nuorille tuodaan esille osallistumisen vaikutukset?
- ▶ Miten varmistetaan, että tulokset hyödynnetään työpajan jälkeen?

4.

Arvioi ja opi

- ▶ Miten loppukeskustelu toteutetaan osallistujien kanssa?
- ▶ Millä tavoin osallisuus on toteutunut?

Tekijät: Mikko Holm, Sanna Laukkanen,
Päivi Pelkonen, Kaisa Ristimella,
Tanja Rätty, Jaakko Tuominen

*

tutustu tämän käsikirjan
menetelmäosioon (s. 16–32)

1.

Pelissä yhteinen kaupunki!

Kaupunkisuunnittelun haasteiden ratkaisemista yhdessä nuorten ja asiantuntijoiden kanssa

- ▶ **Tavoite:** Herättää osallistujien kiinnostus omaa elinympäristöä kohtaan sekä oppia kaupunkisuunnittelun, kestävän kehityksen ja kaupunkirakenteen aiheita yhdessä asiantuntijoiden kanssa
- ▶ **Osallistujat:** Neljä oppilasryhmää Valkealan, Sammonlahden sekä Viitaniemen yläkouluista luokat 7–9
- ▶ **Ohjaus:** Kaksi peliohjaajaa sekä neljä kaupungin asiantuntijaa (aiheista liikennesuunnittelu, kaavoitus, viher- ja kulttuuriympäristö)
- ▶ **Kumppanit:** Suomen ympäristöopisto SYKLI, Jyväskylän, Lappeenrannan ja Kouvolan kaupungit
- ▶ **Työpajan kesto:** 3 tuntia

Pelissä yhteinen kaupunki! on kokemuksellinen kaupunkipeli, jonka on kehittänyt Heli-Maija Nevala Suomen ympäristöopisto Syklissä. Pelistä löytyy lisätietoa osoitteesta kaupunkipeli.fi.

Lyhyesti:

Pelissä oppilaat rakentavat tiimeissä pienoismallikaupunkia legojen, puukappaleiden sekä askartelumateriaalien avulla. Peliin osallistui oppilaiden lisäksi kaupunkiympäristön asiantuntijoita, jotka auttoivat oppilaita huomioimaan erilaisia suunnittelun haasteita, kuten esimerkiksi kulttuuriympäristön suojelua tai toimivaa liikennesuunnittelua.

Näin se tehtiin:

Työpaja toteutettiin neljän oppilasryhmän kanssa kolmella eri paikkakunnalla. Kahdella paikkakunnalla kaupunkipeli toimi oppilasryhmän ensimmäisenä työpajana, jonka jälkeen samat oppilaat osallistuivat vielä hankkeen tuleviin työpajoihin.

Työpäivän aikana oppilaat jaettiin valokuvakorttien perusteella pienryhmiin. Oppilaat määrittivät omalle kuvitteelliselle kaupunginosalle yhteiset tavoitteet. Päivän aikana oppilaat rakensivat neliömetrin kokoiselle pelialustalle pienoismalleja kaupungeista, joiden lisäksi he kuulivat kaupungin omien asiantuntijoiden tietoiskuja muun muassa arkkitehtuurista, kaavoituksesta, kulttuuriympäristöistä

ja katusuunnittelusta. Työpajan päätteeksi oppilaat esittivät tuotoksensa muille ryhmille lyhyillä mainospuheilla sekä saivat palautetta suunnitteluratkaisuistaan suoraan kaupungin asiantuntijoilta.

Mitä opimme?

Työpajassa toteutui yhdessä oppiminen. Koululaiset oppivat asiantuntijoilta ja pelin ohjaajilta kaupunkisuunnittelun sekä maankäytön ja rakentamisen peruskäsitteitä ja taustoja. Samalla myös kaupungin asiantuntijat pääsivät työskentelemään yhdessä nuorten kanssa ja kuulemaan suunnitteluratkaisuja suoraan nuorilta. Työpajan palautteen mukaan asiantuntijat kokivat, että työskentely oli antoisaa, sillä monet heistä pääsivät vain harvoin työskentelemään lasten ja nuorten kanssa. Pelissä nuoret oppivat lisäksi erilaisia vuorovaikutus- sekä ryhmätyöskentelytaitoja.

Tuloksia

- Oppilaiden ymmärrys ympäristön suunnitteluun sekä kestäväan kehitykseen vahvistui

- Työpajassa toteutui nuorten ja asiantuntijoiden välinen yhteiskehittäminen ja yhdessä oppiminen
- Kaupunkipeli toimi kaupunkisuunnittelun teemoihin johdattelevana työpajana, jonka jälkeen työskentely samojen opetusryhmien kanssa oli sekä helppoa että syvällistä

Sovella ja syvennä:

Työpaja soveltuu erinomaisesti osaksi ilmiöpohjaista oppimista, kun aiheena ovat esimerkiksi kestävä kehitys, kaupungistuminen, arkkitehtuuri tai kulttuuriympäristöt. Työpaja toimii hyvin välineenä vuorovaikutukselliseen suunnitteluun sekä lasten ja nuorten ideoiden koostamiseen kaavoitukseen ja maankäytön prosesseihin. Pelin kuvitteellisen kaupungin voi helposti muokata vastaamaan oikeaa kehittämiskohdetta, jolloin työpajasta saisi konkreettisempaa tietoa päätöksentekoon ja suunnitteluun.

Vinkkejä työpajan toteuttamiseksi:

- Kutsu asiantuntijat esittäytymään jo työpajan aluksi ja luo rento yhdessä tekemisen tunnelma
- Kannusta, kommentoi ja ole läsnä pienoismallien rakennusvaiheessa
- Esitä myös kriittisiä kysymyksiä oppilaiden suunnitelmista ja ratkaisuista



”Haastavinta työpajassa oli sen yhtäjaksoinen kesto ja soveltuvuus oppituntien raameihin.” – järjestäjä

”Tämä ensimmäinen työpaja tuntui hieman vaativalta nuorille. Se sopii varmaankin paremmin aikuisille ja asiasta valmiiksi kiinnostuneille. Toivottavasti nuoret pääsevät myöhemmin käsittelemään itselleen tuttuja ja tärkeitä kohteita.”

– asiantuntija

OPPILAIDEN PALAUTTEET TYÖPAJASTA

(0 = täysin eri mieltä,
5 = täysin samaa mieltä)

3,8



Mielipiteelläni
oli merkitystä

3,2



Opin jotakin
uutta ja tärkeää

3,4



Haluaisin osallistua
useammin tällaisiin
työpajoihin

2.

Kokemustietoa kartalle

Nuorten kokemuksellinen paikkatieto lähialueen suunnittelun apuna

- **Tavoite:** Kerätä lasten ja nuorten lähiympäristön liittyvää kokemuksellista paikkatietoa ympäristön suunnittelun tueksi sekä ymmärtää ihmisten ja lähiympäristön vuorovaikutusta
- **Osallistujat:** Kaksi oppilasryhmää Valkealan ja Sammonlahden yläkouluista

- **Ohjaus:** Työpajaan suositellaan kahta ohjaajaa tai opettajaa
- **Kumppanit:** Kouvola ja Lappeenrannan kaupungit
- **Työpajan kesto:** 3 tuntia

Lyhyesti:

Kokemustietoa kartalle! -työpajassa kerättiin nuorten kokemuksellista paikkatietoa maankäytön ja ympäristön suunnitteluun. Työpajassa oppilaat tutkivat omaa suhdettaan lähiympäristöönsä ja he kirjasivat kartoille huomioita siitä, mikä tekee lähiympäristöstä mielenkiintoisen, tylsän tai jopa vaarallisen. Työpajassa hyödynnettiin valokuvausta, kokemuksellista ympäristötietoa sekä erilaisia ryhmätyötaitoja.

Näin se tehtiin

Työpaja sisälsi ennakotehtävän, jossa oppilaat valokuvasivat ja kirjoittivat muistiin erilaisia arkiympäristöön liittyviä havaintoja koulumatkan varrelta. Oppilaat työskentelivät 3–5 hengen pienryhmissä. Jokaiselle ryhmälle annettiin asuinalueen ja kaupungin opaskarttoja tutkittavaksi. Oppilaat merkitsivät karttaan kolmella värikoodilla, miten ja minkälaisella tunteella he kokevat merkaamansa paikat (punainen = negatiivinen, keltainen = neutraali, vihreä = positiivinen). Viimeisessä vaiheessa jokaiselle pienryhmälle jaettiin satunnaisesti yksi roolihahmokortti, jonka avulla oppilaiden oli asettauduttava toisen nuoren rooliin. Roolihahmon avulla oppilaiden oli pohdittava lähiympäristöä erilaisista saavutettavuuden näkökulmista.

Mitä opittiin?

Työpajassa osallistujat oppivat paikkatietoon ja mittasuhteisiin liittyviä käsitteitä. Samalla työskentelyn tuloksena syntyi erilaisia oppilaiden kommentteilla, kokemuksilla ja ideoilla täydennettyjä kartoja lähialueesta. Sammonlahden oppilaiden tuottamat kokemuskartat lisättiin myöhempää käyttöä varten Lappeenrannan kaupungin Maptionnair-ohjelmaan. Valkealan yläkoulussa tuotetut kokemuskartat toimivat portaana seuraavalle työpajalle, jossa oppilaat pääsivät tarkemmin suunnittelemaan koulun piha-alueita.

Palautteessa oppilaat kuitenkin suhtautuivat kriittisesti siihen, että he olisivat oppineet jotakin ”uutta ja tärkeää”. Kartoissa korostuivat muun muassa positiivisina sellaiset paikat, joissa nuoret viettävät vapaa-aikaa, kuten ravintolat, järvien rannat, ystävien kodit, urheilu- ja harrastuspaikat. Negatiiviseksi nuoret kokivat usein erityisesti koulun ja sen lähiympäristön, risteykset sekä huonosti valaistut koulutiet. Osallistujat kokivat eläytymistehtävän hauskaksi, mutta myös haastavaksi ja vaikeaselkoiseksi.

Tuloksia

- Oppilaiden ymmärrys paikkatiedosta, mittasuhteista ja lähiympäristön merkityksestä vahvistui
- Oppilaat saivat valmiuksia ymmärtää lähiympäristön ja oman asuinalueen muutosta

- Työpajoissa syntynyttä kokemuksellista paikkatietoa voidaan hyödyntää kaavoituksessa ja maankäytön suunnittelussa

Sovella ja syvennä:

Työpaja soveltuu hyvin maantiedon, ympäristöopin sekä esimerkiksi yhteiskuntaopin tunnilla, kun aiheena on esimerkiksi oman ympäristön hahmottaminen, lähiympäristön muutos tai luonnon ja rakennetun ympäristön vaaliminen. Työpajan tavoite tulisi pitää selkeänä: millaisiin tuloksiin paikkatiedon kartoittamisella pyritään. Työpaja voidaan muokata tiiviimmäksi 1–2 oppitunnin mittaiseksi harjoitukseksi, mutta silloin asuinalueen tai kaupunginosan sijaan tulisi keskittyä rajatumpaan tilaan, kuten esimerkiksi koulun välittömään läheisyyteen. Roolihahmojen käyttö on suositeltavaa erityisesti silloin, jos osallistujien on pohdittava tilankäyttöä muiden käyttäjäryhmien näkökulmasta.

Vinkkejä työpajan toteuttamiseksi:

- Valmistele ennakotehtävä ja kerro lyhyesti, miksi ihmisten tunteet ja kokemukset paikoista ja tiloista ovat tärkeitä
- Anna oppilaille mahdollisuus kerätä lähiympäristöstä monimediallista aineistoa (valokuvia, ääntä, videota)
- Luo työpajaan turvallinen ilmapiiri, jotta kaikki osallistujat uskaltavat kertoa myös vaikeista tila- ja paikkakokemuksista



OPPILAIDEN PALAUTTEET TYÖPAJASTA

(0 = täysin eri mieltä,
5 = täysin samaa mieltä)

3,8



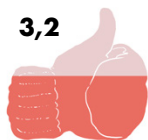
Mielipiteelläni
oli merkitystä

2,5



Opin jotakin
uutta ja tärkeää

3,2



Haluaisin osallistua
useammin tällaisiin
työpajoihin

”

”Kuva on otettu mun koulumatkan varrelta ja nään tämän paikan joka päivä. Tässä saa eri vuodenaikoina hienoja kuvia ja tykkään valokuvata täällä.” – oppilas

”Ärsyttää kun koulumatkaa ei ole valaistu kunnolla. Valoja on vasta lähempänä pysäkkiä. Pyörätietä ei myöskään ole ollenkaan.” – oppilas

”Olisiko ollut parempi rakentaa kokonaisuus valokuvaamisen ympärille ja kuvalliselle ilmaisulle. Tällöin itse kuvien ja näkymien analysointiin olisi käytetty enemmän aikaa.” – järjestäjä

Lasten ja nuorten kaupunki on kaikkien kaupunki

Suomessa ja muualla Pohjoismaissa lapset ja nuoret liikkuvat kaupunkiympäristössä poikkeuksellisen itsenäisesti. Monissa muissa maissa lasten liikkumista rajoittavat usein tiukat muodolliset ja epämuodolliset normit. Suomessa lapset voivat kävellä tai pyöräillä kouluun omatoimisesti ja nuoret voivat viettää ystävien kanssa aikaa lähiympäristössä koulupäivien jälkeen.

Koulut ja päiväkodit hyödyntävät lähiympäristöään ympäristö- ja yhteiskuntakasvatuksessa, koska kaupunkiympäristö on meillä varsin turvallista. Lapset ja nuoret tuntevat lähiympäristönsä hyvin ja osaavat tarkastella ympäristöään kriittisesti sekä esittää sitä koskevia parannusehdotuksia.

Nuorten osallistuminen on usein projektiluonteista

Toistaiseksi ei ole juurikaan vakiintuneita tapoja sisällyttää lasten ja nuorten kokemuksia suunnitteluun, mutta erilaisia hankkeita ja projektiluonteisia kokeiluja lasten ja nuorten osallisuuden lisäämiseksi on tehty. Esimerkiksi Lahden kaupunkistrategiassa keskeiseksi toimialoja läpileikkaavaksi tavoitteeksi on asetettu lapsiystävällisyys. Tästä syystä kaupunki onkin ottanut yleiskaavan tavoitteeksi turvalliset kävely- ja pyöräilyreitit sekä pihakadut.

Kaupunkikeskustan merkitys nuorison kohtaamispaikkana on tunnistettu ja nuorten vaikutusmahdollisuutta suunnitteluun on vahvistettu muun muassa mobiilisovelluksen avulla. Kokemus on osoittanut, että lapsiystävälliset tavoitteet parantavat ympäristön laatua myös aikuisten näkökulmasta.

Kokemustietoa suunnittelukoneistoon

Lasten ja nuorten osallisuuden vahvistaminen edellyttää tehokkaiden ja pysyvien työkalujen ja prosessien saamista

osaksi suunnittelukoneistoa. Nuorisovaltuustot ovat hyvä esimerkki nuorten kokemusten ja näkemysten tuomisesta virkamiesten ja päätöksentekijöiden tietoisuuteen. Tämä ei kuitenkaan vielä ratkaise kaikkia lasten ja nuorten osallisuuden vahvistamiseen liittyviä ongelmia, sillä monia ”hiljaisia” ryhmiä jää muodollisen poliittisen vaikuttamisen ulkopuolelle. Osallisuuden toteutumista on vahvistettava tutkimustiedolla, jossa mukana ovat monipuolisesti eri kaupunkilaisryhmien näkemykset ympäristöstään.

Kenen äänet kaupunkisuunnittelussa tulevat kuulluksi

Keskustelu siitä, kenen äänet kaupunkisuunnittelussa tulevat kuulluksi, ei ole uutta. Yhä enenevässä määrin on peräänkuulutettu tietoon perustuvaa suunnittelua. Samanaikaisesti on herännyt keskustelu siitä, minkälainen tieto suunnittelun tukena on merkityksellistä ja parhaan lopputuloksen tuottavaa.

On pohdittu, miten hyödynnetään yhtäältä mitattavissa ja tilastoitavissa olevaa objektiivista informaatiota ja toisaalta asukkaiden arjen kokemuksista syntynyttä asiantuntijuutta, jossa näkökulmat ja kokemusten moninaisuus saattavat nostaa esiin hyvin erilaisia kehittämistarpeita?

Oman haasteensa merkityksellisen tiedon tavoittamiselle asettavat käytettävissä olevat menetelmät, jotka saattavat johtaa yksipuoliseen ymmärrykseen kaupunkilaisten toiveista ja tarpeista. Yksi tapa tuottaa tietoa kaupunkilaisten ympäristösuhteesta on ihmisten moninaisiin arkiin käytäntöihin ja kokemuksiin keskittyvä etnografinen tutkimus.

Minkä tavan tiedon tuottamiseksi valitsemmekin, keskeistä on pyrkimys ymmärtää kaupunkia erilaisten elämien yhteenkietoutumana. Lasten ja nuorten osallisuus luo perustan tulevaisuuden aktiiviselle kaupunkilaisuudelle ja kaupunkiympäristön moninaisuuden ymmärtämiselle.



3.

Ihan huippu paikka!

Monitoimitalon piha-alueen suunnittelua muotoilukasvatuksen avulla

- **Tavoite:** Luoda oppilaslähtöinen pihasuunnitelma suunnitteluvaiheessa olevalle koulu- ja monitoimitalohankkeelle
- **Osallistujat:** Valkealan yläkoulun 9. luokka
- **Ohjaus:** muotoilukasvatuksen ohjaaja tai opettaja
- **Kumppanit:** Kouvolan kaupunki
- **Työpajan kesto:** 2–3 tuntia

Lyhyesti:

Työpajassa oppilaat lähestyivät tilaa toiminnallisuuden, esteetiikan ja kestävyysnäkökulmista. Ihan huippu paikka! -työpaja toteutettiin saman oppilasryhmän kanssa, joka oli osallistunut jo kahteen aiempaan hankkeen työpajaan (Pelissä yhteinen kaupunki ja Kokemustietoa kartalle!). Tämän vuoksi oppilaiden kanssa oli mahdollista päästä käsittelemään jo haastavampia lähiympäristön suunnitteluun liittyviä kysymyksiä, kuten voiko luontoa tuoda rakennettuun ympäristöön tai millainen on liikkumiseen kannustava koulupiha.

Näin se tehtiin

Työpaja alustettiin ennakkotehtävällä, jossa oppilaiden tuli kerätä yhdeltä läheiseltä ihmiseltä koulun pihaan liittyviä muistoja. Ennakkotehtävän tavoitteena oli avata oppilaille ylisukupolvisia kokemuksia siitä, millaisia muistoja ja mielikuvia koulupihaan liittyy.

Työpajatyöskentely aloitettiin tutustumalla uuden monitoimitalon sekä koulukeskuksen suunnitelmaan. Tämän jälkeen oppilaat jakaantuivat pienempiin ryhmiin ja he saivat suuria paperipohjia täytettäväksi. Pohjiin oli piirretty sisäkäisiä kehiä, jotka kuvasivat, miten tärkeäksi oppilaat kokivat erilaiset piha-alueen ominaisuudet ja rakenteet. Lähelle sisäkehää oppilaat nostivat heille tärkeitä asioita, kun puolestaan ulkokehälle oppilaat kirjasivat asioita, joita koulun piha-alueelle ei tulisi suunnitella.

Jokaiseen ryhmään jaettiin kortteja, joissa oli erilaisia ominaisuuksia kuten "kasveja", "katukoris" tai "maalausseinä".

Heille jaettiin myös erilaisten koulupihojen valokuvia. Näiden lisäksi oppilaat täydensivät kommentteja post-it-lapuilta ja piirsivät omia ideoita kehäpohjille. Oppilaille annettiin lisäksi avustavia kysymyksiä pohdinnan tueksi, kuten: "Millaisessa paikassa haluaisitte viettää välitunteja tai koulupäivän jälkeistä aikaa? Miten vuodenaajat ja sää vaikuttavat piha-alueen käyttöön ja viihtyisyyteen?". Työpajan päätteeksi oppilaat esittelivät omat pihasuunnitelmat muille, minkä jälkeen niistä keskusteltiin yhteisesti. Kaikki esitykset dokumentoitiin myöhemmää käyttöä varten.

Mitä opittiin?

Työpajan tuloksena syntyi neljä oppilaslähtöistä pihasuunnitelmaa. Oppilaiden pihasuunnitelmissa tärkeiksi asioiksi nousivat esimerkiksi monitoimikenttä, sisällä oleva konsolipelihuone ja rantalentopallokenttä. Toteutukseen toivottiin myös pistorasioita, kivetettyjä käytäviä, moposuoraa, tekonurmea ja katoksia. Oppilaat vierastivat puolestaan piha-alueelle sijoitettavia taideteoksia, soittimia sekä "liian lapsellisia" pelejä. Työpajan kartat dokumentoitiin ja tuotokset luovutettiin monitoimitalon hankkeen suunnittelupäällikölle.

Pihasuunnitelmien pohjalta ohjaaja muodosti kaksi erilaista käyttäjätyyppiä tulevalle piha-alueelle: "välituntipelaajat" ja "rennosti ottavat nautiskelijat". Käyttäjätyyppien mallintamisen avulla pyrittiin kartoittamaan koko koulun mielipidettä tulevasta pihasta ja sen käyttötarpeita verkkopohjaisen kyselyn kautta, johon osallistui koko Valkealan yläkoulu. Valkealan piha-alueen

yhteissuunnittelusta löytyy Sanna Laukkasen näkökulma-teksti sivulta 24.

Tuloksia

- Oppilaat omaksuivat muotoilun peruskäsitteitä kuten millainen merkitys muotoilulla on koulutilojen suunnittelussa
- Oppilaiden toteuttamia piha-alueen suunnitelmia, joiden perusteella luotiin kaksi erilaista käyttäjäryhmää
- Käyttäjäryhmistä luotiin koko yläkoulun oppilaille kysely siitä, millaisen he haluaisivat tulevan monitoimitalon piha-alueen olevan
- Kyselyn ja työpajan vastauksista koostettiin raportti monitoimitalon hankkeen suunnittelupäällikölle

Sovella ja syvennä:

Mikäli työpaja sidotaan esimerkiksi rakennushankkeen suunnittelun alkuvaiheeseen, voi se sisällöltään olla vielä mielikuvituksellinen ja ideoiva. Jos työpaja puolestaan toteutetaan esimerkiksi suunnitteluhankkeen loppuvaiheessa, voi siinä hyödyntää enemmän esimerkiksi osallistavan budjetoinnin menetelmiä ja pyrkiä luomaan oppilaiden kanssa selkeä suunnitelma siitä, miten piha-alueesta saa viihtyisän. Pihasuunnitelmista voi rakentaa myös pienoismallit (ks. esim. Pelissä yhteinen kaupunki -työpaja) ja asettaa ne koko koulun nähtäväksi.

Vinkkejä työpajan toteuttamiseksi:

- Lähesty esimerkkien avulla ja keskustelemalla, mitä muotoilulla tarkoitetaan (esim. tilat ja kalusteet, käyttöesineet tai verkkosivut)
- Perustele, miksi on tärkeää, että nuoret osallistuvat myös tilojen kehittämiseen, suunnitteluun ja muotoiluun
- Anna tilaa luovuudelle, mutta kysy myös perusteluja oppilaiden suunnittelemissa ratkaisuissa



”

”Omien erillisten tilojen tarve eri ikäryhmille tuli selkeästi monilta ryhmiltä esille. Ajatus yhteiskäyttöpihasta vierastutti oppilaita.” – ohjaaja

”Pihalle tai sisällä paikka missä pelata vaikka pleikal tai koneel.” – oppilas

OPPILAIDEN PALAUTTEET TYÖPAJASTA

(0 = täysin eri mieltä,
5 = täysin samaa mieltä)

4,4



Mielipiteelläni
oli merkitystä

3,9



Opin jotakin
uutta ja tärkeää

4,0



Haluaisin osallistua
useammin tällaisiin
työpajoihin

Nuoret mukana monitoimitalon pihasuunnittelussa

Kouvolassa Valkealan yläkoulun 9A-luokka pääsi osallistumaan tulevan monitoimitalon pihasuunnitteluun rakennushankkeen alkuvaiheessa. Suunnittelu toteutettiin kolmen työpajan sarjana, johon sisältyi myös välitehtäviä.

Suunnittelua eri tasoilla

Yksi työpajasarjan kantavista ideoista oli lisätä nuorten ymmärrystä ympäristön suunnittelusta sen eri tasoilla, ja kannustaa nuoria pohtimaan oman lähiympäristön merkitystä. Työpajasarja alkoi kaupunginosatasoisella suunnittelulla, tarkentui nuorten lähiympäristöön ja siinä kokemustiedon kerryttämiseen ja kohdentui lopulta koulun pihaan. Työpajojen aikana nuoret pohtivat suunnitelmia muun muassa liikenteen, kulttuuriympäristön, luonnon, eri ikäryhmien ja liikuntarajoitteisten näkökulmasta.

Rennosti ottavat nautiskelijat toivoivat oleskelua ja hengailua piha-alueelle

Tuloksena syntyi muotoilukasvatuksen menetelmin nuorten suunnitelmia pihalle toivotuista rakenteista ja välineistä. Niistä muodostui kaksi käyttäjätarinaa: ”aktiiviset pelaajat” ja ”rennosti ottavat nautiskelijat” – joiden kiinnostuksen kohteita koko koulu pääsi valitsemaan ja arvioimaan verkkotehtävän kautta.

Selvisi, että rennosti ottava nautiskelija toivoisi piha-alueelta erityisesti viihtyisyyttä, kauneutta ja turvallisuutta, välipala-automaattia, pensaita ja puita sekä katoksia ja lasitettuja suojia. Vastauksia yhdisti oleskelu ja hengailu piha-alueella. Varsinkin istumapaikkojen merkitys korostui vastauksissa. Oleskelu kavereiden kanssa näkyi myös aktiivisen

välituntipelailijan roolissa. Vain pieni osa vastaajista koki identifioituvansa ”aktiivisen välituntipelailijana”.

Monitoimitalon suunnittelun edetessä sisällytettiin nuorten toiveita kilpailutuksen asiakirjoihin. Esimerkiksi toiminnallisissa vaatimuksissa korostettiin rauhoittumiseen ja sosiaaliseen kanssakäymiseen soveltuvia istuinryhmiä useassa eri kohdassa, niin luonnon ympäristössä mäntyryhmien katveessa kuin piha-alueen useissa katoksissa. Nämä olivat myös osa laatuarviointia. Yhteistiloihin kirjattiin tilamahdollisuus oppilaskunnan kioskille, josta voisi ostaa välipalaa.

Työpajojen tuloksena nuorten toiveet voidaan huomioida paremmin

Kantava ajatus on, että kun oleskelua ja yhdessäoloa tuetaan piharakenteilla, on luontevaa, että se siirtyy myös aktiivisempaan piha-alueen käyttöön, kuten pelailuun ja kuntoiluun, johon pihalle luodaan myös mahdollisuudet. Laajalla ikäjoukolle tarkoitettuna rakennuksen pihaa suunnitellaan luonnollisesti monia eri tarpeita ja näkökulmia huomioiden. Nuorten esiin tuomat tarpeet olisi mahdollisesti huomioitu suunnittelussa jollain tasolla muutenkin, mutta osallistumisprosessin myötä nuorten tarpeet tarkentuivat ja niiden painoarvo suunnittelussa kasvoi.

Kun käyttäjäkunta, lapset ja nuoret mukaan lukien, otetaan suunnitteluun mukaan, saadaan monipuolisempaa ympäristöä. Nuorten osallistumisella on aidosti merkitystä rakennushankkeiden toteutuksessa, kun se toteutetaan prosessin kannalta oikeaan aikaan ja saadaan osaksi tarjousasiakirjoja. Isossa hankkeessa, jossa on paljon käyttäjiä, päätöksenteon sanelema aikataulu ja rajalliset resurssit, on osallistuminen suunniteltava erittäin varhaisessa vaiheessa ja osallistumisesta kertyvät tulokset pidettävä mukana suunnittelussa koko hankkeen ajan.

Osallistavan valokuvauksen menetelmät näkyvät nuorten kaupunkitarinoissa

Kuvasta viestiksi -paja eli tuttavallisemmin KuVi-paja on yksi Jyväskylän Nuorten taidetyöpajan työelämäpajoista. KuVissa 17–29-vuotiaat nuoret osallistuvat noin kolmen kuukauden mittaiselle työkokeilujaksolle, jonka aikana he harjoittelevat ammattimaisesti valo- ja videokuvauksen perustaitoja. Osa ryhmän nuorista tavoittelee tulevaisuudessa media-alan työ- tai opiskelupaikkaa, kun taas osa tutustuu alaan ja sen tuomiin mahdollisuuksiin. Kaikkia pajanuoria yhdistää halu oppia uutta valokuvauksesta ja pyrkimys kehittyä kuvaajana.

Miten oma kotikaupunki näyttäytyy kameran linssin läpi

KuVi-pajan valokuvausharjoitukset liittyvät tavallisesti kameran teknisten ominaisuuksien opetteluun sekä kuvallisen itseilmaisun kehittämiseen. Tänä vuonna toteutimme Meidän JKL -yhteistyöprojektin, jossa pajanuoret valokuvasivat Jyväskylän kaupunki- ja kulttuuriympäristöä. Meidän JKL -valokuvausprojekti istui erinomaisesti pajan tavoitteisiin. Tänä keväänä valokuvausprojektia haluttiin toteuttaa kertaluontoisten kuvaus sessioiden sijaan hieman pidempänä prosessina. Näin pajanuorilla olisi aikaa aidosti tutustua omaan henkilökohtaiseen paikkatunteeseen kotikaupungissaan.

Näyttely kruunaa kokonaisuuden

Meidän JKL -valokuvausprojektissa hyödynsimme osallistavan valokuvauksen menetelmiä, jotka kehittyivät ja syntyivät prosessin aikana. Käytännössä tämä tarkoitti pajanuorten omien kokemusten ja näkemysten tulkintaa

valokuvaamalla. Lopputuloksena olikin satoja prosessin aikana otettuja valokuvia.

Osa nuorille itselleen tärkeistä teemoista oli heidän ajatuksissaan jo paljon ennen kuvaushetkiä, kun taas osa löytyi vasta jälkikäteen valokuvia tarkastellessa. Kaikki näyttelyyn valikoituneet teemat, valokuvat sekä tarinat niiden takana olivat loppujen lopuksi niitä, joista pajanuorilla oli eniten kerrottavaa.

Nuorille paras palkinto valokuvausprojektista on ehdottomasti saada omat kuvat esille näyttelyyn ja sitä kautta muiden nähtäville. Näin he saivat laajemmin esille omat ajatuksensa ja luovan työnsä hedelmän.

Ainutlaatuinen projekti täynnä mahdollisuuksia

Yhteistyö Kaikkien kaupunki! -hankkeen ja KuVi-pajan välillä oli mielekäs ja sujuvaa matkan aikana tapahtuneista muutoksista huolimatta. Edes maaliskuussa 2020 alkaneen poikkeustilan tuomat haasteet eivät lannistaneet valokuvaavia pajanuoria. Meidän JKL -projekti ja siihen liittyvä näyttely oli yksi KuVi-pajan nuorten valmennusjakson kohokohdista.

Projekti istui hyvin KuVi-pajan toimintaan, sillä se sisälsi kaikki työvalmennuksen kannalta olennaiset elementit: työskentelyn sekä ryhmässä että itsenäisesti, kuvallisen ilmaisun keinoja ja itsetuntemuksen kehittämistä. Projekti toimi myös eräänlaisena pajanuorten ammattimaisena asiakastyönä, sillä projektille annettiin tavoitteet ja aikataulut.

Tärkeintä kuitenkin oli, että pajanuoret pääsivät projektin avulla ilmaisemaan omia näkemyksiään kaupunkiympäristöstään itselleen luontevimmalla tavalla, eli valokuvaamalla.

4.

Meidän JKL

Osallistava kulttuuriympäristön valokuvausprojekti nuorten työkokeilijoiden kanssa

- ▶ **Tavoite:** Vahvistaa nuorten mediataitoja ja ympäristölukutaitoja sekä toteuttaa valokuvanäyttely muuttuvasta kulttuuriympäristöstä.
- ▶ **Osallistajat:** 7 työkokeilijaa
- ▶ **Ohjaus:** Kaksi työohjaajaa, valokuvaaja ja hankkeen projektipäällikkö
- ▶ **Kumppanit:** Jyväskylän kaupungin Nuorten taidetyöpaja, Kuvasta Viestiksi -työelämäpaja
- ▶ **Projektin kesto:** 2,5 kuukautta

Lyhyesti:

Meidän JKL oli kulttuuriympäristöä dokumentoiva nuorten mediataitoprojekti, joka toteutettiin yhteistyössä Jyväskylän kaupungin nuorten Kuvasta viestiksi -taidetyöpajan kanssa keväällä 2020. Valokuvausprojekti toteutettiin hyödyntäen osallistavan valokuvauksen sekä muita taidelähtöisiä menetelmiä. Projektin avulla tallennettiin nuorten kaupunkisuhdetta, vahvistettiin nuorten valokuvaus- ja mediataitoja sekä kokeiltiin millaista nuorten kokemustietoa lähiympäristön valokuvausprojekti voi tuottaa. Projektityöskentelyn onnistumisen edellytyksenä oli tiivis yhteistyö Kuvasta viestiksi -taidetyöpajan kanssa. Projekti sisällytettiin pajan kevään ohjelmaan.

Näin se tehtiin

Yksittäisen työpajan sijaan päädyimme pidempään valokuvausprosessiin, jossa sisältöä tuotettiin vaiheittain yhdessä nuorten työkokeilijoiden kanssa. Ennen valokuvausprojektin aloittamista osallistajat olivat jo kartuttaneet taidetyöpajalla valokuvaus- ja mediataitoja. Projektin alussa nuorille annettiin esimerkkejä erilaisista aiheista, kuten "värit ja muodot", "rajat" ja "moninaisuus". Näiden aiheiden avulla osallistajat aloittivat kaupunkiympäristön valokuvauksen. Ensimmäisen valokuvauskierroksen jälkeen osallistajat toteuttivat valokuvaussuunnitelman tehtyjen

havaintojen ja syntyneiden ideoiden pohjalta. Ohjaajat kannustivat heitä etsimään oman henkilökohtaisen näkökulman valokuvasarjoille. Ensimmäisen valokuvauskierroksen jälkeen osallistajat jalkautuivat uudelleen kaupungille dokumentoimaan kaupunkiympäristöä.

Valokuvaamisen ohella nuoret keskustelivat otoksista toistensa ja ohjaajien kanssa. Työkokeilijat saivat tukea ja palautetta valokuvien käsittelyyn taidetyöpajan työvalmentajilta. Valokuvauksen lisäksi osallistajat muotoilivat kuvasarjalle ja sen pääkuvalle pienen tarinan. Kuvien tarinoissa korostuivat nuoria puhuttavat aiheet, kuten yksinäisyys, kiire, epätäydellisyys ja vaikeneminen. Kuvatarinoissa näkyi myös ympäristön merkitys ja arkielämän voimaantuminen.

Projektista syntyi digitaalinen valokuvanäyttely, joka löytyy osoitteesta meidanjkl.net. Projektin lopuksi nuoret saivat videopalautetta työskentelystä journalismin, arkkitehtuurin sekä kulttuuriperinnön asiantuntijoilta YouTube-videoiden välityksellä.

Mitä opittiin?

Valokuvausprojektin aikana nuoret kerryttivät monenlaisia valokuvaukseen ja ympäristön lukutaitoon liittyviä tietoa ja taitoja. Muun muassa eräs projektiin osallistuja kuvaili työskentelyä seuraavasti "Ainakin opin miten tällainen projekti tehdään. Aikaisemmin ei ollut minkäänlaista kokemusta, enkä tiennyt miten tällaiset saadaan kasaan." Lisäksi nuoret

oppivat prosessin aikana ilmaisemaan ja perustelemaan omia valintojaan sekä tulkitsemaan kaupunkiympäristöä.

Osa työkokeilijoista kirjoitti projektista blogeja, teki videotervehdyksiä sekä antoi kommentteja tiedotteille ja lehdistölle. Tämä tuki nuorten kansalaistaitojen ja vaikuttamistaitojen vahvistumista.

Tuloksia

- Digitaalinen Meidän JKL -valokuvanäyttely (meidanjkl.net)
- Nuorten kirjoittamia blogitekstejä sekä päättäjille suunnattuja videotervehdyksiä
- Osallistujien valokuva- ja mediataidot syvenyivät
- Ymmärrys rakennetusta ympäristöstä vahvistui.

Sovella ja syvennä

Mikäli valokuvausta käytetään osana ympäristön suunnittelua, on tärkeää, että käynnissä on ajankohtainen hanke tai päätöksentekoprosessi, jonka osana tai taustamateriaaliksi valokuvausta voidaan käyttää. Valokuvauksella voidaan kartoittaa, mikä kaupunkiympäristössä on nuorille kiinnostavaa tai tärkeää. Osallistavaa valokuvaustyöpajaa voi käyttää apuna myös pienemmässä mittakaavassa esimerkiksi siten, että nuorilta pyydetään huomioita tietystä suunnittelualueesta tai kohteesta valokuvauksen keinoin.

Vinkkejä työpajan toteuttamiseksi:

- Keskustelkaa valokuvavälinoista ja niiden sisällöistä
- Tarjoa nuorille mahdollisuus kartuttaa valokuvaus- ja mediataitoja esimerkiksi ulkopuolisen kouluttajan tai vieraan avulla
- Järjestäkää pop up -näyttely

OPPILAIKEN PALAUTTEET TYÖPAJASTA

(0 = täysin eri mieltä, 5 = täysin samaa mieltä)



Mielipiteelläni oli merkitystä



Opin jotakin uutta ja tärkeää



Haluaisin osallistua useammin tällaisiin työpajoihin



► Kuvaaja
Aaron Hirvi
▼ Kuvaaja
Veera Lehtinen



”

“On hyvin mahdollista vaikuttaa, koska kuvilla tai video projekteilla voi tehdä niistä julkisen näkemyksen porukalle tai jopa kaupungin johdolle jotka voivat käsitellä asiaa heidän kulmasta.”

– projektiin osallistunut nuori

Olen katsonut kaupunkia ja arkkitehtuuria nyt hyvin eri tavalla ja alkanut arvostamaan hyvin suunniteltua kaupunkiamme.”

– projektiin osallistunut nuori

5.

Urppaby

Kaupunkiympäristön pelillistetty vaikuttamiskanava Seppo-peliympäristössä

- **Tavoite:** Vuorovaikutuksellinen ja pelillistetty vaikuttamiskanava ympäristösuunnitteluun
- **Osallistujat:** Koulutuskuntayhtymä Grian kaksitoista opiskelijaryhmää
- **Ohjaus:** Pelisession voi ohjata etäältä tai vaikuttamiskanavasta voi tehdä videoesittelyn oppilaille
- **Kumppanit:** Jyväskylän kaupunki
- **Työpajan kesto:** 1 tuntia

Lyhyesti

Suunnittelimme hankkeessa yhdessä Jyväskylän kaupungin hankeverkoston kanssa pelillistettyä vaikuttamiskanavaa, jota toiseen asteen opettajat voisivat käyttää itsenäisesti opetusryhmien kanssa. Tavoitteena oli tarjota vaikuttamiskanavan avulla mahdollisuuksia nuorille ilmaista mielipiteitään lähiympäristön suunnitteluun liittyvistä kysymyksistä. Vaikuttamiskanava toteutettiin Seppo-mobiilipeliympäristössä, sillä pelialusta on monille opettajille ja kasvattajille entuudestaan tuttu.

Näin se tehtiin

Vaikuttamiskanava sijoittuu kuvitteelliseen Urppabyn kaupunkiin, jossa on viisi erilaista kehittämiskohdetta: puisto, tori, nuorisokeskus, rakennushanke ja liikuntakeskus. Vaikuttamiskanavan tavoitteena on kerätä kysymysten avulla nuorten ajatuksia ja ideoita kyseisten kohteiden kehittämiseen. Kaikki kehittämiskohteet perustuvat todellisiin suunnitteluhankkeisiin, joihin vaikuttamiskanavan vastauksia voidaan myös hyödyntää. Osallistujat voivat vastata kysymyksiin tekstien lisäksi valokuvilla, äänellä tai videoilla.

Peliä testattiin etäyhteyden välityksellä kahdessa ammatillisessa oppilaitoksessa Keski-Suomessa. Työpajan aikana opiskelijoille pidettiin lyhyt alustus siitä, miksi nuorten mielipiteitä halutaan osaksi yhdyskuntasuunnitteluun prosesseja. Tämän lisäksi opiskelijoiden kanssa keskusteltiin lyhyesti vaikuttamisesta ja osallistumisesta yhteiseen päätöksentekoon.

Mitä opittiin?

Pelillistetyn vaikuttamiskanavan toteuttaminen osoittautui vaikeammaksi kuin alun perin uskoimme. Siitä huolimatta, että vuorovaikutteisessa suunnittelussa on hyödynnetty paljon pelillisyyttä, helppokäyttöistä mobiilipeliä nuorten ideoiden ja kokemusten kartoittamiseen ei ole toistaiseksi ole tarjolla. Kokeilussa vastausten kokoaminen osoittautui raskaaksi ja pelin käyttöön liittyy paljon saavutettavuuden haasteita. Toisaalta peli toimii varmasti paremmin silloin, kun oppilaiden pitää mobiilipelin avulla suunnistaa kehittämiskohteisiin ja tehdä tehtävät paikanpäällä.

Opiskelijat huomauttivat palautteessa muun muassa, että kyseessä ei ole ”peli”, vaan kysely. Toisaalta Urppaby sai aikaan myös varovaista innostusta, kuten eräs opiskelija asian tarkasti muotoili: ”Ideana hyvä ja erilainen. En ole ennen nähnyt tällaista tapaa kerätä nuorten mielipiteitä. Peliä voisi lyhentää hieman, mutta oli ihan mukavaa tehdä.” Lisäksi opettajilta saatu palaute osoittaa vuorovaikutusmenetelmien tarpeen kouluympäristössä: ”Minusta on tärkeää ottaa nuorten mielipide huomioon ja saada nuorten ääni kuuluviin! Mitä lähemmäs nuorta mahdollisuus vaikuttaa tulee, sitä todennäköisemmin hän siihen tarttuu”.

Vaikuttamiskanavan kyselyn vastaukset koottiin raportiksi, joka luovutettiin Jyväskylän kaupungille. Raportin aineistoa voidaan hyödyntää esimerkiksi uuden nuorisotalon suunnittelussa.



”Opiskelijat odottivat todella peliä, joten pelillisyyden voisi ottaa konkreettisesti huomioon: tehtäviin pisteytys ja voittajalle palkinto.” – opettaja

”Havaintojeni mukaan pelin kuva- ja videomateriaaliin tutustuminen vaikutti useasta opiskelijasta mielekkäältä. Etenkin tulevaisuuden torialue sai useamman heistä kommentoimaan ääneen!” – opettaja



Tuloksia

- Prosessin tuloksena syntyi osallistumismalli ”Urppaby”, joka on hyödynnettävissä Seppo-peliympäristössä
- Vaikuttamiskanavan kokeiluissa kertyi ajan-kohtaista tietoa toiseen asteen opiskelijoilta oman kotikaupungin kehittämiseen

Sovella ja syvennä

Pelialusta on ennen kaikkea suunniteltu pelattavaksi ulkona. Peli kannattaa rakentaa siten, että oppilaat jalkautuvat esimerkiksi puistoon tai torille konkreettisesti tutkimaan kehittämiskohdetta. Lisäksi tiedonkeruun kannalta on tärkeää, että vaikuttamiskanavan kysymykset ovat mahdollisimman yksinkertaisia ja niihin saa selkeitä vastauksia.

Vinkkejä työpajan toteuttamiseksi:

- Onnistunut pelikerta tarvitsee alustuksen tai videoesittelyn
- Tehtävien tulee olla selkeitä ja yksinkertaisia, mutta myös mielenkiintoisia
- Osallistujat voivat itse rakentaa pelin annettujen kohteiden tai kysymyksen asetteluun perusteella

Lisätietoa

Vaikuttamiskanava on vapaasti käytettävissä ja muokattavissa Seppo-pelin käyttäjille. Pelin materiaalit löytyvät osoitteesta kulttuurinvuosikello.fi/urppaby. Kysely löytyy Seppo-pelikirjastosta nimellä ”Urppaby – pelillistetty vaikuttamiskanava ympäristönsuunnitteluun”. Pelialustassa valmiina olevat kohteet ja niiden kysymykset on mahdollista nimetä ja muokata uudelleen.

OPPILAIKEN PALAUTTEET TYÖPAJASTA

(0 = täysin eri mieltä,
5 = täysin samaa mieltä)

3,0



Mielipiteelläni
oli merkitystä

2,6



Opin jotakin
uutta ja tärkeää

2,5



Haluaisin osallistua
useammin tämänlaisiin
työpajoihin

6.

Värkkäilyboksi

Innovaatiotyöskentelyä ja itsetekemisen kulttuuria yläkoulussa

- ▶ **Tavoite:** Rakentaa arjen innovaatio, joka vahvistaa koulun henkeä ja tuo iloa oppilaiden välitunnille
- ▶ **Osallistujat:** Sammonlahden yläkoulun 7. luokka
- ▶ **Ohjaus:** Maker-toimintaa tunteva ohjaaja ja opettaja
- ▶ **Kumppanit:** Lappeenrannan kaupunki
- ▶ **Projektin kesto:** 4–5 tapaamiskertaa (1–2 tuntia)

Lyhyesti

Sammonlahden koulun seitsemännen luokan kanssa toteutettiin Värkkäilyboksi-projekti, jossa oppilaat rakensivat itse arjen innovaation parantamaan nykyisen sekä suunnitella olevan uuden Sammonlahden koulun viihtyisyyttä. Ideana oli luoda jotakin sellaista, mikä voitaisiin siirtää tulevaisuuden koulun oppilaille. Projektin menetelmänä käytettiin maker-toimintaa, joka yhdistelee teknologian ja materiaalien käyttöä. Maker-kulttuurissa korostuu yhteiskehittäminen, osaamisen jakaminen ja uusien taitojen oppiminen.

Näin se tehtiin

Sammonlahden koulussa toteutettavassa kolmannessa työpajassa päätimme kokeilla uudenlaista ja oppilaslähtöistä lähestymistapaa lähiympäristön haasteiden ratkaisemiseen. Hankeverkostossa päädyimme värkkäilytoimintaan, sillä arvioimme, että tee-se-itse-innovaatiotyöskentely toimi työpajoihin uudenlaisen näkökulman. Lisäksi menetelmä tarjosi käsitöistä ja muotoilusta kiinnostuneille oppilaille tavan vaikuttaa koulun henkeen ja ympäristöön. Projektin ideana oli myös antaa oppilaille täysin vapaat kädet vaikuttaa työpajan sisältöön. Työpajoissa oppilaat päättivät rakentaa pakohuonepelejä. Projekti toteutettiin viidessä eri

vaiheessa, joihin kuului ideointi, suunnittelu, tarvike tilaus, työpajapäivä sekä viimeistely, jonka ohjauksesta vastasivat opettaja sekä vuorovaikutussuunnittelija.

Mitä opimme?

Värkkäilyboksi-projektissa annettiin oppilaille vastuu tuottaa ja suunnitella itse arjen innovaatio. Projekti onnistui erinomaisesti ja oppilaiden palautteen mukaan työskentely koettiin antoisaksi. Työpajan palautteessa korostui yhteisöllisyys ja yhdessä tekeminen. Esimerkiksi eräs oppilas kuvaili, kuina projektissa "...oppi ryhmätyöskentelyä ja luokka pääsee tekemään yhdessä mielekästä tekemistä, josta voi olla iloa muille." Toinen oppilas kuvaili työskentelyä näin "on kiva suunnitella ja tehdä yhdessä muiden kanssa".

Tuloksia

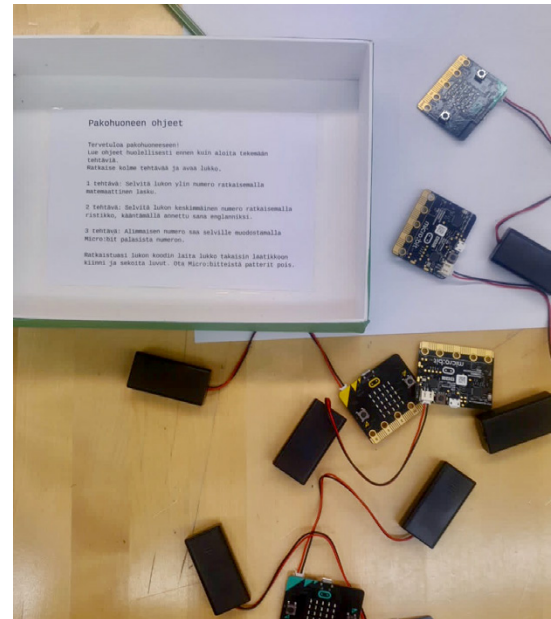
- Oppilaiden rakentama pakohuonepeli Sammonlahden yläkoululle. Pakohuonepeli on mahdollista siirtää uuden koulun tiloihin
- Osallistujat oppivat uusia käytännöntaitoja, kuten koodaamista, mittasuhteen hahmottamista ja ongelman ratkaisemista

Sovella ja syvennä

Vastaavalla toteutuksella on mahdollista tuottaa esimerkiksi lautapelejä, kilpailuja tai muuta tekemistä eri oppilasryhmien käyttöön. Kohderyhmän kokoa voi myös laajentaa erityisesti ideointivaiheessa ja osallistaa vaikka koko koulu suunnitteluun digityövälineiden avulla. Värkkäysboksi-projektin ideaa voi hyödyntää hyvin myös ympäristönsuunnittelun projekteissa silloin, kun oppilaat voivat itse ratkaista jotakin lähialueen suunnitteluun liittyvää haastetta.

Vinkkejä työpajan toteuttamiseksi

- Varaa aikaa yhteiselle ideariihelle
- Anna oppilaille valta päättää, millaisen arjen innovaation he haluavat luoda tai millaisen kouluympäristöön liittyvän haasteen he haluavat ratkaista
- Varaa pieni budjetti tarviketilausta varten



”

”Mielestäni on ollut hyvä tehdä tällainen projekti, sillä on ollut hauskaa ja on hyvää välillä keksiä uusia juttuja ja käyttää aivoja muuhunkin kun kouluaineisiin.” – oppilas

**”En (oppinut) mitään (uutta).
Kaikki oli tuttua!”** – oppilas

OPPILAIDEN PALAUTTEET TYÖPAJASTA

(0 = täysin eri mieltä,
5 = täysin samaa mieltä)

4,1



Mielipiteelläni
oli merkitystä

3,0



Opin jotakin
uutta ja tärkeää

3,8



Haluaisin osallistua
useammin tällaisiin
työpajoihin

7.

Nuoret kehittämässä kaupungin liikuntapalveluita

Kuulemis- ja keskustelutilaisuus nuorten kanssa

- ▶ **Tavoite:** Kuulla ja kerätä nuorten ideoita liikuntapalveluiden kehittämiseen
- ▶ **Osallistujat:** Ryhmä nuoria ja nuoria aikuisia (10 henkeä)
- ▶ **Ohjaajat:** Jokaisella rastilla tulee olla yksi keskustelun vetäjä
- ▶ **Kumppanit:** Paremmiin yhdessä ry (Domino-hanke) ja Jyväskylän kaupunki
- ▶ **Työpajan kesto:** 2,5 tuntia

Lyhyesti

Toteutimme yhteistyössä Paremmiin yhdessä ry:n kanssa kuulemistilaisuuden, jonka tavoitteena oli kerätä nuorten ideoita siitä, millä tavoin he parantaisivat kaupungin liikuntapalveluita ja niiden saavutettavuutta. Työpajaan osallistui nuoria Paremmiin yhdessä ry:n Domino-hankkeesta sekä muita vaikuttamisesta kiinnostuneita paikkakuntalaisia nuoria. Työpajan aihe annettiin toimeksiantona Jyväskylän kaupungilta.

Näin se tehtiin

Työskentelylle määrittelimme kaksi tavoitetta: toteuttaa ja kuulla nuoria liikuntapaikkojen kehittämistä varten sekä luoda tilaa nuorten keskinäiselle kokemusten ja ajatusten vaihdolle. Työpajaan osallistui yhteensä 10 nuorta.

Muutamalla nuorella oli aiempaa kokemusta vaikuttamisesta (esim. nuorisovaltuusto tai järjestöt), mutta suurin osa nuorista ei ollut ennen osallistunut vastaavanlaisen tilaisuuteen.

Työpajassa kokeiltiin nuorten kuulemista kolmella erilaisella rastipisteellä. Työpajan aluksi tutustuimme toisiimme ja sovimme yhteisistä pelisäännöistä, jonka jälkeen nuoret jakaantuivat kolmeen ryhmään. Työpajan rasteilla oli kolme erilaista tehtävää, joista jokaisella oli oma ohjaajansa. Ensimmäisellä rastilla nuoret pohtivat liikuntapalveluiden saavutettavuutta erilaisten väittämien avulla. Toisella rastilla nuoret visioivat, millaiset liikuntapalvelut olisivat täydellisessä kaupungissa ja kolmannella rastilla nuoret ideoivat tapahtuman järjestämistä. Tilaisuus päätettiin yhteiskeskusteluun ja halukkaat saivat lähteä ideoimaan yhteisen tapahtuman järjestämistä ohjaajan kanssa.

Mitä opimme?

Työpajassa nuoret tuottivat tietoa liikuntapalveluiden kehittämisestä Jyväskylän kaupungin käyttöön. Nuorten tuottamat ideat ja kommentit olivat mielenkiintoisia, sillä ne edustivat hyvin erilaista taustoista tulevia nuoria. Osa nuorista oli saapunut Suomeen hiljattain, kun taas toiset nuoret olivat asuneet paikkakunnalla lapsesta asti. Erilaisista taustoista huolimatta keskustelut julkisen palveluiden käytöstä ja kehittämisestä saivat yhteisiä näkökulmia.

Nuorten väliset keskusteluhetket olivat vaikuttavia, sillä monilla nuorilla oli hyvin erilaisia kokemuksia esimerkiksi tilojen esteettömyyteen, avoimuuteen ja palveluiden tarjontaan liittyen. Muun muassa liikuntapalveluiden saatavuudesta nuoret kertoivat, että he eivät ole juurikaan kohdanneet syrjintää tai ennakkoluuloja, mutta samalla he suhtautuivat kriittisesti väittämään: ”liikuntapaikat ovat kaikille avoimia tiloja”. Nuoret ottivat kantaa muun muassa siihen, että naisilla ja tytöillä tulisi olla enemmän omia kuntosalivuoroja. Työpajan jälkeen osa nuorista jatkoi aiheen parissa työskentelyä ja he toteuttivat kuntalaisaloitteen ”Maksuttomia liikuntapalveluita 20–29-vuotiaille” ja teettivät aloitteeseen liittyvän kampanjavideon.

Työpajan tulokset:

- Työpajan keskustelut dokumentoitiin ja raportti luovutettiin Jyväskylän kaupungin liikuntaverkkosuunnitelmasta vastaavalla työryhmälle
- Työpajan jälkeen nuoret tekivät kuntalaisaloitteen ”Maksuttomia liikuntapalveluita 20–29-vuotiaille” sekä kuntalaisaloitteeseen liittyvän mainosvideon
- Nuoret tutustuivat keskenään ja jakoivat kokemuksiaan muille osallistujille

Vinkkejä työpajan toteuttamiseksi:

- Tavoita nuoria koulun, harrastusten, kansalaisjärjestöjen tai nuorisopalveluiden kautta
- Sovi yhteisistä keskustelujen pelisäännöistä ja pyri luomaan tilasta mahdollisimman turvallinen
- Kutsu paikalle ohjaajia eri kansalaisjärjestöistä tai erilaisista taustoista
- Kerro nuorille tarkasti, mihin työpajalla pyritään ja millaisiin asioihin he voivat tai eivät voi vaikuttaa

”

”Autoin hiljaisimpia osallistujia saamaan äänensä kuuluviin tarjoamalla heille puheenvuoroja ja kysymällä suoraan heidän ajatuksiaan. Osallistujat olivat keskenään erilaisia ja erilaisista lähtökohdista, mikä rikastutti keskustelua paljon.” – ohjaaja

”Mietin oman kohderyhmän näkökulmasta, että näissä nuorten kuulemisissa on tosi tärkeää, että nuoret ymmärtävät sen, kenelle, mihin ja miten näitä heidän ajatuksiaan viedään eteenpäin.” – ohjaaja



Lisätietoa hankkeesta ja osallisuuskokeiluista:

Mikko Holm, vuorovaikutussuunnittelija, Lappeenrannan kaupunki
mikko.holm@lappeenranta.fi

Sanna Laukkanen, vuorovaikutussuunnittelija, Kouvolan kaupunki
sanna.laukkanen@kouvola.fi

Hanna Lämsä, toiminnanjohtaja,
Suomen Kulttuuriperintökasvatuksen seura
hanna.lamsa@kulttuuriperintokasvatus.fi

Päivi Pelkonen, erikoissuunnittelija, Jyväskylän kaupunki
paivi.pelkonen@jyvaskyla.fi

Kaisa Ristimella, vuorovaikutussuunnittelija, Jyväskylän kaupunki
kaisa.ristimella@jyvaskyla.fi

Tanja Rätty, erikoissuunnittelija, Jyväskylän kaupunki
tanja.raty@jyvaskyla.fi

Jaakko Tuominen, projektipäällikkö,
Suomen Kulttuuriperintökasvatuksen seura
jaakko.tuominen@kulttuuriperintokasvatus.fi



kulttuuriperintokasvatus.fi/kaikkienkaupunki

