

# Osallisuuspelejä

## Fasilitaattorin ohjeet

Tervetuloa käyttämään osallisuuden suunnittelupeliä. Pelin tarkoituksena on auttaa pelaajia pohtimaan, millä tavoin osallisuutta voitaisiin käytännössä toteuttaa Helsingin kaupungin eri toimialoilla, jotta osallisuus saataisiin osaksipäivittäistä toimintaa ja Helsingistä tulisi käyttäjä- ja asiakaslähtöinen kaupunki.

## Helsingin kaupungin osallisuuden ja vuorovaikutuksen periaatteet

Kunnan jäsenten osallisuus ja kaupungin ja kaupunkilaisten vuorovaikutus perustuu yksilöiden ja yhteisöjen osaamisen ja asiantuntijuuden hyödyntämiseen, omaehtoisen toiminnan mahdollistamiseen ja yhdenvertaisten osallistumismahdollisuuksien luomiseen.

*Hallintosääntö luku 27 Kaupunkilaisten ja palvelunkäyttäjien osallistumisoikeus*

## Pelin tavoitteet

- Tutustua osallisuusmalliin ja luoda osallisuus-suunnitelmaa koko henkilökunnan voimin.
- Saavuttaa yhteinen ymmärrys siitä, mitä osallisuus tarkoittaa omassa työssä ja miten se tällä hetkellä toteutuu.
- Sopia konkreettisia toimenpiteitä, joilla osallisuutta kehitetään jatkossa.

## Roolit

### Fasilitaattorit

Fasilitaattori valmistelee työpajan, ohjaa keskustelua, seuraa ajankäyttöä ja huolehtii dokumentoinnista. Ihannetilanteessa pelissä on kaksi fasilitaattoria: toinen keskittyy pelin etenemiseen, pelaajien kannustamiseen ja keskustelun pitämiseen raiteillaan, toinen huolehtii ajankäytöstä sekä keskustelun dokumentoinnista.

### Pelaajat

Pelaajat ovat henkilökuntaan kuuluvia, toiminnasta vastaavia henkilöitä. Työpaja toimii parhaiten kun pelaajia on 3–5. Jos pelaajia on enemmän, yksilötehtävät voi muuttaa paritehtäviksi.

### ”Johtaja”

On tärkeää, että peliä pelattaessa mukana on joku, jolla on valta tehdä päätöksiä toteutettavista toimenpiteistä. Johtaja osallistuu peliin ja kiinnittää keskustelussa huomiota asioihin, joita organisaatiossa tulee kehittää osallisuuden lisäämiseksi. Kiistatilanteissa johtaja ratkaisee yhteisesti tehtävät päätökset.

## Ennen peliä

### Valmistelu

- Varaa pelaamiselle tila, jossa on rauhallista keskustella ja jossa on pienehkö pöytä, jonka ympärillä voi seistä ja liikkua. Tilassa on voitava käyttää tietokonetta.
- Kutsu työpajaan 3–8 suunnitelman valmistelussa mukana olevaa henkilöä. Työpajan suunniteltu kesto on 1,5 h. Jos sinulla ei ole vielä kokemusta fasilitoinnista, aikaa on hyvä varata 2 h. Lähetä kutsun mukana linkki pelin esittelyvideoon.
- Käy ennen pelihetkeä läpi pelin mukana tulevat toimenpidekortit ja poista niistä sellaiset, jotka eivät sovellu kyseiselle toimialalle. Toimenpidekortteja olisi hyvä olla n. 20–30 peli. Yhteensä niitä on 66 (10-17 yhtä osallisuuden osa-aluetta kohden).
- Varaa mukaasi post-it-lappuja ja tussikyniä. Varmista, että tilassa toimii nettiyhteys ja että saat tietokoneesta äänen kuuluviin.

## Ennakkotehtävä

Pyydä pelaajia tutustumaan Helsingin kaupungin strategiaan [www.hel.fi/kaupunkistrategia](http://www.hel.fi/kaupunkistrategia) ja osallisuusmalliin [www.hel.fi/osallisuusmalli](http://www.hel.fi/osallisuusmalli). Pyydä pelaajia myös pohtimaan etukäteen mitä hyötyä osallisuudesta on omalle organisaatiolle ja kaupunkilaisille.

# Pelaaminen

## 0. Alustus (10 min)

- Kiitä pelaajia paikalle pääsemisestä.
- Kerro, miksi osallisuuspeliä pelataan ja mitä lopputuloksia sillä tavoitellaan.
- Katsokaa yhdessä osallisuuspelivideo, jossa selitetään osallisuusmalli sekä pelin kulku.

## 1. Rajaus (5 min)

- Vahvistakaa yhdessä, minkä organisaation, hankkeen tai projektin kannalta tarkastelette osallisuutta.
- Keskustelkaa, ketkä ovat ne ihmiset, järjestöt tai yritykset, joiden osallisuutta pyritte edistämään.
- Kirjoittakaa molemmat asiat post-it -lapulle ja kiinnittäkää se pelilaudalle.

*Sudenkuopat: Jos osallisuus ei ole ryhmälle entuudestaan tuttu aihe, osallistuvien tahojen määrittely saattaa tuntua hankalalta. Voitte täydentää listaa myöhemmin pelin aikana.*

## 2. Miksi osallistamme (10 min)

- Jokainen ottaa kaksi posti it -lappua ja kirjoittaa ylös ajatuksiaan siitä, miten osallisuus hyödyttää meitä meitä ja kuntalaisia. Käyttäkää tukena pelilaudan kysymyksiä.
- Keskustelkaa yhdessä kirjoittamistanne asioista.
- Valitkaa yhteenvetona kolme seikkaa, jotka koette tärkeimmiksi. Kirjoittakaa jokainen niistä omalle post it -lapulleen ja kiinnittäkää laput pelilautaan.
- Lopuksi kiitä pelaajia arvokeskustelusta ja kerro, että seuraavaksi siirrytään miettimään, mitä osallisuuden eteen jo tehdään.

*Sudenkuopat: Älkää vielä keskustelko konkreettisista toimenpiteistä, vaan muodostakaa ensin yhteinen käsitys osallisuuden hyödyistä ja vaikutuksista.*

## 3. Mitä osallistaminen tarkoittaa meille (10 min)

- Kerro, että kaupungin osallisuusmalli esittelee osallistamista osa-alueen aspektin kautta, esitele ne otsikkotasolla sekä havainnollista niitä tavoitetilasta kertovien iskulauseiden avulla.
1. Kaupungin toimintatavat: Avoin ja osallistava Helsinki
  2. Käyttäjien osallistuminen: Toimivat ja reilut palvelut
  3. Alueyhteistyö: Omaleimaiset ja yhteisölliset alueet
  4. Kansalaistoiminnan tukeminen: Meidän Stadi
  5. Asiakaskokemus: Olet tullut juuri oikeaan paikkaan
- Kehota pelaajia kertomaan, miten osallistamisen eri osa-alueet ovat tähän mennessä näkyneet osaston toiminnassa.
  - Pyydä heitä pohtimaan, ovatko kaikki osa-alueet oleellisia alussa tehdyn rajauksen suhteen. Entä onko jokin osa-alue jäänyt tähän asti täysin huomiotta?

## 4. Nykyiset keinot (15 min)

- Selitä, että seuraavaksi kartoitetaan niitä jo käytössä olevia tekoja, joilla kaupunkilaisten ääni pääsee esiin.
- Jaa toimenpidekortit tasan pelaajien kesken. Pyydä jokaista erottelemaan omasta pakastaan ne asiat, joita tehdään jo hyvin, joita on kokeiltu ja joita olisi syytä kokeilla. Epärelevantit kortit voi laittaa sivuun.
- Kysy, puuttuuko pelilaudalta jotain oleellisia tekoja. Nämä voidaan kirjoittaa tyhjille jokerikortteille.
- Keskustelkaa siitä, miten kortit jakautuivat ja millaisia kokemuksia ihmisillä eri menetelmistä on.
- Pyydä lopuksi pelaajia antamaan arvosana asteikolla 1–10 sille, miten hyvin osallisuus toteutuu nykyisessä toiminnassa.

*Sudenkuopat: Kaikki kortit eivät koske kaikkia osastoja. Muistuta pelaajia siitä, että osallisuuden osa-alueet eivät sulje toisiaan pois ja keinojen laajuus voi vaihdella. Ihmisillä on todennäköisesti erilaisia käsityksiä erilaisista keinoista; osa niistä on selitetty kortin kääntöpuolella.*

## 5. Kehityskohdat (15 min)

- Kehota pelaajia nyt kohdistamaan huomionsa kehittämistä vaativiin asioihin.
- Muistuta heitä kohdassa 2 tunnistetuista osallisuuden hyödyistä ja pyydä heitä peilaamaan nykytilaa niihin. Missä tai millä osa-alueella olisi kehittämisen varaa?
- Pyydä jokaista kirjoittamaan omia ajatuksiinsa postit-lapuille ja käykää ne yhdessä läpi. Tärkeimmät kehityskohdat kiinnitetään lapulla pelilaudalle.

*Sudenkuopat: Kehitystavoitteet unohtuvat pelatesa helposti. Muistuta ryhmää tavoitetilasta säännöllisesti vaikkapa osa-alueita selittävien iskulauseiden avulla.*

## 6. Uudet keinot (10 min)

- Johdata pelaajat nyt tavoitteista käytäntöön. Pyydä heitä ottamaan ne kohtaan 4 laitettut kortit, joiden he tunnistivat olevan kokeilemisen arvoisia. Kehota heitä pohtimaan, voitaisiinko niillä vastata kehityskohteisiin. Jos ei, pitäisikö jo kokeilujen keinojen käyttöä lisätä? Tai onko pelin aikana tullut ihan uusia ideoita osallisuuden lisäämiseksi?

- Valitkaa keskustelun päätteeksi kaksi keinoa, joita haluatte lähteä kokeilemaan osallisuuden lisäämiseksi.
- Kirjatkaa ylös, mitä kummallakin keinolla tavoitellaan, kuka toteuttamisesta vastaa, mitä resursseja tarvitaan, minkälaisella aikataululla asiassa edetään ja miten onnistumista mitataan.

*Sudenkuopat: Keskustelu siirtyy helposti toimenpiteen analysointiin. Ohjaa keskustelu takaisin konkretiaan.*

## 7. Dokumentointi (15 min)

- Kirjatkaa osallisuuspelin tulokset verkkokyselyyn. Ota halutessasi myös valokuvia pelaajista sekä pelilaudasta kortteineen.

[bit.ly/ospe-kirjaaminen](https://bit.ly/ospe-kirjaaminen)  
[bit.ly/ospe-tulokset](https://bit.ly/ospe-tulokset)