

OSALLISUUSPELI

Fasilitaattorin ohjeet

PELIN TAVOITTEET

Osallisuuspelein tavoitteena on edistää osallisuutta ja osaamista sen kehittämiseen. Peli tarjoaa rungon ja raamit keskustelulle osallisuuden mahdollisuuksista ja toteuttamisesta. Sen avulla pyritään luomaan ilmapiiri, joka tukee jokaisen osallistujan mielipiteen esille tuomista.

Pelaamisen tavoitteena on saavuttaa yhteinen ymmärrys siitä, mitä osallisuus tarkoittaa sekä oppia käytettävistä osallistamismenetelmistä. Lisäksi pelin aikana suunnitellaan yhdessä toimenpiteitä, joilla osallisuutta kehitetään potentiaalisessa tai konkreettisesti kehityskohteessa.

Peli taipuu siis moneksi. Sitä voi käyttää yleiseen keskusteluun osallisuudesta, osallisuuden menetelmien oppimiseen sekä strategisten tai konkreettisten kehityskohteiden suunnitteluun.

ROOLIT JA VASTUUT

Fasilitaattorin (pelin vetäjän) tehtävänä on valmistella työpaja, kutsua osallistujat, ohjata keskustelua ja seurata ajankäyttöä. Lisäksi hän huolehtii, että keskustelua kirjataan pelin aikana ja että pelin tulokset dokumentoidaan ja viedään sovitulla tavalla eteenpäin.

Fasilitaattori voi olla henkilö, jonka tehtävänä tai kiinnostuksena on osallisuuden kehittäminen. Fasilitaattori

ohjailee tarvittaessa keskustelun rakentavaa etenemistä. Peli toimii raamina keskustelulle, mutta sen ohjeet ovat joustavat. Tärkeintä on keskustelu ja siitä syntyvät eteenpäin vievät tulokset.

Fasilitaattorin on hyvä tutustua etukäteen esimerkiksi Kuntaliiton sivuilta löytyvään osallisuusmateriaaliin (www.kuntaliitto.fi/osallisuuspele).

Osallistujien sopiva määrä on 4–8 henkilöä/pelilautaa. Osallistujat ovat ensisijaisesti kunnan/maakunnan henkilökuntaan kuuluvia ja toiminnasta vastaavia henkilöitä. Osallistujina voi olla myös asukkaita ja luottamushenkilöitä.

Osallistujat toimivat kukin vuorollaan yhden pelivaiheen vetäjänä. Jos osallistujia on enemmän kuin 5 henkilöä on ajankäytön kannalta tehokkaampaa tehdä tehtäviä pareittain. Tällöin vetovastuu esimerkiksi voi olla kahdella pelaajalla kerrallaan.

ENNEN PELIÄ

Varaa pelaamiselle tila, joka mahdollistaa hyvin keskustelun ja tarjoaa pöytä- ja istumatilaa työskentelyä varten. Huomioi pelilaudan ja pelimateriaalien viemä tila.

Kokoa pelimateriaali:

- Pelilauta
- Peliohjeet
- Menetelmäkortit
- Tarralaput
- Kynät
- Pelimerkit

PELIN KULKU

ALUSTUS

Työpaja alkaa osallistujien esittäytymisellä (nimi, mitä tekee ja mitä odottaa työpajalta). Fasilitaattori kertoo aluksi, miksi työpaja on järjestetty ja esittelee osallisuuspelin periaatteet. Peli jakaantuu neljään vaiheeseen: 1) mitä osallisuus tarkoittaa, 2) miten osallisuutta tehdään, 3) miten sitä voisi tehdä, ja 4) omien oivallusten yhteenvetoon. Kullekin vaiheelle on omat ohjeensa ja kunkin osallistujan on vuorollaan (tai mahdollisesti parityönä) vedettävä keskustelu yhdestä pelin vaiheesta. Fasilitaattori tukee ja ohjaa työskentelyä.

1 OSALLISUUS (NOIN 20 MINUUTTIA)

Anna ensimmäiselle pelaajalle/parille tämän vaiheen vetämiseen tarvittava peliohjekortti. Tässä rakennetaan yhteinen kuva siitä, mitä osallisuus tarkoittaa meille. Sen jälkeen jäsenetään, mitä hyötyä siitä on asukkaille ja työntekijöille. Keskustelua voidaan vielä halutessa jatkaa pohtimalla luottamushenkilöiden näkökulmaa.

Miksi harjoitus tehdään: Luodaan yhteinen näkemys siitä mitä osallisuus tarkoittaa meille. Se varmistaa, että puhutaan samasta asiasta. Pyritään myös hahmottamaan osallisuuden hyötyjä eri näkökulmista.

Sudenkuopat:

- Varo, ettei jäädä keskustelemaan siitä, mitä nyt tai tulevaisuudessa tehdään, vaan että keskustelu keskittyy osallisuuden merkitykseen.
- Seuraa ajan kulkua – tähän vaiheeseen voi helposti kulua paljon aikaa.
- Osallistajat saattavat jäädä miettimään, missä roolissa heidän kuuluisi peliä pelata. Kannusta pelaajia tunnistamaan eri rooleja ja ammentamaan näkemyksiä näiden kautta.
- Osallisuuden merkitysten lukumäärää olennaisempaa on yhteisen keskustelun käyminen.

2 OSALLISUUDEN TAVAT (NOIN 30 MINUUTTIA)

Anna toiselle pelaajalle/parille peliohje tämän vaiheen vetämiseen. Tässä vaiheessa käsitellään ensin osallisuuden lajeja ja pohditaan, missä olemme vahvoilla ja missä heikoilla. Fasilitaattori jakaa menetelmäkortit tasan pelaajien kesken, minkä jälkeen tutustutaan osallisuuden menetelmiin jäsentämällä, mitä menetelmiä on jo käytössä. Tässä voidaan myös käydä läpi niitä menetelmiä, joita ei vielä ole käytössä. Menetelmät voidaan lajitella osallisuuden lajien mukaisesti tai vapaasti. Jokaisen kortin kääntöpuolelta löytyy selite menetelmälle.

Miksi harjoitus tehdään: Tutustutaan osallisuuden eri lajeihin ja menetelmiin. Samalla hahmotetaan yhdessä nykyistä osallisuutta tukevan toiminnan kirjoa.

Sudenkuopat:

- Huomioi, että mukana on sekä lakisääteisiä että harkinnanvaraisia menetelmiä. Varo, ettei keskustelu juutu menetelmien määrittelyyn. Osallisuuden lajit eivät ole toisiaan poissulkevia ja menetelmien soveltaminen voi vaihdella.

3 KEHITYSKOHDE (NOIN 30 MINUUTTIA)

Anna kolmannelle pelaajalle/parille peliohje tämän vaiheen vetämiseen. Tässä vaiheessa pelaajat innostetaan yhdessä ideoimaan sekä valitsemaan konkreettinen kehityskohde tai tavoite sekä kaksi inspiroivaa menetelmää kehittämisen välineeksi. Vaiheen päätteeksi kirjataan, kenen kanssa, missä, miten ja milloin kehittämistä tehdään sekä miten arvioidaan onnistumistamme.

Fasilitaattorin on hyvä huolehtia myös ei-valittujen menetelmien ja ideoitujen kohteiden

dokumentoinnista mahdollista jatkotyöstöä varten.

Miksi harjoitus tehdään: Tunnistetaan potentiaalisia osallisuuden kehittämisen kohteita ja niihin sovellettavia menetelmiä. Samalla siirrytään tavoitteista käytäntöön ja luodaan valmiudet jalkauttaa päätöksiä.

Sudenkuopat:

- Konkreettista kehityskohdetta on joskus vaikea löytää. Fasilitaattori voi tällöin auttaa nostamalla esiin mahdollisia kohteita aiemmasta keskustelusta tai esittämällä omia esimerkkejä.
- Menetelmien priorisointi voi osoittautua haastavaksi ryhmälle. Fasilitaattori voi tällöin kehottaa ryhmää äänestämään.

tulokset yhteenvedoksi, tai muulla sovitulla tavalla.

Jo ennen pelaamista on hyvä suunnitella ja sopia, miten pelin tuloksia hyödynnetään. Niiden avulla voidaan kerätä esimerkiksi ideapankkia potentiaalista menetelmistä ja kehityskohteista. Tulosten hyödyntäminen on osa pelaajien sitouttamista ja motivointia.

4 OSALLISUUSLUPAUKSENI (NOIN 10 MINUUTTIA)

Anna neljännelle osallistujalle/parille peliohje tämän vaiheen vetämiseen.

Tässä vaiheessa kukin pelaaja kirjaa oman osallisuuslupauksensa ja nostaa esiin tärkeimmän annin keskustelusta juuri hänen kohdaltaan.

Miksi harjoitus tehdään: Osallistujille annetaan mahdollisuus pohtia, mitä he oppivat keskustelun aikana ja miten oivalluksia voi viedä käytäntöön.

DOKUMENTOINTI JA JATKO

Pelin tulokset dokumentoidaan esimerkiksi valokuvaamalla pelilautaa, tai kirjaamalla