



Miten osallistuisin? Vantaalaisten nuorten harrastuneisuuden ja osallisuuden edistäminen palvelumuotoilun keinoin

Heli Peltonen

Haaga-Helia ammattikorkeakoulu

Liikunnanohjaaja YAMK

Kunto- ja terveystieteiden

Master-opinnäytetyö

2023

<p>Tekijä Heli Peltonen</p>
<p>Tutkinto Liikunnanohjaaja (YAMK)</p>
<p>Raportin/Opinnäytetyön nimi Miten osallistuisin? Vantaalaisten nuorten harrastuneisuuden ja osallisuuden edistäminen palvelumuotoilun keinoin</p>
<p>Sivu- ja liitesivumäärä 68 + 11</p>
<p>Nuoren harrastaminen ja mielekäs tekeminen on tärkeää, sillä sen avulla voidaan vaikuttaa hyvinvointiin ja osallisuuden tunteeseen. Harrastaminen tukee myös kasvua ja kehitystä sekä antaa suuntaa aikuisuuden valinnoille. Nuoruudessa elämäntavat ja käyttäytyminen muovaantuvat ja nuorella on tarve saada päättää omasta elämästä ja siihen vaikuttavista asioista. Tällöin halutaan myös vaikuttaa itselleen mielekkääseen ympäristöön. Kuitenkin osallisuudentunne koetaan heikoksi. Ikäluokan kohdalla myös harrastaminen on vähenemään päin. Siihen vaikuttavat mielekkään harrastuksen puuttuminen, motivaatiotekijät, kavereiden mielipiteet, ajanpuute sekä lapsusajan kiinnostuksien muuttuminen.</p> <p>Opinnäytetyön tavoitteena oli kasvattaa Vantaan 6.–9.-luokkalaisten nuorten osallisuutta ja hyvinvointia Harrastusten Vantaan toimenpiteiden kautta. Tarkoituksena oli kartuttaa asiakasymmärrystä ja sen myötä tuottaa toimintaa, jolla kasvatetaan nuorten osallistumista ja kiinnittymistä harrastuksiin. Tavoitteena oli myös selkeyttää toimintamalleja nuorten toiveisiin pohjautuen.</p> <p>Opinnäytetyön aikana luotiin kerättyyn asiakasymmärrykseen ja yhteisideointiin pohjautuva harrastuskokeilumalli ja työkalu nuorten kuulemiseen. Mallin toteutuksen kautta testattiin harrastuksien kiinnostavuutta ja mahdollistettiin kokonaisuuksia, joiden kautta nuori voi löytää itseään kiinnostavia harrastuksia. Näin lisättiin myös harrastuneisuutta nuorten parissa.</p> <p>Kehittämisprosessi toteutettiin ja suunnattiin palvelumuotoilun keinoin koko Vantaan alueelle. Asiakaslähtöisyys, osallistaminen ja yhteiskehittäminen näyttäytyivät läpi koko prosessin. Nuoria kuultiin useilla eri menetelmillä. Työ kasvatti asiakasymmärrystä ja synnytti käytäntöön toimivia työkaluja. Sen myötä rakentui toimintaan jalkautettu kuulemismalli ja muokattavissa oleva harrastuslukupöytä. Työn myötä kasvatettiin myös vantaalaisten nuorten harrastuneisuutta ja osallisuutta. Kattavia tuloksia voidaan hyödyntää Harrastusten Vantaan tulevilla toimintakausilla ja laajasti muissa kaupungin kehittämistehtävissä. Ne voivat myös antaa ideoita ja tietoa muiden kuntien käytettäväksi.</p>
<p>Asiasanat Palvelumuotoilu, käyttäjälähtöisyys, harrastaminen, nuoret</p>

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Harrastamisen Suomen malli.....	3
3	Nuoret ja hyvinvointi	5
3.1	Nuorten vapaa-aika ja harrastaminen	6
3.2	Hyvinvointikäyttäytymiseen vaikuttaminen.....	7
3.3	Liikunnan hyvinvointivaikutukset	8
3.4	Hyvinvoinnin ja terveyden edistäminen Vantaalla	9
4	Palvelumuotoilu	12
4.1	Käyttäjälähtöisyys ja asiakasymmärrys	12
4.2	Palvelumuotoiluprosessi.....	13
4.3	Löydä ja määritä.....	15
4.4	Kehitä ja tuota	16
5	Osallisuus.....	18
5.1	Osallisuus kuntatasolla.....	18
5.2	Nuoret ja osallisuus	19
6	Kehittämistyön tausta ja tavoite	21
7	Kehittämistyön vaiheet ja menetelmät	23
7.1	Kehittämistyön vaiheet	23
7.2	Löydä	25
7.2.1	Aiemmat tutkimukset.....	26
7.2.2	Harrastustoivekysely	30
7.2.3	Pelillinen menetelmä.....	36
7.3	Määritä.....	37
7.3.1	Aineiston analysointi	37
7.3.2	Asiakasprofiili.....	38
7.3.3	Haasteen tarkennus.....	40
7.4	Kehitä.....	40
7.4.1	Ideointityöpaja.....	41
7.4.2	Harrastuslukujärjestyksen suunnittelu	42
7.5	Tuota.....	43
7.5.1	Kokeiluvaihe	43
7.5.2	Palaute ja tilastotieto	44
7.5.3	Benchmarking.....	46
7.6	Löydä vaihe 2 - lopullinen harrastustoivekysely.....	47
8	Tulokset.....	49

9	Pohdinta.....	51
9.1	Palvelumuotoiluprosessi.....	51
9.2	Loppupäätelmiä.....	57
	Lähteet.....	61
	Liitteet.....	69
	Liite 1. Harrastustoivekysely 1	69
	Liite 2. Palautekysely.....	73
	Liite 3. Harrastustoivekysely 2	76

1 Johdanto

Nuoruus on oman identiteetin ja itsenäistymisen aikaa. Tällöin nuori muovaa elämäntapojaan ja käyttäytymistään ja tarve saada päättää omista asioistaan kasvaa. (Virta & Lounassalo 2013, 504–505; Koski 2013, 96.) Harrastaminen tukee nuoren hyvinvointia monipuolisesti. Se vaikuttaa kaverisuhteisiin, tukee osallisuutta, ehkäisee syrjäytymistä ja tuo iloa arkeen (Duodecim ym. 2010; Tarvainen, Manner, Myllyniemi & Salasuo 2023, 85). Harrastamisen hyödyt näyttäytyvät psyykkisen, fyysisen ja sosiaalisen hyvinvoinnin saralla. Harrastamisen kautta voidaan myös luoda lyhyt-, ja pitkäaikaisia vaikutuksia nuoren hyvinvointiin. (Laimi, Pusa, Rajala & Stenvall 2023, 22.)

Harrastamisen määrät kuitenkin laskevat nuoruudessa ja yläkouluikäisten harrastaminen on heikkoa. Ohjattu harrastaminen vähenee ikäluokassa ja vapaa-aikaa vietetään omatoimisemmin kuin aiemmin. (Tarvainen ym. 2023, 24–32.) Harrastamisen määriin vaikuttavat erityisesti toverisuhteet, mielekkään harrastustoiminnan puuttuminen sekä harrastuksen sijainti (Salasuo, Tarvainen & Myllyniemi 2021, 77–90).

Käyttäjälähtöisyys näkyy nykypäivänä vahvasti toimintojen kehittämisessä, ja myös eri lait velvoittavat kuntaa huomioimaan asukkaiden toiveet heihin vaikuttaviin asioihin liittyen (Perustuslaki 731/1999; Kuntalaki 410/2015). Palvelumuotoilulla voidaan luoda toivottuja palveluja asiakkaalle ja muokata niitä vastaamaan asiakkaiden toiveisiin ja odotuksiin (Ojasalo, Moilanen, Ritalahti 2020, 71; Koivisto, Säynäjäkangas, Forsberg 2019, 33). Sen avulla kartutetaan asiakasymmärrystä ja synnytetään käyttäjälähtöisiä palveluja (Miettinen 2014, 11).

Harrastamisen Suomen malli on luotu tukemaan lasten ja nuorten hyvinvointia. Sen tarkoituksena on mahdollistaa maksuton ja mielekäs harrastus koulupäivän ympärillä toteutettavaksi. Harrastukset tulee toteuttaa lasten ja nuorten toiveisiin perustuen. (Harrastamisen Suomen malli 2023b.)

Harrastusten Vantaa toteuttaa toimintaa Harrastamisen Suomen mallin periaatteita noudattaen. Niin Harrastusten Vantaassa kuin muissa mukana olevissa kunnissa on havaittu, että nuorten saavuttaminen ja heidän kiinnittymisensä harrastuksiin on haasteellista. Vantaalaisten yläkouluikäisten oppilaiden ohjattu harrastaminen on vähäistä ja tietoisuus harrastusmahdollisuuksista on puutteellista. Nuoret kokevat myös, ettei asuinalueella ole tarjolla kiinnostavaa vapaa-ajan toimintaa (Kouluterveyskysely 2021). Aiemmillä kausilla Harrastusten Vantaa on tarjonnut useita harrastusryhmiä yläkouluikäisille erilaisista harrastuskokonaisuuksista. Nuorten ryhmät eivät ole kuitenkaan täyttyneet ja useita harrastuksia on jouduttu keskeyttämään vähäisen ilmoittautumis- ja kävijämäärän vuoksi. Ongelmaksi on syntynyt tietoisuuden puute nuorten toiveista sekä harrastamiseen vaikuttavista seikoista. Täten koettiin tarpeelliseksi kartuttaa tarkempaa asiakasymmärrystä.

Tässä kehittämistyössä tavoitteena oli kuulla nuorten omaa ääntä, löytää heitä kiinnostavia harrastuksia sekä tavoitella nuorten osallisuuden kasvua palvelumuotoilun keinoin. Kehittämistyö toteutettiin Harrastusten Vantaalle, joka on Vantaan kaupungin kaupunkikulttuurin ja hyvinvoinnin toimialan alainen kokonaisuus. Toiminta noudattaa Suomen harrastamisen mallin periaatteita.

Kehittämistyö toteutettiin koko Vantaan alueen laajuisena 6.–9.luokkalaisten harrastustoimintaa kehittäen. Kehittämistyössä seurailtiin Design Councilin (2023) tuplatimanttimalia ja hyödynnettiin useita kehittämismenetelmiä. Kehittämistyö käynnistyi asiakasymmärryksen kartuttamisella. Se toteutettiin aiempiin tutkimuksiin tutustuen, itse toteutettujen Webropol-pohjaisen harrastustoivekyselyn sekä pelillisen menetelmän avulla. Tätä seurasi aineiston analysointi ja haasteen tarkennus. Analysointivaiheessa tulokset purettiin visuaaliseen ja helposti ymmärrettävään muotoon. Tämän jälkeen haaste tarkennettiin saatuihin tuloksiin ja analysointiin perustuen. Näitä vaiheita seurasi ideointivaihe, jonka aikana toteutettiin ideatyöpaja, johon osallistui nuorten parissa työskenteleviä kaupungin työntekijöitä. Ideapaja tuotti oivalluksia ja uusia ajatuksia, joita lähdettiin kehittämään eteenpäin. Aikaisemmat tiedot ja ideoinnit loivat pohjan harrastuslukujärjestyksen suunnittelulle. Harrastuslukujärjestyksen pohjalta toteutettiin kokeiluvaihe, josta kerättiin asiakaspalautte. Palautekysely suunniteltiin Harrastusten Vantaan tiimin kanssa. Palautekyselyn keruu suoritettiin yhteistyössä harrastustoimijoiden kanssa, jotka toimittivat Webropol-pohjaisen kyselyn sähköpostitse ryhmään ilmoittautuneille. Palautteen keruun jälkeen tulokset analysoitiin ja niillä varmennettiin toteutetun kokeiluvaiheen pidettävyyden nuorten piirissä. Lisäksi seurattiin ryhmien tilastotietoja, joista voitiin seurata ryhmien kannattavuutta sekä nuorten osallistumista ja sen kehitystä aiempaan vuoteen verrattuna. Näitä menetelmiä seurasi vielä benchmarking-menetelmä, jossa kerättiin muiden kuntien hyviä toimintatapoja yläkoululaisten saavuttamiseksi harrastuksiin. Yhteiskehittäminen ja osallistaminen olivat mukana kaikissa palvelumuotoilun vaiheissa.

Toimenpiteiden kautta toivottiin Harrastusten Vantaan löytävän oikeat keinot toteuttaakseen nuoria itseään kiinnostavaa harrastustoimintaa, kiinnittää nuoret harrastuksiin sekä toteuttaa mahdollisimman asiakasystävällistä ja tehokasta palvelukokonaisuutta.

2 Harrastamisen Suomen malli

Suomen harrastamisen malli on Opetusministeriön tukema valtakunnallinen kokonaisuus, jonka kautta tuetaan koulupäivän yhteydessä toteutettavaa Suomen mallin mukaista monipuolista harrastustoimintaa. Toiminnan isona tavoitteena on vaikuttaa lasten ja nuorten hyvinvointiin. (Laimi ym. 2023, 12; Opetus- ja kulttuuriministeriö 2023). Mallin idea perustuu osittain Islannin malliin, jossa tarjotaan organisoitua vapaa-ajan toimintaa yhteistyössä koulujen kanssa ratkaisuna nuorten päihteiden käytön vähenemiseen. Toiminnan lähtökohtana Islannissa on toiminut tutkittu tieto. Tämän mukaan vapaa-ajanvietto, joka ei ole valvottua, altistaa nuoria päihteiden käyttöön. Tiedossa oli myös, että organisoitu vapaa-ajan toiminta suojaa nuoria päihteiden käytöltä. Islannissa toimenpiteillä on saavutettu merkittäviä vaikutuksia vähentäen nuorten päihteiden käyttöä Euroopan korkeimmalta tasolta matalimmalle. (PlanetYouth 2019; Helsinki 2019.)

Kunnilla on Suomen mallin toiminnassaan koordinoituvastuu ja toimintaa voidaan toteuttaa jokaiselle kunnalle soveltuvalla tavalla huomioiden hankkeen vaatimukset. Kouluvuonna 2022–2023 toimintaa toteutetaan 249 kunnan alueella, ja kautena 2023–2024 toimintaan osallistuu 262 kuntaa. Toiminta onkin levinnyt hyvin ympäri Suomen kuntamäärän vuonna 2023 ollessa 309. (Laimi ym. 2023, 12; Harrastamisen Suomen malli 2023a; Kuntaliitto 2023a.)

Mallin iso tavoite on tukea 1–9-luokkalaisten lasten ja nuorten hyvinvointia tarjoten heille maksuttomia ja mielekkäitä harrastuksia koulupäivän välittömässä yhteydessä. Toiminnan toteutuksessa ja suunnittelussa tulee huomioida lasten ja nuorten oma ääni toteuttaen toimintaa heidän omien toiveiden pohjalta. (Laimi ym. 2023,12; Opetus- ja kulttuuriministeriö 2023.)

Eduskunnan päätöksellä nuorisolakiin (laki nuorisolain muuttamisesta 955/2022) lisättiin uudet säännökset koskemaan Harrastamisen Suomen mallia vuoden 2023 alusta alkaen (Harrastamisen Suomen malli 2022a). Lain mukaan mallia voi toteuttaa kunta yksin tai yhdessä muiden kuntien kanssa, ja harrastuspalveluja voidaan ostaa muilta julkisilta tai yksityisiltä palvelujen tuottajilta. Kunnan tulee vastata, että hankkimat palvelut toteutetaan lain mukaisesti, ja huolehtia siitä, että harrastuksen järjestäjillä on tarvittava osaaminen tietyn harrastuksen ohjaamiseen. Toiminnan tulee edistää nuorten hyvinvointia ja tarjota heille koko kouluvuoden kestävä säännöllinen, mieluisa ja maksuton harrastus. Tämän tulee tapahtua koulupäivää ennen tai sen jälkeen, ja toimintaan osallistuminen tulee olla vapaaehtoista. Harrastustoimintojen tulee perustua nuorten esittämiin harrastustoihiveisiin, ja kunnan tulee laatia harrastussuunnitelma toteuttamansa kuulemisen perusteella. (laki nuorisolaista 2016)

Vantaalla Harrastamisen Suomen mallin mukainen toiminta kulkee nimellä Harrastusten Vantaa (Vantaa. 2023a). Harrastustoimintaa tarjotaan kunnan alueella kaikille 1–9-luokkalaisille oppilaille.

Toiminta tarjoaa yhdenvertaiset mahdollisuudet osallistua maksuttomaan ja mieluisaan harrastustoimintaan ja sen kautta tuetaan lasten ja nuorten hyvinvointia. Harrastukset ovat ohjattua toimintaa, ja niissä huomioidaan erilaiset harrastusmuodot. Näitä ovat liikunta, taide- ja kulttuuri sekä muut harrastukset, johon lukeutuvat muun muassa eläimiin, luontoon, kotitalouteen ja tietotekniikkaan liittyvät harrastukset. Toiminta on matalankynnyksen toimintaa. Se ei perustu kilpailullisuuteen, ja sen isoina tavoitteina ovat hyvinvoinnin tukemiseen vaikuttavat seikat kuten oman yhteisön löytyminen, syrjäytymisen ehkäisy sekä eriarvoisuuden vähentäminen. Tavoitteena on mahdollistaa harrastus kaikille ikäluokan oppilaille, ja löytää harrastamattomat oppilaat harrastusten piiriin. (Vantaa 2023b.)

Harrastusten Vantaa järjestää toimintaa kaikille kunnan alueen kouluille mukaan lukien yksityiskoulut. Koulumäärä on tällöin 47. Vantaan oppilasmäärä vuoden 2022 tilastojen mukaan on 23 975 oppilasta. Tässä opinnäytetyössä keskitytään koko Vantaan 6–9-luokkalaisiin oppilaisiin kohderyhmän tällöin ollessa 10 836 vuoden 2022 toteuman mukaan. Toimintaa pyritään pääsääntöisesti toteuttamaan koulujen omissa tiloissa. Näiden lisäksi käytetään kaupungin muita liikuntatiloja, lasten kulttuurikeskuksia, kirjasto- ja asukastiloja sekä nuorisotiloja. Harrastuksia, joita ei voida kaupungin tiloissa järjestää, kuten esimerkiksi keilailu ja kiipeily, toteutetaan harrastustoimijoiden omissa tiloissa. Kaikki kunnan oppilaat tavoitetaan toimintaan ryhmämäärän ollessa hieman vajaa 250 viikotasolla kouluvuonna 2022–2023. (Avoindata.fi 2023; Vantaa 2022a.)

3 Nuoret ja hyvinvointi

Nuoruus on ikävaihe lapsuuden ja aikuisuuden välillä ja se määritellään eri lähteissä eri tavoin (Kojo. 2022, 7). Duodecimin ja Suomen Akatemian konsensuslausumassa (2010) nuoruus määritellään ajoittuvaksi ikävuosiin 13–22. Nuorisolain mukaan nuoria ovat kaikki alle 29-vuotiaat (Nuorisolaki 1285/2016). YK:n mukaan nuoria ovat kaikki 15–24-vuotiaat (United Nation 2013). Kun asiaa kysytään nuorilta itseltään, he määrittävät nuoriksi noin 10–20-vuotiaat (Myllyniemi & Berg 2013, 14–16). Omassa työssäni käsittelen 6–9-luokkalaisia nuoria, jotka sijoittuvat yllä oleviin määritelmiin.

Nuoren kehittyminen lapsesta aikuisuuteen sisältää useita muutoksia. Näitä ovat fyysiset muutokset, ajattelun kehittyminen, yhteisössä tarvittavat taidot ja monien sosiaalisten odotusten ja toiveiden muotoutuminen. Nuoret heijastavat toiminnallaan ja ajattelumalleillaan yhteiskunnassa ajankohtaisia tapahtumia, niiden vaikutusta nuoren ja tämän lähipiirin elämään ja laajentavat heidän sosiaalista maailmaansa. (Nurmi ym. 2009, 124–126; Nurmi 2008, 256.) Nuori pyrkii saavuttamaan itsenäisyyttä ja kasvattaa omaa identiteettiään. Tarve saada päättää omista asioista kasvaa samalla kun vanhempien osuus päätännästä vähenee. Myös ystävien mielipiteillä on kasvava merkitys. (Virta & Lounassalo 2013, 504–506.) Nuoruus on tärkeä vaihe uuden tavan oppimisessa ja elämäntapojen muovautumisessa sillä se on ikä, jolloin muovataan ajattelua ja käyttäytymistä. Silloin omaksutaan myös elämäntapoja, jotka saattavat seurata aikuisuuteen asti. Nämä nuorena tehdyt valinnat antavat pohjaa aikuisuuden terveydelle ja hyvinvoinnille. Silti nuori ei itse toiminnassaan katso kauas tulevaisuuteen ja sen mukanaan tuomiin vaikutuksiin muun muassa terveyteen ja muuhun aikuisiän toimintaan liittyen. (Duodecim & Suomen Akatemia 2010; Koski 2013, 96.)

Käsite hyvinvointi jakautuu kolmeen osaan (Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. 2022a). Ensimmäinen näistä on terveys, jolla on merkittävä rooli hyvinvoinnin edistämiseksi (Linnansaari, Hankonen 2019, 70). Muita ovat koettu hyvinvointi ja elämänlaatu sekä materiaallinen hyvinvointi, jota en työssäni käsittele. Nuorten hyvinvointiin vaikuttavia seikkoja ovat sosiaaliset suhteet, itsensä toteuttaminen ja onnellisuus. Koettuun hyvinvointiin vaikuttavat muun muassa terveys, ihmissuhteet ja mielekäs tekeminen. (Terveyden ja hyvinvoinninlaitos 2022a.)

Hyvinvointikokonaisuutta ymmärtäen tämänhetkisten tutkimusten mukaan elämäänsä tyytyväisiä nuoria on kaksi kolmesta 8–9-luokkalaisesta. Tyytyväisten osuus on kuitenkin vähentynyt aiempiin vuosiin verrattuna. Nuorten hyvinvoinninhaasteita ovat muun muassa osallisuuteen sekä elintapoihin liittyvät puutteet. Lähes kaksi kolmasosaa nuorista kokee pystyvänsä vaikuttamaan joihinkin elinympäristönsä asioihin ja loput kokevat sen riittämättömäksi. Yksinäiseksi itsensä tuntevien määrä on kohonnut ja yleinen terveys koetaan aiempaa heikommaksi. (Terveyden ja

hyvinvoinninlaitos. 2023a; Terveiden ja hyvinvoinninlaitos 2021). Koettu yksinäisyys vaikuttaa nuoren kehittymiseen ja osallisuuden kokemukseen, ja vaikka nuori tapaa useita muita ihmisiä, hän saattaa tuntea itsensä ulkopuoliseksi. Yksinäisyyden tunteella saattaa olla pitkäkantoinen vaikutus nuoren tulevaisuuteen. Harrastaminen voi toimia yhtenä yksinäisyyttä vähentävänä keinona, sillä se mahdollistaa ryhmään liittymisen myötä kiinnittymisen uusiin toverisuhteisiin. Harrastamattomuus korreloi voimakkaasti yksinäisyyden tunteen kanssa. (Sinisalo-Juha 2023, 15–21.)

3.1 Nuorten vapaa-aika ja harrastaminen

Vapaa-ajalla ja sen viettotavoilla on merkitys sille, että nuoret voivat hyvin. Vapaa-ajan harrastusten kautta edistetään aikuistumista ja luodaan näkemystä omalle maailmankuvalle. Vapaa-aika koetaan tärkeäksi, ja sen käyttö perustuu omiin ominaisuuksiin ja kaverisuhteisiin. (Duodecim ym. 2010.)

Harrastuneisuudesta puhuttaessa on huomioitavaa, että harrastamisen käsite on vuosien saatossa muuttunut ja yhä moninaisemmat toiminnot lasketaan nuorten puolelta harrastamiseksi (Salasuo ym. 2021, 50). Erottava tekijä vapaa-ajan vieton ja harrastamisen välillä on häilyvä. Toiminnan ollessa vapaamuotoista, lasketaan se vapaa-ajan vietoksi. Säännöllisesti tapahtuva toiminta, joka koetaan mielekkääksi, on harrastamista. (Osaamiskeskus Kentauri 2021.) Nuorten kasvua ja kehitystä tukee mielekäs toiminta. Harrastaminen lisää osallisuutta, ehkäisee syrjäytymistä ja tuo iloa vastapainoksi arkeen (Salasuo 2021, 9). Näiden lisäksi se luo vertaissuhteita, tuottaa hyvinvointia, onnistumisen elämyksiä ja mahdollistaa uusia taitoja (Tarvainen ym. 2023, 85). Mieluisan harrastuksen tulee nuorten mielestä olla kivaa, mahdollistaa toimintaa kavereiden kanssa ja siinä tulee voida kehittyä (Tarvainen ym. 2023, 56).

Suuri osa nuorista kertoo harrastavansa jotakin ohjatusti tai itsenäisesti. Harrastaminen on yhtä yleistä tytöillä kuin pojilla. Eroavaisuutta sukupuolten välillä kuitenkin löytyy siitä, että tyttöjen harrastusten moninaisuus on poikia laajempi (Tarvainen ym. 2023, 66.) Harrastaminen on heikoimmillaan nuoruudessa, ja sen yleisyys lähtee laskuun etenkin yläkoulun loppupuolella kääntyen taas nousuun nuoreen aikuisikään päästäessä. Yläkouluikä onkin vahvasti harrastuksista pudottautumisaikaa, ja suurin harrastamisen väheneminen näkyy 15–19-vuotiailla tytöillä. Iän karttuessa ohjattu harrastustoiminta vähenee ja muuttuu kohti omatoimisempaa toimintaa. (Tarvainen ym. 2023, 24–32.)

Harrastamista käsiteltäessä on hyvä ymmärtää vapaa-ajan määrän kokemus harrastamisen linkityksessä selkeästi vapaa-aikaan. Vapaa-ajan kokeminen riittäväksi vaihtelee iän ja sukupuolen mukaan. Teini-ikäiset tytöt kokevat poikia enemmän, että heillä on liian vähän vapaa-aikaa.

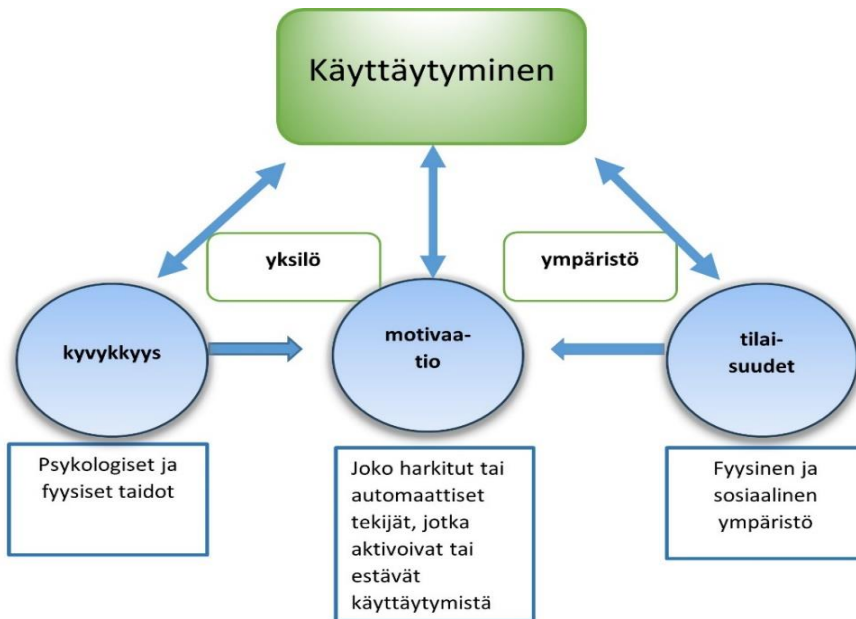
Harrastamisen lopettamiseen ja uuden aloittamiseen vaikuttaakin usein yleinen ajanpuute tai se että jokin harrastus vie liikaa aikaa. On kuitenkin huomioitavaa, että silti harrastavat nuoret ovat vapaa-aikaansa ja sen määrään tyytyväisempiä kuin harrastamattomat. (Salasuo ym. 2021, 50, 30–32, 77.)

Nuorten harrastustoiveissa näkyy harrastuksien moninaisuus, ja toiveissa tulee esille muun muassa musiikki, liikunta, luonto ja tietotekniikka. Iän karttuessa yksilöharrastukset ylittävät joukkuelajien suosion niin tytöillä kuin pojilla. (Salasuo 2021, 66.)

Harrastamattomuuteen vaikuttavat muun muassa tiedon puute harrastuksista, sopivan harrastustoiminnan puuttuminen sekä harrastuksen sijainti. Näiden lisäksi liika tavoitteellisuus, kiinnostuksen puute, riittämättömyyden tunne omassa osaamisessa ja se ettei pidä ohjaajasta vaikuttavat nuorten harrastusmotivaatioon. Vaikutusta on myös sosiaalisilla seikoilla kuten harrastuskaverin puuttumisella, harrastuksessa tapahtuva kiusaaminen sekä muut syyt kuten terveydelliset ja taloudelliset haasteet. (Salasuo ym. 2021, 77–90.) Myös Nurmi ym. (2009, 124) toteavat toveri- ja sosiaalisten suhteiden vaikuttavan muun muassa harrastuksiin.

3.2 Hyvinvointikäyttäytymiseen vaikuttaminen

Hyvinvointikäyttäytymiseen vaikuttaminen ei ole yksiselitteistä. Palveluiden kehittämisessä on tärkeää huomioida sekä tunnistaa asiakkaiden käyttäytymistä ja analysoida siihen vaikuttavia tekijöitä. Analysointivaiheessa tulee ymmärtää toimintaympäristö ja siellä tapahtuva toiminta sekä kohderyhmä itsessään. (Hankonen 2017, 89, 170, 203–204.) Käyttäytymisen muutoksia voidaan tukea tietoisten tai tiedostamattomien prosessien kautta. Muutoksia saavuttaakseen nuorella tulee olla ympäristön mahdollistamat tilaisuudet, oma motivaatio sekä riittävä kyvykkyys. (Absetz & Hankonen 2017.) Yhtenä käyttäytymiseen vaikuttavien tekijöiden havainnollistajana käytetään COM-B -mallia, jonka avulla voidaan ymmärtää käyttäytymiseen vaikuttavia teemoja (Linnansaari & Hankonen 2019, 74). (KUVA 1)



Kuva 1. COM-B -malli mukaillen Hankonen 2017, 171

COM-B-mallissa kyvykkyyks jaotellaan kahteen osaan, psyykkiseen ja fyysiseen. Psyykkinen kyvykkyyks tarkoittaa tietoja ja taitoja ja fyysinen fyysisiä taitoja. Motivaatiota voi olla tietoista tai automaattista. Se voi kertoa haluista ja tarpeista, ja se osoittaa missä määrin asia on itselle tärkeä. Tilaisuudet ovat fyysisiä tai sosiaalisia. Fyysiset perustuvat ympäristön suomiin mahdollisuuksiin tukiä käyttäytymisen omaksumista. Sosiaaliset jaotellaan vuorovaikutusta mahdollistaviin siten, että ympäristö vaikuttaa joko tukevalla tai estävällä tavalla käyttäytymiseen. (Linnansaari ym. 2019, 74–77.)

Ilman mahdollistettuja tilaisuuksia ei voi vaikuttaa motivaatioon ja kyvykkyyteen. Muutosten toteutuminen on tehtävä helpoksi tilaisuuksien avulla. Hyvinvointimuutokset onnistuvat parhaiten sellaisissa ympäristöissä, joissa on huomioitu sekä fyysiset että sosiaaliset tilaisuudet. Monipuolisilla valinnan mahdollisuuksilla voidaan vaikuttaa nuoren käyttäytymiseen. (Linnansaari ym. 2019, 84–85.)

Kostamon (2020) mukaan fyysinen ympäristö mahdollistaa tilaisuuksia vaikuttaen olosuhteisiin, joissa nuori elää. Se voi myös tarjota mahdollisuuksia halutunlaisen käyttäytymisen toteuttamiseksi. Toivottujen muutosten tekeminen ympäristöön vaikuttaa positiivisesti yksilön käyttäytymiseen. (Kostamo 2020, 393–394.)

3.3 Liikunnan hyvinvointivaikutukset

Fyysisellä aktiivisuudella on tärkeä merkitys hyvinvoinnille. (Jaakkola, Liukkonen & Sääkslahti 2013, 9). Liikunnan positiivisia vaikutuksia esiintyy useilla eri osa-alueilla ja se tarjoaakin hyvinvointivaikutuksia fyysisiin, psyykkisiin ja sosiaalisiin seikkoihin (UKK-instituutti 2022). Nuorten tuki- ja

liikuntaelinongelmat sekä mielenterveyshaasteet ovat lisääntyneet merkittävästi. Näihin voitaisiin vaikuttaa ennaltaehkäisevästi ja korjaavasti liikunnallisella elämäntavalla sekä vapaa-ajan harrastuksilla. (European Agency for Safety and Health at Work 2022.) Korkea fyysinen aktiivisuus lapsilla ja nuorilla vaikuttaa tutkimusten mukaan positiivisesti luuterveyteen, hengitys- ja verenkiertoelimistöön, lihaskuntoon ja kehon rasvapitoisuuteen (Physical Activity Guidelines Advisory Committee 2018, F 7–6–7). Näiden lisäksi Tuki- ja liikuntaelimestön ongelmia on mahdollista ehkäistä ja vähentää riittävästä lihaskunnosta huolehtimalla (Koski 2013, 98).

Nuorten hyvinvointiin vaikuttaa merkittävästi kaverit ja ystävät. Liikunta tuo tullessaan sosiaalista yhdessäoloa, ja mahdollistaa uusien vuorovaikutussuhteiden syntymisen ja vahvistumisen. Liikunta mahdollistaa ystävien löytymistä ja syventää ystävyys-suhteita, luo yhteenkuuluvuudentunnetta ja synnyttää yhteisöllisyyttä. Sosiaalisuuden ja vastuunottamisen taidot myös kehittyvät liikuntaharrastuksen myötä. Näitä vaikutuksia voi hyödyntää muillakin elämän osa-alueilla. Liikunta tuottaa myös iloa, onnistumisen elämyksiä, vaikuttaa itsetuntemukseen sekä nuoren kasvuun, terveyteen ja kehittymiseen. (Koski 2013, 98–104.)

Liikunta vaikuttaa myös päivittäiseen vireyteen, unen laatuun, keskittymiskykyyn ja tarkkaavaisuuteen sekä moniin muihin kognitiivisiin toimintoihin (Physical activity guidelines for Americans 2018, 19). Lisäksi fyysinen aktiivisuus edistää oppimista ja vähäisen liikunta-aktiivisuuden on havaittu olevan yhteydessä heikompaan koulu- ja työuramenestymiseen (Terveiden ja hyvinvoinninlaitos 2022c; UKK-instituutti 2022).

3.4 Hyvinvoinnin ja terveyden edistäminen Vantaalla

Yksi kunnan tärkeimmistä tehtävistä on kuntalaisten hyvinvoinnin ja terveyden edistäminen. Toiminnoilla vahvistetaan kaiken ikäisten kaupunkilaisten hyvinvointia ja terveyttä yhteistyössä eri toimijoiden kanssa osana kaikkien hallintoalueiden palveluita. (Vantaan hyvinvointisuunnitelma 2023–2025, 11, 24.) Vantaalla kaupungin organisaatio rakentuu neljästä toimialasta (Vantaa 2023b). (KUVA 2)



Kuva 2. Vantaan organisaatiokaavio (Vantaa 2023b)

Organisaatio koostuu kaupunkistrategian ja johdon-, kasvatuksen ja oppimisen-, kaupunkikulttuurin ja hyvinvoinnin- sekä kaupunkiympäristön toimialoista (Vantaa 2023b). Harrastusten Vantaa sijaitsee kaupunkikulttuurin ja hyvinvoinnin toimialan yhteisissä palveluissa.

Vantaa määrittelee koetun hyvinvoinnin, elämänlaadun ja onnellisuuden rakentuvan viidestä kokonaisuudesta, joita ovat terveys, elinympäristö, jatkuva oppiminen, yhteisöllisyys sekä työ ja toimeentulo. Näitä tavoitellaan vuoteen 2025 mennessä. (Vantaan hyvinvointisuunnitelma 2023–2025, 19) (KUVA 3)

Hyvinvointi koostuu useasta osa-alueesta:



Kuva: Vantaan kaupungin hyvinvoinnin määritelmä

Kuva 3. Vantaan kaupungin hyvinvoinnin määritelmä (Vantaan hyvinvointisuunnitelma 2023)

Nuorten terveyttä sekä elinympäristöä ja yhteisöllisyyttä tukemalla vaikutetaan useisiin teemoihin. Näitä ovat fyysinen ja psyykkinen terveys, elintavat ja kulttuuri, ihmissuhteet, vapaa-ajan toiminta ja harrastukset, osallisuus- ja vaikuttamismahdollisuudet sekä mielekäs tekeminen ja ympäristökijät (Vantaan hyvinvointisuunnitelma 2023–2025, 19.)

Vantaa sitoutuu edistämään lasten ja nuorten osallisuutta ja sen toteuttaminen kuuluu jokaiselle kaupungin työntekijälle. Lasten ja nuorten asiantuntijuus tulee tunnistaa ja heitä tulee kannustaa vaikuttamaan kunnan palveluihin. Hyvinvointisuunnitelmaan on kirjattu osio Lasten hyvinvointisuunnitelma 2023–2025. Tämän tavoitteena on kehittää lasten ja nuorten hyvinvoinnin edistämiseksi tehtävää työtä Vantaalla. Suunnitelman mukaan erityisen tärkeää on yhdenvertaisuuden edistäminen parantaen kaupunkilaisten osallistumis- ja vaikuttamismahdollisuuksia sekä mahdollistaa palveluita. Tietoa tulee kerätä eri väestöryhmiltä huomioiden erityisesti haavoittuvassa asemassa olevat väestöryhmät ja kerättyä tietoa tulee hyödyntää palveluiden kehittämisessä sekä päätöksenteossa. Suunnitelma huomioi toimialoilla käynnissä olevia kehittämistöitä ja ohjelmia ja nostaakin yhdeksi ohjelmaksi Harrastusten Vantaan. Myös kaupunkistrategiassa Vantaa sitoutuu lapsiystävällisyyden lisäämiseen ja kaupunki on hyväksytty mukaan Unicefin lapsiystävällinen kuntamalliin. Sen kautta pyritään tekemään oikeita ratkaisuja lasten hyvinvoinnin kannalta ja varmistamaan lasten oikeuksien toteutuminen. (Vantaan hyvinvointisuunnitelma 2023–2025, 36–39.)

4 Palvelumuotoilu

Palvelumuotoilu on melko uusi ja nykymuotoinen lähestymistapa, jonka tavoitteena on vaikuttaa palveluihin yritysten ja julkisen sektorin kehittämistyössä. Se auttaa luomaan palveluista hyödyllisempiä ja toivotumpia niin asiakkaille kuin organisaatiolle. (Ojasalo ym. 2020, 71; Mäkinen 2018, 23.) Palveluiden tulee olla hyödyllisiä, haluttavia, käytettävissä olevia ja samaan aikaan myös palveluntarjoajan toiminnan kannalta toimintaa edistäviä (Koivisto ym. 2019, 33–34). Muotoilulla voidaankin saavuttaa yllä mainitsemia vaikutuksia. Silti julkisella sektorilla palvelumuotoilu ei ole vielä saavuttanut kunnolla jalansijaa ja sitä usein käytetään vain pienissä projekteissa (Jyrämä & Mattelmäki 2015, 42.)

Palvelumuotoilulla voidaan kehittää useita palvelua muokkaavia asioita ja kehittää uusia tai jo olemassa olevia palveluja vastaamaan asiakkaiden toiveisiin ja odotuksiin (Koivisto ym. 2019, 33). Suunnittelun lähtökohdissa tulee huomioida käyttäjä sekä eri osapuolet osallistaen niin asiakkaita kuin muita kehitystehtävän kanssa työskenteleviä toiminnan kehittämiseen (Harmokivi-Saloranta 2020, 17). Muotoilun keskiössä tuleekin olla ihmisten välinen vuorovaikutus (Mäkinen 2018, 23). Tämän avulla voidaan kehittää palveluiden laatua, saatavuutta ja kustannusten tehokasta käyttöä halutun palvelun tasolle. Näin edistetään käytön sujuvuuden lisäksi muita arvoja kuten käytön helpoutta ja sujuvuutta. (Koivisto ym. 2019, 33–34.)

Palvelumuotoilu tuo palvelun käyttäjät keskiöön kasvattaen sekä käyttäjälähtöisyyttä että asiakasymmärrystä. Lisäksi se tarjoaa selkeän prosessin ja useita eri työkaluja, joiden avulla konkretisoidaan ja testataan palvelukonsepteja. (Ojasalo ym. 2020, 71.) Muotoilussa keskitytäänkin synnyttämään uusia ratkaisuja ja toimintatapoja ennakkoiden tai vastaten haasteisiin. Samalla otetaan huomioon ihmisten tarpeet kehittäen toimintaa käyttäjälähtöiseksi ja kasvattaen asiakasymmärrystä. (Miettinen 2014, 11.)

4.1 Käyttäjälähtöisyys ja asiakasymmärrys

Palvelumuotoilun peruskivinä ovat käyttäjälähtöisyys ja asiakasymmärrys. Nämä lisäävät kunnan kilpailukykyisyyttä, tuottavuutta ja palveluiden parantumista sekä tunnistavat asiakaskunnan piileviäkin tarpeita ja kehittävät innovaatioita. (Jäppinen 2011, 112–113.) Onnistuneet toimet tuottavat käytännöllisiä, kannattavia ja käyttäjälleen hyötyä ja mielihyvää tuottavia palveluja. Toimijan tulee löytää tuotteensa käyttäjät, tunnistaa heidät ja heidän tarpeensa jalostaakseen ja tuottaakseen käyttäjälähtöistä ja siten myös toimijalle kannattavaa toimintaa. Käyttäjälähtöisessä lähestymistavassa asiakkaille suunnatussa palvelussa on hyvä tiedostaa ne asiakkaan toimintatavat, arvot ja

motiivit, joista käyttäjien käyttäytyminen koostuu. Näitä tietoja on mahdollista saada selville tulevien ja nykyisten käyttäjien tutkimisesta ja heidän kanssaan tehdystä yhteistyöstä. (Hyysalo 2009, 75, 19.)

Asiakas on tuotteen käyttäjä, joka valitsee käyttääkö palvelua vai ei (Selin & Selin 2013, 15). Käyttäjälähtöisessä toiminnassa asiakas voi olla palveluntuottajan jo olemassa oleva asiakas tai mahdollinen tuleva asiakas. Käyttäjä voikin olla palveluiden loppukäyttäjä, potentiaalinen käyttäjä, tulevaisuuden käyttäjä tai henkilö, joka ei vielä käytä palvelua, mutta jonka toivottaisiin käyttävän sitä. Palveluiden loppukäyttäjät eivät siis olekaan ainoa käyttäjiksi laskettava kokonaisuus, vaan käyttäjiksi voidaan laskea myös ne, jotka nähdään tulevaisuuden palvelun käyttäjinä. Tämä ryhmä voikin olla tärkeässä osassa uusien näkemysten esille tuojana. (Harmokivi-Saloranta 2020, 40–46.)

Asiakasymmärrys on keino kerryttää perusteellista tietoa asiakkaasta ja hänen tarpeistaan sekä kokemuksistaan. Se rakentuu asiakkaan tuntemisen pohjalle. Kun asiakasrakenne tunnetaan, pystytään selkeyttämään asiakkaiden tarpeet ja vastaamaan niihin. (Korkiakoski 2023, 106; Selin & Selin 2013, 15–16.) Asiakasymmärrystä on tärkeää kartoittaa nykyisiltä ja potentiaalisilta asiakailta, mutta myös jo olemassa olevasta palvelusta kerätyt kokemukset ja palautteet tukevat sitä (Korkiakoski 2023, 106). Käyttäjälähtöisessä toiminnassa organisaatio huomioi kerätyn asiakasymmärryksen ja ennakoii asiakkaan muuttuvia tarpeita, hakee niistä oppia ja pyrkii reagoimaan niihin kehittämällä uusia innovatiivisia palveluja (Saarijärvi & Puustinen 2020, 21).

Asiakkaan toiveihin perustuvassa palvelutarjonnassa ja sen mukaan kohdennetussa suunnittelussa nähdään asiakas tärkeänä ja aktiivisena toimijana kehittämisprosessin äärellä. Tällöin toiminnassa ja sen ideoinnissa huomioidaan asiakkaan julkituomat toiveet sekä tarpeet tuottaen tarpeelliseksi koettua palvelua asiakkaalle itselleen. Tällöin asiakkaan on helpompi sitoutua palveluun, ja siten palvelusta tulee hyödyllisempi niin asiakkaalle itselleen, kuin palvelun tuottajalle. (Kuusisto & Kuusisto 2015, 173–190.) Käyttäjät tuleekin nähdä osallisina innovaatioon ja heidän osallistamisensa mahdollistaa käyttäjien odotuksien, tarpeiden ja ideoiden selvittämisen ja ymmärtämisen, eli asiakasymmärryksen, samalla ohjaten kehitystoimintaa ja palveluinnovaatiota käyttäjälähtöistä toimintaa kohden (Kuusisto & Kuusisto 2015, 60–68).

4.2 Palvelumuotoiluprosessi

Palvelumuotoilu on luovaan ongelmanratkaisuun perustuva jatkuva ja muokkautuva prosessi, jossa kokeilun ja jopa epäonnistumisen kautta voidaan kehittää uusia ratkaisuja. Koska kehittämisessä pyritään aina ainutkertaisuuteen ja uuden luomiseen, on prosessin määrittely yksiselitteisesti haastavaa. (Kalliomeri, Miettinen, Ohlsson, Soini, Tulensalo, 65; Tuulaniemi 2011, 126.)

Palvelumuotoilun prosessimalleja on useita ja näille kaikille on yhteistä tiedonhankinta, yhteisöllinen ideointi ja erilaisten mallien luominen. Näitä seuraa testaus, analysointi ja oppimiseen perustuva uudelleen määrittely. Vaiheet seuraavat usein toistuvasti ja nopeallakin tahdilla toisiaan ja liikkeelle lähdetään aina ensin asiakasymmärryksen keräämisestä. (Ojasalo ym. 2020, 74.)

Tuulaniemen (2011, 128) mukaan palvelumuotoiluprosessi koostuu viidestä vaiheesta, joita ovat määrittely, tutkimus, suunnittelu, palvelutuotanto ja arviointi. (KUVA 4)



Kuva 4. Palvelumuotoiluprosessi (mukaillen Tuulaniemi 2011,128)

Prosessi käynnistyy ratkaisua vaativan ongelman määrittelyllä. Tällöin luodaan ymmärrys tavoitteista ja palvelua tuottavasta organisaatiosta. Tutkimusvaiheessa kasvatetaan ymmärrystä käyttäjistä ja heidän tarpeistaan sekä tarkennetaan tavoitteita. Suunnitteluvaiheessa kehitetään ratkaisuja haaste huomioiden sekä otetaan huomioon asiakkaiden tarpeet. Näiden vaiheiden jälkeen palvelukonseptit viedään markkinoille ja kerätään asiakkaiden palautetta. Arviointivaiheessa palvelu vakioidaan ja keskitytään jatkuvaan kehittämiseen. (Tuulaniemi 2011, 128–131.)

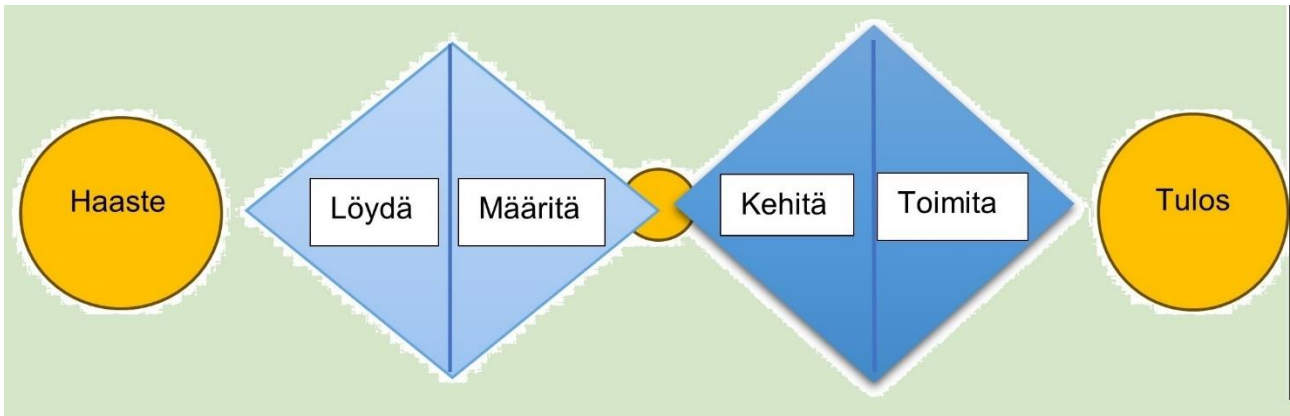
Moritz (2005, 123) käsittää palvelumuotoiluprosessin kuusijakoisena. Vaiheita ovat ymmärrys, kiteytys, ideointi, seulonta, kehittäminen ja toteutus. (KUVA 5)



Kuva 5. palvelumuotoiluprosessi (Mukaillen Moritz 2005, 123)

Prosessi alkaa asiakkaiden tarpeiden kartoittamisella, ja sillä tuotetaan näkemystä sille mihin kehittämistyössä pitäisi pyrkiä. Tätä seuraa kiteytys, joka antaa projektille suunnan. Ideointivaiheessa luodaan uusia vaihtoehtoja ja mietitään niille ratkaisuja asiakkaan tarpeet huomioiden. Seuraavana toimivat ideat seulotaan. Tätä seuraa toimivaksi todettujen ideoiden kehittäminen ja testaus päättyen lopulliseen toteutukseen. (Moritz 2005, 122–147.)

Yksi tunnetuimmista ja uusimmista palvelumuotoilun prosessimalleista on British Councilin kehittämä kaksoistimanttimalli (KUVA 6). Se koostuu neljästä vaiheesta, joita ovat löydä, määritä, kehitä ja tuota. Näiden kautta päästään haasteesta asiakasymmärryksen, ideoinnin ja kokeilun kautta uuteen toimintamalliin. (Design Council 2023.)



Kuva 6. Mukailtu kaksoistimantti. Design Council 2023

Tässä mallissa kokonaisprosessi koostuu kahdesta timantista, joiden välillä edetään kehittämistehtävissä. Ensimmäisen timantin nähdään sisältävän ongelman ja sen ymmärtämisen, ja siihen kuuluvat vaiheet löydä ja määritä. Tähän kuuluvat asiakasymmärryksen kerryttäminen ja kerätyn tiedon analysointi. Toinen timantti keskittyy ratkaisujen kehittämiseen ja uuden tuottamiseen ideoiden ratkaisumalleja ja tavoitellen lopullista palvelua. (Design Council 2023; Innanen 2018; Koivisto ym. 2019, 45–46.) Prosessi ei kuitenkaan ole suoraviivaisesti etenevä, vaan se mahdollistaa palaamisen edellisiin vaiheisiin tai jonkin vaiheen toistamiseen, kunnes löydetään toimiva palvelu (Koivisto ym. 2019, 46).

4.3 Löydä ja määritä

Palvelumuotoiluprosessi alkaa ensimmäisen timantin löydä-vaiheella, joka on tärkein osa prosessia laadukasta kehitystehtävää ajatellen. Sen aikana etsitään ja selvitetään tietoja asiakkaiden tarpeista, käyttäytymisestä, arvoista ja tilanteista kerryttäen syvällistä asiakasymmärrystä. (Ojasalo ym. 2020, 74.) Prosessin vaihe auttaa kehittäjiä ymmärtämään asian ydinongelmaa olettamuksien sijasta (Innanen 2018). Prosessivaihe on tiedon löytämisen aikaa ja se ruokkii ideoita sekä inspiraatiota. Haastetta tarkastellaan uusin ja avoimin silmin sekä etsitään tietoa uusista ja tarpeellisista asioista kehittämistyön näkökulmasta (Design Council 2015, 7.) Ilman vaihetta ei voida edetä

ideointivaiheeseen. Asian tärkeyden vuoksi tähän tuleekin varata eniten aikaa prosessin aikana. Vaihe onkin syytä suunnitella huolella. (Ojasalo ym. 2020, 74.)

Asiakasymmärrystä on tässä vaiheessa hyvä kerätä erilaisin asiakas- ja käyttäjätiedoin. Nämä perustuvat usein määrällisiin menetelmiin. (Koivisto ym. 2019, 44.) Esimerkeistä toimivia tässä vaiheessa ovat erilaiset kyselyt, joiden avulla voidaan kerätä paljon tietoa isoltakin joukolta ja selvittää useaa asiaa kerralla. Tässä vaiheessa tietoa voidaan kerätä myös jo olemassa oleviin tutkimuksiin ja datatietoihin tutustuen. (Ojasalo ym. 2020, 121, 75.)

Löydä-vaihetta seuraa määritä, jonka aikana kerätyt asiakastiedot analysoidaan ja määritellään ymmärrettävään muotoon (Koivisto ym. 2019, 45). Tämä tieto perustaa kehitystehtävän kohteen, johon tulevissa vaiheissa ideoidaan ratkaisumalleja (Innanen 2018; Koivisto ym. 2019, 45). Se tunnistaa ongelmat ja mahdollisuudet ja antaa suuntaviivat edetä prosessissa (Design Council 2015, 8). Ensimmäisen timantin vaiheet toimivat hyvänä aloituksena palvelumuotoiluprosessille ja tarjoavat yhteisen ymmärryksen ja tavoitteet kehittämistyölle, sillä vaiheiden tavoitteena on haasteen määrittely ja kuvaus (Palvelumuotoilu Palo 2018; Tuulaniemi 2011, 130).

4.4 Kehitä ja tuota

Ensimmäistä timanttia seuraa kehitä ja tuota- vaiheet. Kehitä-vaiheen tarkoituksena on ideoida ja luoda ratkaisumalleja sekä konsepteja aiempien vaiheiden aikana syntyneeseen asiakasymmärrykseen ja tunnistettuihin haasteisiin ja tarpeisiin liittyen. (Koivisto ym. 2019, 46; Design Council 2015, 7.) Tarkoituksena on löytää uusia oivalluksia asiakkaiden motiiveista ja miettiä ratkaisuja haasteeseen (Nessler 2016).

Kaivattuja ratkaisuja voidaan luoda yhteiskehittämisen mallilla erilaisissa työpajoissa henkilökunnan, asiakkaiden tai sidosryhmien kanssa (Koivisto ym. 2019, 46). Ideointi voi tapahtua moninaisesti ja eri työkaluja käyttäen. Tärkeää tässä kohdin on ymmärtää, että ratkaisuideoita tuotetaan avoimin mielin ja tuomitsematta. (Nessler 2016.) Uutta kehittäessä ryhmätyöskentelyllä on voimaa antava vaikutus ja useat, rohkeat ja monipuoliset ideat synnyttävät laatua (Ojasalo ym. 2020, 158–160).

Prosessin viimeinen vaihe on tuota, jonka pääajatus on rajata ja tunnistaa syntyneistä ideoista palvelua ja asiakasymmärrystä tukevia toimia. Vaiheen aikana testataan syntyneitä ideoita asiakkailla samalla arvioiden niiden kannattavuutta. Lopputavoite on lopullinen palvelu. (Koivisto ym. 2019, 46.) Vaihe rakentuu prototyyppien rakentamisesta ja niiden testaamisesta. Se vaatii nopeaakin reagoitua vaiheen aikana ilmi tulleiden muutostarpeiden muokkaamiseen. Sen jälkeen palataan

taas testaamiseen. Toimenpiteitä toistetaan tarpeen mukaan, kunnes on saavutettu toivottu lopputulos. (Nessler 2016.)

Vaiheen aikana on tärkeää kuulla asiakkaiden palautetta palvelusta, jotta voidaan jälleen kerätä uutta tietoa ja oivalluksia sekä kehittää toimintaa edelleen (Design Council 2015. 9). Palautteen kautta opitaan ymmärtämään asiakasta ja saadaan tieto kuinka tehdyt muutokset näyttäytyvät asiakkaiden kokemuksissa. Kerätty palaute tukee päätöksentekoa ja sen kautta huomioidaan asiakkaan ääni kehitystehtävän koko ajanjaksolla. (Korkiakoski 2023, 126.) Kokonaisprosessi ei olekaan suoraviivaisesti etenevä, vaan se mahdollistaa palaamisen edellisiin vaiheisiin tai jonkin vaiheen toistamiseen, kunnes löydetään toimiva palvelu (Koivisto ym. 2019, 46).

5 Osallisuus

Osallisuus on monitahoinen kokonaisuus, joka käsittää johonkin kuulumista, yhteisöllisyyttä, osallistumista ja vaikuttamista. Siihen kuuluu myös johonkin liittymistä, suhteessa olemista sekä mukaan ottamista. Osallisuuden kautta voidaan vaikuttaa omaan elämään ja mahdollisuuksiin, käytettyihin palveluihin sekä yhteisiin asioihin. Osallinen nuori voikin näin vaikuttaa tarjottujen mahdollisuuksien kautta niin omaan elämänsä kuin ympäristöönsä. (Isola ym. 2017, 3–5.) Osallisuus vaikuttaa yksilöön vahvasti sillä se edistää hyvinvointia ja terveyttä, vaikuttaa eriarvoisuuden väheneemiseen ja ehkäisee syrjäytymistä (Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2022b).

Osallisuus ei ole pelkkää osallistumista, vaan se käsittää myös toimintaa ja olemista. Osallistumalla voidaan kokea osallisuutta, ja vaikuttamalla omaan elämään ja siihen koskeviin asioihin voidaan kiinnittyä yhteisöön. (Isola ym. 2017, 3–5.)

Osallisuuden osa-alueet jaotellaan kolmeen: osallisuus omassa elämässä, osallisuus vaikuttamisen prosessina sekä osallisuus paikallisesta hyvästä (Koivisto, Isola, Lyytikäinen. 2018. 8). Osallisuus omassa elämässä käsittää mahdollisuuden omannäköiseen elämään ja sen myötä voidaan määritellä mihin palveluun tai toimintaan osallistuu. Se käsittää mahdollisuuden toteuttaa itseään ja elämän merkityksellisyyden yksilölle. Osallisuuden vaikuttamisen prosessissa osallisuuden myötä on mahdollisuus kuulua itselle tärkeisiin ryhmiin ja vaikuttaa tärkeäksi kokemiinsa asioihin. Se tarkoittaa vaikuttamista erilaisissa ryhmissä, ympäristöissä tai palveluissa. Osallisuus paikallisesta hyvästä käsittää mahdollisuuden yhdessä tekemiseen ja yhteisen hyvän tuottamisen ja jakamisen. (Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2023b.)

Osallisuuden kokemukseen vaikuttavat yksilön omat kokemukset ja tarpeet, ja nämä ovat eroavaisia yksilöiden välillä (Koivisto ym. 2018, 8). Kokemus onkin yksilöllinen osallisuuden tarkoittaessa omaa kokemusta ja kuulumista yhteiskuntaan, kuulluksi ja nähdyksi tulemista sekä itselleen tärkeäksi kokemiinsa asioihin vaikuttamista (Piipponen & Kurikka 2020, 4). Kokemukseen vaikuttaa myös se, että osallisuusmahdollisuuksia ohjataan lakien ja käytäntöjen avulla määritellen niiden jakautumista yhteiskunnassa (Koivisto ym. 2018, 8).

5.1 Osallisuus kuntatasolla

Osallisuutta ohjataan useiden eri lakien ja säännösten pohjalta. Perustuslain (11.6.1999/731) pykälän 6 ja 20 mukaan yksilön tulee voida vaikuttaa itseään koskeviin asioihin kehitystään vastaavasti. Myös ympäristönsä ja yhteiskunnan kehittämiseen tulee olla oikeus. (Suomen perustuslaki 11.6.1999/ 731). Kuntalain (10.4.2015 /410) 22§ mukaan palvelujen käyttäjien mielipiteitä tulee

kuunnella ja kunnan tulee suunnitella ja kehittää palveluja yhdessä palveluiden käyttäjien kanssa kuntalaisten asiantuntijaosaamista käyttäen (Kuntalaki 410/2015; Piipponen & Kurikka 2020,4). Vantaan kaupungin hallintosäännön (2023) mukaan kuntalaisilla ja palveluiden käyttäjillä tulee olla oikeus kunnan toimintaan osallistumiseen ja siihen vaikuttamiseen. Toimialojen tulee huomioida, että kuntalaisilla on oikea-aikainen ja vuorovaikutteinen mahdollisuus vaikuttaa kunnan toimintaan. (Vantaan kaupungin hallintosääntö 2023.) Kuntalaisilla tulee olla oikeus tulla kuulluksi, ja heitä kuulemalla voidaan ymmärtää paremmin palvelun tarpeita ja uudistaa toimintoja (Kurikka. 2021). Osallisuutta yhteiskunnassa ja omassa elämässä tukevat osallistumisoikeus sekä osallistuminen. Osallisuuden edistäminen nähdään tärkeänä osana kunnan demokratiaa. (Piipponen & Kurikka 2020, 4.)

Piipposen ym. (2020, 6) mukaan kuntalaisten osallisuus jaotellaan neljään eri osa-alueeseen. Tieto-osallisuudessa tuotetaan riittävästi, selkeästi ja monikanavaisesti tietoa palveluista ja niihin osallistumisesta. Suunnitteluosallisuudessa tarjotaan asukkaille erilaisia ja monipuolisia mahdollisuuksia itseään koskevien palveluiden suunnitteluun ja kehittämiseen. Päätöksenteko-osallisuus mahdollistaa valmisteluun ja päätöksentekoon osallistumisen. Toimeenpano-osallisuudella asukasta tuetaan ja hänelle mahdollistetaan osallistuminen toimintaan omassa lähiympäristössä.

Jotta kuntalaisten osallisuus on mahdollista, hallinnon tehtävänä on luoda yhteistyölle toimivat rakenteet ja edellytykset osallisuudelle. Tavoitteena on lisätä kuntalaisten tasavertaista mahdollisuutta ja toteuttaa toimintaa yhteistyössä eri sektorin toimijoiden kanssa. Asukkaan osallisuus kunnansa toimintojen suunnitteluun ja kehittämiseen lisää kiinnostusta, motivaatiota sekä luottamusta kunnan palveluja kohtaan sekä vahvistaa vaikuttavuutta kuntalaisten tarpeita vastaavilla palveluilla. Osallisuuden myötä kuntalaiset kokevat myös hyvinvointinsa paranevan. (Nurmi, Syväjärvi & Leinonen 2018, 112–118.)

5.2 Nuoret ja osallisuus

Lasten ja nuorten vaikuttamismahdollisuuksia heitä koskevissa palveluissa ohjataan useiden lakien avulla. Nuorisolain pykälän 2§ mukaan nuorten osallisuutta ja vaikutusmahdollisuuksia tulee edistää. Laki velvoittaa myös kuntia järjestämään nuorille mahdollisuuden osallistua ja vaikuttaa heitä koskevissa asioissa. (laki nuorisolaista 21.12.2016/1285). Lasten oikeuksien mukaan lapsien ja nuorten näkemyksiä tulee kunnioittaa, ja heidän mielipiteensä on otettava huomioon kaikissa heitä koskevissa asioissa (Lapsen oikeudet). Myös kunta- ja perusopetuslaki velvoittavat lasten ja nuorten osallisuuden edistämistä ja heidän kuulemistaan (laki kuntalaista 2015, laki perusopetuslaista 21.8.1998/628, §47a).

Nuorten toimintoja kehittäessä muotoilussa tulee huomioida yllä olevat lait ja niiden tuomat velvoitteet. Nuoret ovat oman elämänsä asiantuntijoita ja kykenevät tuottamaan tärkeää tietoa, kehittämään ratkaisuihin ja osallistumaan palautteenantoon. Kaikilla nuorilla tulee olla mahdollisuus itsensä ilmaisemiseen kaikissa heihin liittyvissä asioissa. Heille tulee antaa mahdollisuus tulla ymmärretyksi itseensä kohdistuvissa asioissa, ja tukea heitä heidän oman näkökulmansa esilletuomisessa. Nuorelle on annettava tasavertainen mahdollisuus vaikuttaa ja heitä pitää kohdella aktiivisina sekä vaikuttavina toimijoina kehittämisprosessissa. Kehittämiseen osallistumisen tulee kuitenkin olla vapaaehtoista. (Kalliomeri ym., 8–14.)

6 Kehittämistyön tausta ja tavoite

Tämän kehittämistyön tavoitteena on palvelumuotoilun keinoin lisätä Vantaan perusopetuksen 6–9-luokkalaisten nuorten osallisuutta ja hyvinvointia heitä itseään innostavien harrastuksien sekä kuulemisen myötä. Ikäluokka on valittu perustuen nivelvaiheeseen alakoulusta yläkouluun siirtymisessä. Monissa Vantaan kouluissa oppilaita on myös sijoitettu alakoulujen ylimmiltä luokilta yläkoulujen yhteyteen ja monissa yhtenäiskouluissakin ikäluokat toimivat aikataulullisesti yhtäaikaaisesti. Lisäksi tarve tämän ikäluokan mukaan houkuttelemiseksi on koettu tarpeelliseksi, sillä kyseisessä ikäluokassa on havaittu huomattavaa harrastuneisuuden vähenemistä.

Harrastaminen on yksi nuorten hyvinvointiin vaikuttava seikka, jolla voidaan saavuttaa osallisuuden tunnetta, luoda yhteenkuuluvaisuutta sekä vähentää eriarvoistumisen syntyä. Kuitenkin nuorten harrastuneisuus kääntyy yläkouluikä lähestyessä laskuun. Harrastusten Vantaassa sekä useissa muissa Harrastamisen Suomen mallissa toimivissa kunnissa on havaittu yläkouluikäisten harrastuksiin osallistuminen sekä ilmoittautumishalukkuus ryhmiin vähäiseksi. Myöskään nuoret, jotka ovat löytäneet harrastuksien pariin, eivät ole kiinnittyneet toimintaan ja harrastusryhmissä lopettaminen on suurta. Tarjontaa toiminnassa on ollut erilaisista harrastuskokonaisuuksista, mutta on huomattu, että toiveet eivät ole kohdanneet eikä nuoria ole saavutettu tarjonnasta huolimatta. Vähäisen ilmoittautumismäärän sekä osallistujamäärien vuoksi ryhmiä on jouduttu aiemmalla kaudella lopettamaan valtavasti tai niitä ei ole edes päästy käynnistämään. Ongelmaksi onkin havaittu asiakasymmärryksen puute nuorten harrastamiseen vaikuttavista syistä sekä tarkennetuista harrastustoiveista.

Kehittämistyön tavoitteena on löytää keinoja, kuinka nuoret osallistuisivat ja kiinnittyisivät harrastuksiin heidän oman äänen kuulemisen avulla. Tavoitteena on myös luoda uusia kokeilevia malleja saatuihin tietoihin perustuen. Osallistavin menetelmin ja lisääntyneen asiakasymmärryksen myötä toivotaan Harrastusten Vantaan löytävän oikeat keinot saavuttamaan sekä kiinnittämään nuoret heitä itseään innostaviin harrastuksiin. Kerätyin uusien ideoiden ja ajatusten myötä toivotaan toimintaa kehitettävän kohti kiinnostavampaa ja sitoutuneempaa harrastamista nuorten parissa. Tavoitteena on myös löytää toimivia malleja Harrastusten Vantaalle siitä, kuinka toimintaa voidaan toteuttaa ja kehittää asiakaslähtöisesti ja saada toiminnasta nuoria motivoivaa.

Työ on toteutettu Harrastusten Vantaalle, joka on Vantaan kaupungin kaupunkikulttuurin ja hyvinvoinnin toimialan yhteisten palveluiden strategia ja kehittämistoiminnan alla toteutuvaa toimintaa (Vantaa 2023c).

Kehittämistyön tekemistä ohjasivat seuraavat kysymykset:

Mikä on vantaalaisten 6–9-luokkalaisten nuorten tämänhetkinen harrastuneisuus?

Mitkä ovat vantaalaisten nuorten harrastamista estäviä ja tukevia asioita?

Missä ja mitä vantaalaiset 6–9-luokkalaiset haluaisivat harrastaa?

Miten toimintaa kehitetään vastaamaan nuorten toiveita?

7 Kehittämistyön vaiheet ja menetelmät

Tässä kehittämistyössä toteutettiin palvelumuotoiluprosessi toiminta- ja tapaustutkimuksen keinoin. Yksi kehittämistyö voikin sisältää piirteitä useista lähestymistavoista. Kustakin lähestymistavasta on hyvä kerätä ne piirteet, jotka sopivat parhaiten omaan työhön. (Ojasalo ym. 2020, 51.)

Tapaustutkimuksella tuotetaan kehittämis ehdotuksia ja -ideoita, joita voidaan tuottaa palveluun, toimintaan tai prosesseihin liittyen. Tarkoituksena on tuottaa syvällistä ja yksityiskohtaista tietoa tutkittavasta tapauksesta kehittämisen tueksi. Se toimii hyvin tilanteissa, joissa halutaan ymmärtää kehittämisen kohdetta tietyntyyppisenä kokonaisuutena ja tuottaa uusia kehittämis ehdotuksia. Tyypillistä tapaustutkimuksessa on se, että sen kautta saadaan syvä ja monipuolinen kuva tutkittavasta asiasta ja siinä voidaan käyttää niin määrällisiä kuin laadullisia menetelmiä. Lisäksi menetelmään sopii myös ideointityöpajatyöskentely sekä benchmarking. (Ojasalo 2020. 52–55.)

Toimintatutkimus sopii hyvin kehittämistyön menetelmäksi ja se on osallistavaa toimintaa, jolla pyritään ratkaisemaan käytännön ongelmia. Sillä tavoitellaan muutosta etsien ratkaisuja käytännön ongelmiin luoden ymmärrystä ilmiöstä. Tavoitteena on vallitsevan tilanteen muuttaminen ja tutkimukseen liittyvä vahvasti tutkittavien ja tutkijan välinen yhteistyö sekä osallistava toimintatapa. (Ojasalo 2020, 58.) Toimintatutkimuksessa tutkija itse on mukana muutosprosessissa ja sen kehittämisessä, ja kohdeorganisaation tunteminen on keskeistä tutkimuksen onnistumiselle (Kananen 2014, 20).

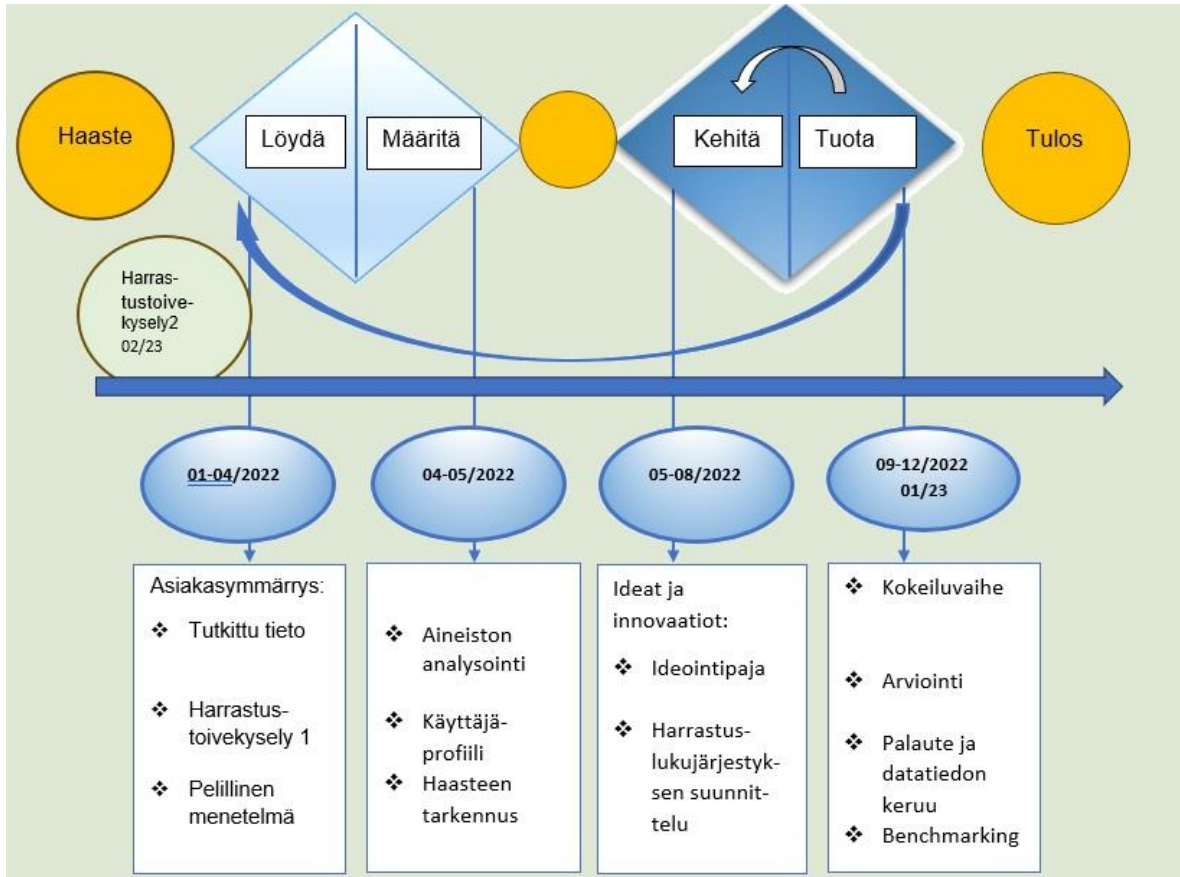
Tätä kehittämistyötä työsti Harrastusten Vantaan projektikoordinaattori, joka toimii itse aktiivisesti kokonaisprosessissa mukana kehittämistyön kaikissa vaiheissa, ja joka on seurannut toimintaa pidemmän ajan. Kehittämistyössä osallistettiin toiminnan kehittämiseen Harrastusten Vantaan kohderyhmänä toimivat vantaalaiset 6–9-luokkalaiset nuoret. Lisäksi osallistamista toteutettiin ideoita luovalla ideointityöpajatyöskentelyllä nuorten ja harrastusten parissa työskentelevien kaupungin työntekijöiden kanssa. Benchmarkingin kautta etsittiin muiden kuntien toimivia malleja kohderyhmäikäisten oppilaiden harrastustoimintaan liittyen.

7.1 Kehittämistyön vaiheet

Kehittämistyö käynnistyi alkuvuonna 2022 toiminnassa jo tunnistetun haasteen myötä. Kohderyhmäikäisten nuorten hakeutuminen, kiinnittyminen ja osallistumisaktiivisuus harrastuksiin oli koettu heikoksi. Todettu haaste aiheutti paljon ryhmien lopettamisia tai niiden käynnistämättä jättämisistä. Näin heikennettiin harrastusmahdollisuuksia sekä vähennettiin nuorten osallisuutta.

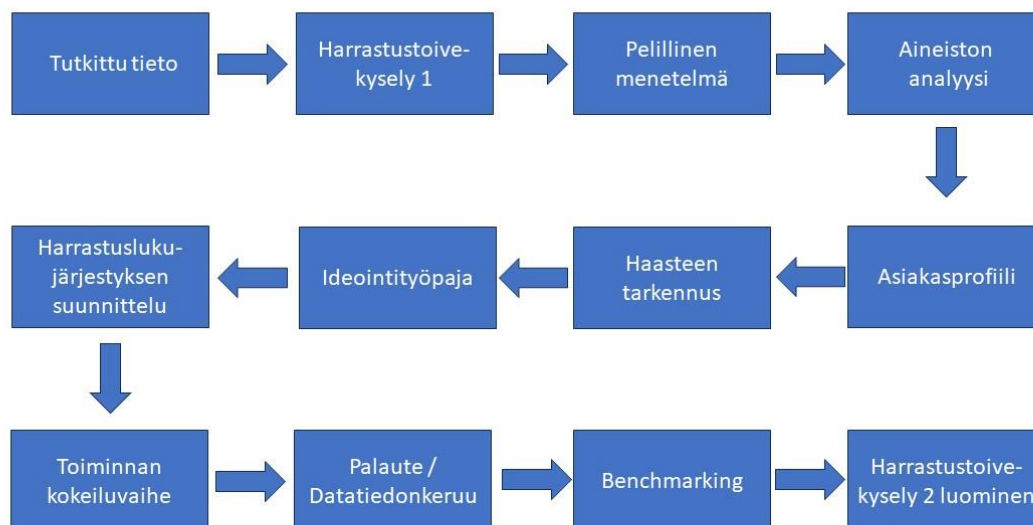
Kehittämistyö päädyttiin rakentamaan kaksoistimanttimallin pohjalle. Sen koettiin tukevan työn tekemistä, ja se oli selkeästi seurattava palvelumuotoiluprosessikaavio. Kehittämistyö eteni

mukaillen kaksoistimantin ajatusta löydä, määritä, kehitä, tutki. Timantin vaiheita seurattiin lineaarisesti, mutta palaten aiempiin vaiheisiin tarvittaessa. Alla kuvataan kehittämistyön aikatalutus, vaiheet ja menetelmät mukaillulla kaksoistimanttimallilla. (KUVA 7)



Kuva 7. Mukailtu jatkettu kaksoistimanti Design Counciliin 2023 mukaan

Työ alkoi ensimmäisen timantin löydä-vaiheen asiakasymmärryksen kartuttamisesta kerättyjen tietojen myötä analyysivaiheeseen. Tätä seurasi kaksoistimantin toinen osa, jossa synnytettiin uusia ideoita ja rakennettiin harrastuslukujärjestys uutta toimintakautta ajatellen. Tämän jälkeen edettiin vaiheeseen, jonka aikana päästiin kokeilemaan ja arvioimaan kehitettyjä toimintamalleja. Näiden vaiheiden jälkeen havaittiin tarve tarkentaa aiemmin saatuja tietoja palvelun parantamiseksi tulevaisuudessa palaten kohtaan tutki. Siinä suunniteltiin uusi harrastustoivekysely tarkennetuin kysymyksin. Kehittämistyön tarkennetut vaiheet kuvataan seuraavassa kuvassa (KUVA 8).



Kuva 8. Kehittämistyön eteneminen

Prosessi käynnistyi asiakasymmärryksen kartuttamisella. Tätä selvitettiin tutkittuun tietoon perhe-tyen, harrastustoivekyselyllämme sekä pelillisellä menetelmällä. Tiedon keruun jälkeen aineisto analysoitiin ja saadun tiedon pohjalta luotiin asiakasprofiileja helpottamaan kehittämistyön kohden-tamista. Kerätty tieto ja asiakasprofiilit tarkensivat haastetta. Tarkennuksen jälkeen toteutettiin ideointityöpaja etsien ideoita toiminnan kehittämiseen kerättyjen tietojen pohjalta. Erilaisin menetelmin kerättyistä asiakastiedoista sekä ideointipajasta syntyi kehittämisideoita harrastusluku-järjestyksen suunnitteluun. Suunnitelman pohjalle käynnistettiin toiminnallinen kokeiluvaihe, jonka aikana pääs-tiin testaamaan harrastuskokonaisuuksia kohderyhmän kanssa. Kokeiluvaiheesta kerättiin tilasto-tietoa sekä palautetta osallistujilta. Lisäksi haluttiin benchmarking-menetelmän avulla kerryttää lisä-tietoa selvittäen hyviä käytäntöjä muiden kuntien toimintamalleista kohderyhmän saavuttamiseksi. Saatujen tietojen pohjalta päädyttiin vielä käynnistämään uusi tarkennettu harrastustoivekysely, jonka tulokset, analysointivaihe ja sen myötä jatkokehittäminen jäi tämän opinnäytetyön ulkopuo-lle.

7.2 Löydä

Löydä-vaihe on syvällisen asiakasymmärryksen käynnistävä prosessivaihe, jonka aikana etsitään ja selvitetään tietoja asiakkaiden tarpeista, käyttäytymisestä, arvoista ja tilanteista. Vaiheen aikana asiakasymmärrystä kasvatetaan eri menetelmin. Näiden kautta saatujen tietojen perusteella

pyritään löytämään ymmärrys alkuperäiseen ydinongelmaan. (Ojasalo ym. 2020, 74; Innanen 2018; Koivisto ym. 2019, 44.)

Tässä kehittämistyössä prosessi käynnistettiin löydä-vaiheella, jonka tavoitteena oli kartuttaa mahdollisimman laajaa asiakasymmärrystä toteuttaaksemme nuoria palvelevia ja heidän toiveisiinsa vastaavia harrastuksia. Tarkoituksena oli selventää ikäluokan käyttäytymistä, toiveita harrastamisesta sekä harrastamista estäviä ja sitä mahdollistavia tekijöitä nuorten kannalta. Tutkimusvaiheessa tehtiin yhteistyötä Harrastusten Vantaan lähitiimin lisäksi Vantaan kasvatuksen ja koulutuksen toimialan, nuorisopalveluiden sekä Harrastusten Vantaassa liikuntapalveluiden alla toimivien Harrastekavereiden kanssa.

Vaiheen aikana tutustuttiin jo olemassa oleviin tutkimuksiin, toteutettiin koko Vantaan kattava harrastustoivekysely sekä pelillinen menetelmä nuorten keskuudessa. Näiden kautta kerättiin lisäymmärrystä nuorten toiveista sekä harrastamista estävistä ja mahdollistavista seikoista. Menetelmien kautta saatiin runsaasti tärkeää tutkimustietoa niin laadullisessa kuin määrällisessä muodossa. Tämän kautta saatiin aiempaa parempaa ymmärrystä ja vahvistusta ydinongelmaamme ja luotiin lisäinspiraatiota kehitystehtävälle.

Alla kuvaan tarkemmin löydä-vaiheessa toteuttamamme kolme menetelmää: aiempiin tutkimuksiin perehtyminen, harrastustoivekysely sekä pelillinen menetelmä. Lisäksi puran näistä saavuttamamme tulokset ja löydökset.

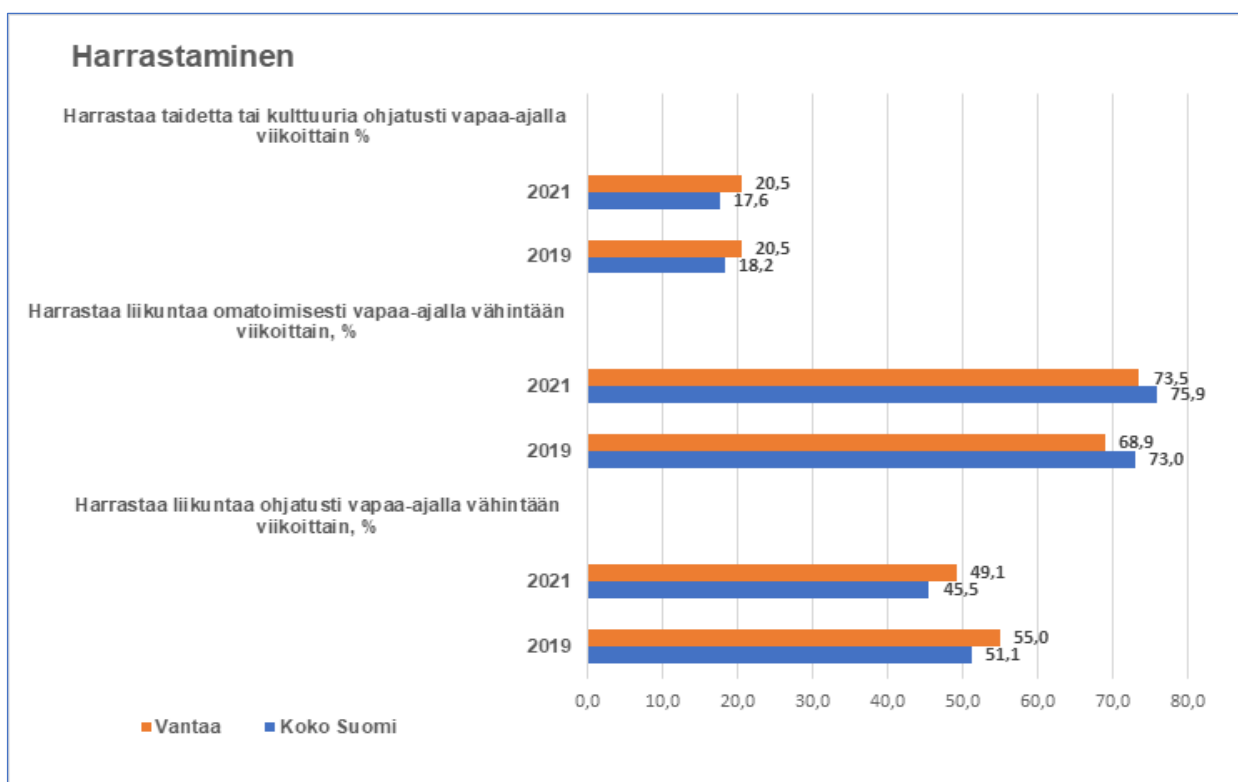
7.2.1 Aiemmat tutkimukset

Kehittämistyössä asiakasymmärrystä on aluksi hyvä kartoittaa olemassa oleviin tutkimuksiin ja datatietoihin tutustuen (Ojasalo ym. 2020, 121, 75). Asiakasymmärryksen kasvattaminen käynnistyi-kin kehittämistyön kohdalla jo olemassa oleviin tutkimuksiin perehtymällä. Lisäksi käytiin läpi aieman kauden kerätyt kävijämäärälistaukset sekä luotiin kokonaisuuskuva peruttujen harrastuksien määristä. Tutkimustietoon tutustuttiin THL:n toteuttamien Kouluterveyskyselyiden (THL 2021) sekä OKM:n tuottaman Koululaiskyselyn (OKM 2020.) kautta. Kyselyihin tutustumalla toivoimme saavamme tietoa nuorten harrastuneisuuden määristä sekä siihen vaikuttavista seikoista, nuorten osallisuudentunteesta sekä koetusta hyvinvoinnista. Tietoa kaivattiin myös erilaisista harrastusmuototoiveista.

Kouluterveyskyselyn (2021) mukaan Vantaan 8–9-luokkalaisista lähes jokainen kertoo harrastavansa jotakin vähintään kerran viikossa. Harrastuneisuus Vantaalla on kuitenkin matalampaa koko Suomen lukemaan verrattuna. (THL 2021.) Vaikkakin harrastuneisuus tämän tiedon valossa

vaikuttaa suurelta, on määriä huomioitaessa kuitenkin hyvä ymmärtää, että kyselyn mukaan harrastaminen voi olla ohjattua tai omatoimista, ja siihen voi kuulua moninaisia vapaa-ajanviettotapoja kuten esimerkiksi lukeminen, kännykkäpelit ja lemmikin ulkoilutus. Kaipasimme kuitenkin tietoa nimenomaan säännöllisestä ja ohjatusta harrastustoiminnasta ja siihen osallistumisesta, sillä se lisää osallisuutta ja luo sosiaalista yhteenkuuluvuutta, sekä vaikuttaa hyvinvointiin laajalla skaalalla. Tämän vuoksi kyselystä selvitettiin ohjattujen harrastuksien määrät tarkemmin painottaen myös liikunnan osuutta niin ohjatussa kuin omatoimisessa harrastamisessa. Näin painotettiin siksi, että liikunta on merkittävä harrastus nuorten terveyttä ja hyvinvointia ajatellen.

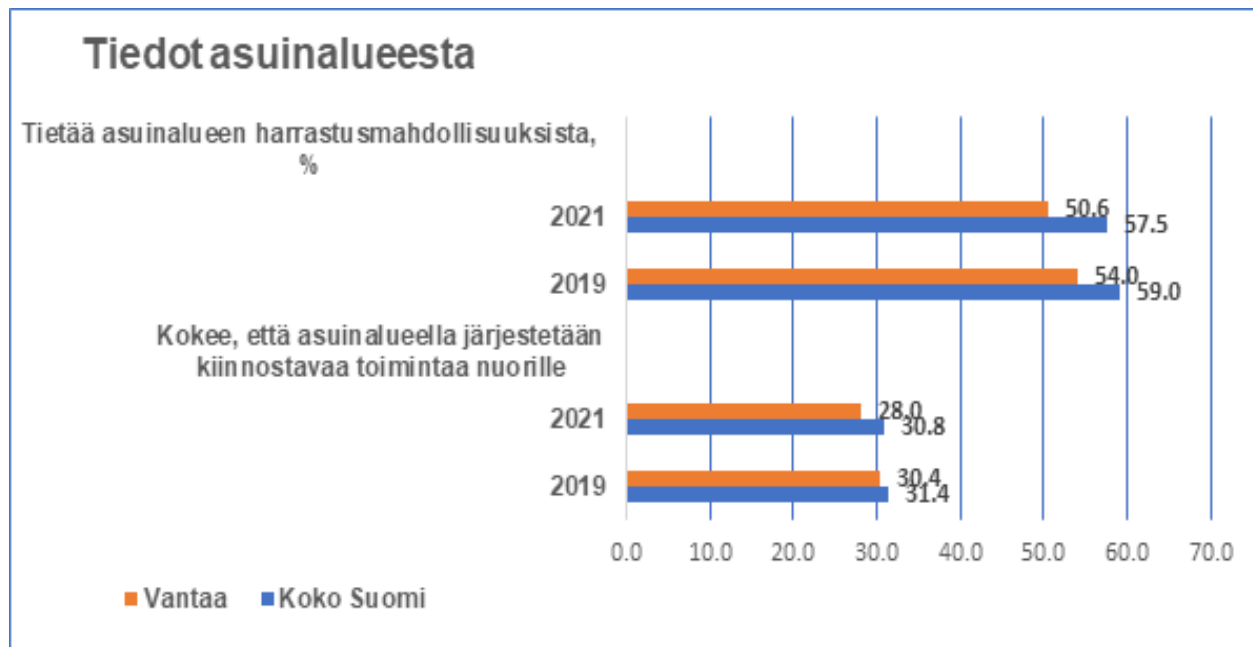
Alla on kuvattu Kouluterveyskyselyn (2021) mukaan ikäluokan ohjatun ja omatoimisen harrastamisen määriä harrastamismuodoittain niin taiteen ja kulttuurin kuin liikunnan saralta. Kuvaan on tuotu näkyväksi koko Suomen ja Vantaan määrät ja niiden eroavaisuudet. (KUVA 9)



Kuva 9. Harrastamisen määrä (mukaiillen kouluterveyskyselyn tulokset 2019 ja 2021)

Harrastamisen määriin perehtyessä huomattiin, että nuorten parissa harrastaminen painottuu huomattavasti enemmän omatoimisen liikunnan harrastamiseen ohjattuun toimintaan verrattuna. Ohjattu toiminta on kuitenkin vantaalaisten keskuudessa Suomen keskiarvoa korkeampi omatoimisen kääntyessä vertailussa toisinpäin. Ohjattuun liikuntatoimintaan vantaalaisista nuorista osallistuu alle puolet. Omatoimista harrastamista liikunnan saralla kertoo toteuttavansa noin kolme neljästä nuoresta. Ohjattuun taide- ja kulttuuritoimintaan osallistuu noin viidennes ikäluokan nuorista.

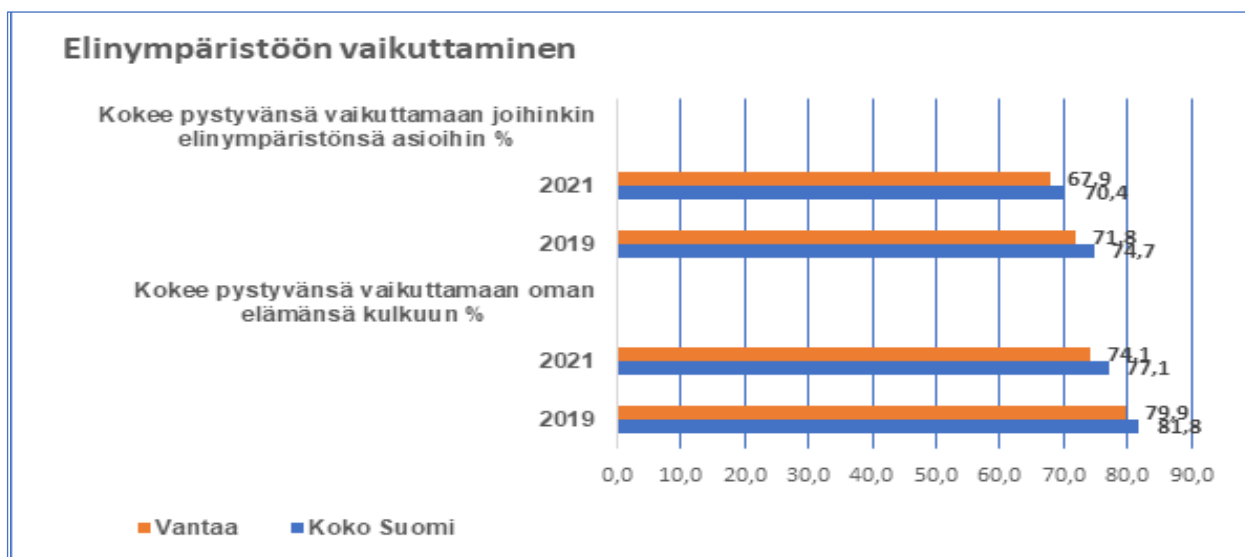
Harrastuneisuuden lisäksi olimme kiinnostuneita selvittämään kuinka hyvin nuoret tietävät oman ympäristönsä harrastusmahdollisuuksista sekä erityisesti kuinka innostaviksi alueen harrastukset koetaan. Nämä tiedot on kuvattu alla olevassa kuvassa. (KUVA 10)



Kuva 10. Tiedot omasta asuinalueesta (mukaillen kouluterveyskyselyn tulokset 2019 ja 2021)

Nuorten tietämys asuinalueensa harrastusmahdollisuuksista todettiin olevan heikkoa sillä vain noin puolet vantaalaisista nuorista kertovat tietävänsä niistä. Vieläkin huolestuttavampi lukema oli nähtävissä siinä, kokevatko nuoret asuinalueellaan järjestettävän itselle kiinnostavaa toimintaa. Vain alle kolmannes koki näin olevan. Huomioitavaa oli se, että molemmat lukemat olivat laskeneet verrattaessa edelliseen tutkimukseen. Koko Suomen tulokset molemmissa kysymyksissä olivat paremmat kuin Vantaan, mutta eivät kovin korkeita nekään.

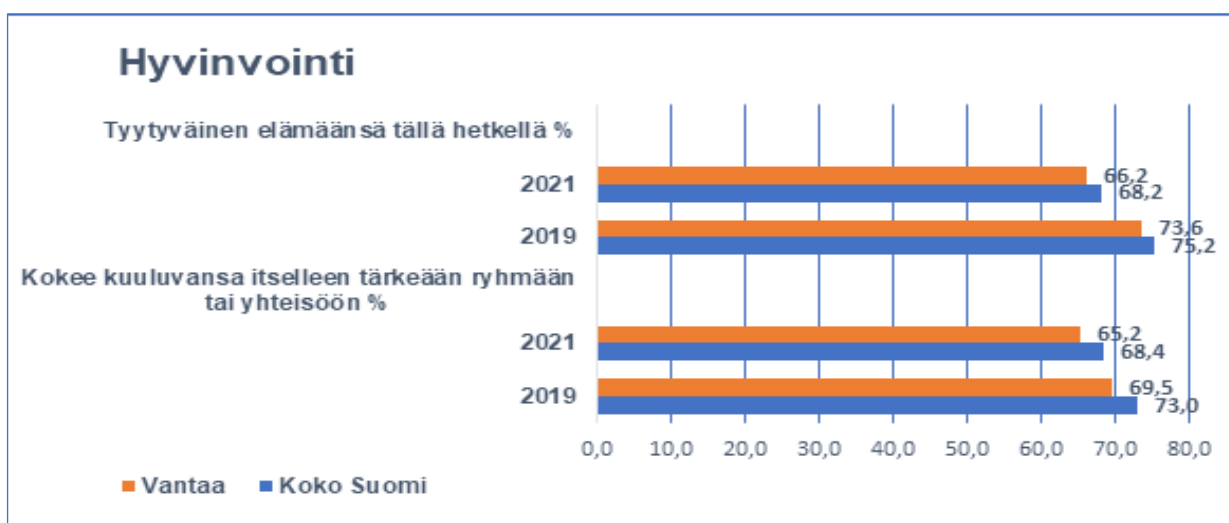
Kehittämistehtävää ajatellen olimme myös kiinnostuneita nuorten kokemasta osallisuudentunteesta ja mahdollisuudesta vaikuttaa heidän oman elämänsä asioihin. Näihin teemoihin liittyvät kouluterveyskyselyn tulokset on kuvattu seuraavana. (KUVA 11)



Kuva 11. Elinympäristöön vaikuttaminen (mukaillen koululaiskyselyn tulokset 2019 ja 2021)

Suuri osa nuorista kokee vaikuttamismahdollisuutensa hyväksi. Lähes kaksi kolmasosaa on sitä mieltä, että heille annetaan mahdollisuuksia vaikuttaa oman elämänsä kulkuun sekä joihinkin elinympäristönsä asioihin. Tästä huolimatta kuitenkin edelleen enemmän kuin joka neljäs vantaalaisesta nuoresta kokee, ettei pysty vaikuttamaan elämänsä asioihin. Edelleen myös koko maan tulokset ovat hieman parempia Vantaaseen verrattuna ja vaikuttamismahdollisuudet heikentyneet jonkin verran tutkimusvuosien välillä niin Vantaalla kuin koko Suomen tasolla.

Hyvinvointiteemalla haluttiin tiedostaa nuorten tyytyväisyys elämäänsä ja kuuluvuudentunteensa johonkin itselleen tärkeään ryhmään. Nämä kuvataan alla. (KUVA 12)



Kuva 12. Koettu hyvinvointi (mukaillen koululaiskyselyn tulokset 2019 ja 2021)

Vain kaksi kolmasosaa vantaalaisista nuorista kokee olevansa tyytyväinen elämäänsä tällä hetkellä. Yhtä suuri määrä tuntee kuuluvansa itselleen tärkeään ryhmään tai yhteisöön. Molemmissa näistä on tapahtunut selkeää pudotusta edelliseen tutkimukseen verrattuna. Sama suuntaus on jälleen nähtävissä koko maan tuloksissa, joskin ne ovat hivenen Vantaan tuloksia paremmat.

Kaikkia kuvattuja tuloksia havainnoidessa on hyvä muistaa Covid19 vaikutukset niiden ollessa huomattavia nuorten hyvinvointiin ja oikeuksien toteutumiseen juuri tutkimusvuoden 2021 aikana. Koronapandemia loi turvattomuutta, epävarmuutta ja ahdistusta sekä saattoi vaikuttaa hyvinvointia ylläpitäviin vertaissuhteisiin johtaen jopa eristäytymiseen. Nämä asiat ovat saattaneet vaikuttaa nuorten kokemaan hyvinvointiin, osallisuuden tunteeseen sekä vaikuttaneet harrastamiseen. (Valtioneuvosto 2021, 14–16.)

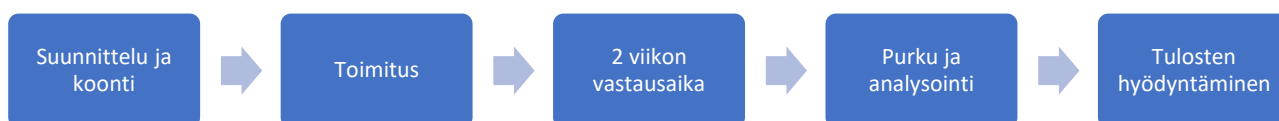
Kehittämistyön käynnistyessä pyrittiin kartoittamaan tietoa nuorten toiveista myös OKM:n vuonna 2020 toteuttamasta Koululaiskyselystä, jossa on kuultu lasten ja nuorten ääntä harrastustoiveista. Tulokset kuitenkin tässä kohdin koettiin vanhoiksi nuorten nopean muutoshalun vuoksi, heikosti eri ikäluokkien toiveita eritteleviksi sekä muutenkin puutteellisiksi. Tämän vuoksi päätettiin järjestää oma harrastustoivekysely, jotta saatiin ajantasaista ja kohdennettua tietoa toiveista harrastamisessa.

7.2.2 Harrastustoivekysely

Kysely on nopea ja tehokas tapa kerätä laajaa tutkimusaineistoa isolta joukolta sekä löytää vastauksia moniin erilaisiin kysymyksiin (Ojasalo ym. 2020, 121). Kyselyn tarkka etukäteissuunnittelu tehostaa onnistumista. Suunnitteluvaiheessa tulee huomioida kyselyn selkeys sekä pohtia kysymyksien määrää ja niiden järjestystä lomakkeessa. Kysymysmuotoja voidaan muotoilla avoimiksi, monivalintakysymyksiksi tai asteikkoihin perustuviksi. Monivalintakysymykset mahdollistavat mielekkään vertailun, helpottavat vastaajaa sekä tuottavat selkeitä vastauksia helposti käsiteltävässä ja analysoitavassa muodossa. Avoimet kysymykset sallivat oman ilmaisun omin sanoin ja osoittavat vastaajien tietämystä aiheesta. Asteikkoihin perustuvissa kysymyksissä saadaan tietoon vastaajan mielipide esitettyyn välttämään liittyen. Tarkan lomakkeen suunnittelun jälkeen kysely koetaan ja testataan ennen julkaisemista. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2014, 193–204.)

Harrastustoivekyselyn (LIITE 1) (n. 1040) kautta haluttiin tarkentaa edeltävien tutkimustietojen avulla saamaamme perustietoa sekä kasvattaa asiakasymmärrystä kohdennetummin ja koulukohdaisesti. Näin tuleva ideointivaihe sekä harrastuslukujärjestyksen suunnittelu kouluille saivat tärkeää käyttäjälähtöistä tietoa kehittämistyön ja palvelumuotoiluprosessin pohjalle. Kyselyllä pyrittiin saamaan tieto ikäluokakohtaisesti toivotuista harrastusmuodoista sekä harrastuspaikoista. Lisäksi

haluttiin tietää, onko nuorilla halua ja mahdollisuuksia osallistua uusiin ohjattuihin harrastuksiin ja missä määrin he tällä hetkellä harrastavat ohjatusti. Koska aiemmista tutkimustiedosta tuli selville nuorten tietämättömyys alueen harrastuksista, haluttiin saada myös tarkentava tieto siitä, mistä he itse toivoisivat kuulevansa harrastuksista. Tämän kautta toivottiin saatavan varmentavaa tietoa siitä, kohtaako tämänhetkiset viestintäkeinot nuoria. Kyselystä kerättiin tiedot koulu- sekä ikäluokkakokohtaisesti, mutta tässä opinnäytetyössä on tulokset ilmoitettu koko ikäluokan ja kunnan tasolla poistaen alueellinen tunnistettavuus. Kyselyn prosessi oli viisivaiheinen ja se kuvataan alla. (KUVA 13)

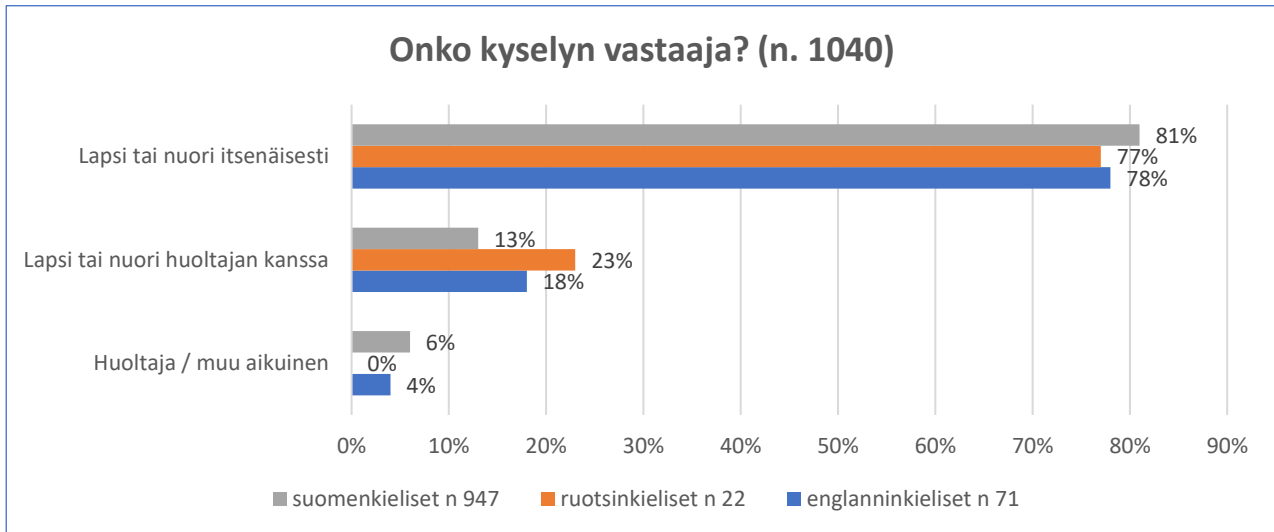


Kuva 13. Harrastustoivekyselyn vaiheet 2022

Harrastustoivekysely toteutettiin helmikuussa 2022 Webropol-kyselyllä, jolla on helppo toteuttaa kysely isollekin kohderyhmälle. Prosessi käynnistyi kyselyn suunnittelulla yhteistyössä hanketiimin kanssa. Suunnittelua seurasi lomakkeen koonti ja sen testaus. Kysely toimitettiin koordinaattorin toimesta Wilma-viestillä koko ikäluokan oppilaiden huoltajille, nuorille itselleen sekä luokkien valvojille ja rehtoreille. Ennen viestin lähetystä koulujen rehtoreita informoitiin Vantaan opetuspäällikön toimesta kyselyn toimittamisesta ja pyydettiin koulun henkilökuntaa kannustamaan oppilaita vastaamaan itsenäisesti kyselyyn. Vastausaikaa oli kaksi viikkoa. Ajan umpeutumisen jälkeen kyselytulokset purettiin ja analysoitiin. Tämän jälkeen tuloksia hyödynnettiin kehittämistehtävässä.

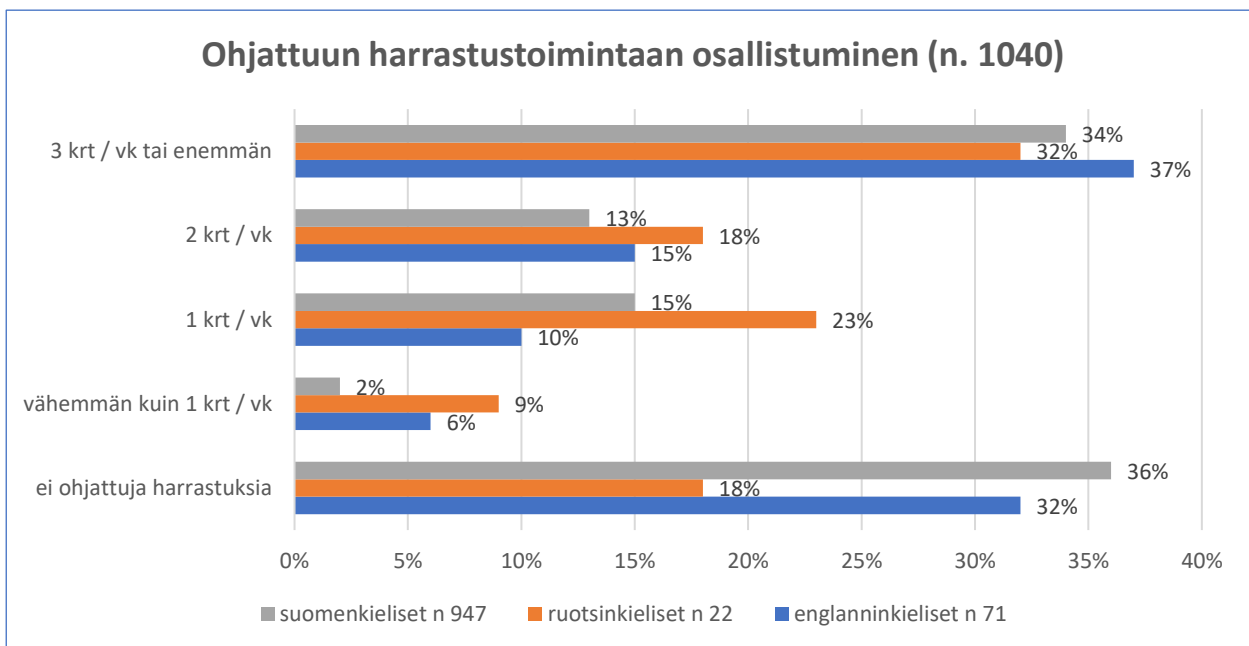
Kysely toteutettiin suomen, englannin ja ruotsinkielisenä huomioiden Vantaan monikulttuurisuus ja koulujen kielipainotukset. Ruotsinkieliset kyselyt toimitettiin ruotsinkielisten koulujen oppilaille. Suomen- ja englanninkieliset kyselyt toimitettiin kaikille muille kouluille. Kyselyssä kerättiin paljon määrällistä tietoa vastaajaryhmän ollessa iso, mutta mukaan otettiin myös laadullisia kysymyksiä, jotta voitiin saada tietoa harrastuksista, joita ei työntekijöinä osattaisi edes tarjota. Kysely tavoitti kattavasti koko ikäluokan vastausmäärän ollessa 1040 oppilasta. Tämä on noin kymmenen prosenttia ikäluokan nuorista Vantaalla.

Toivoimme nuorten oman äänen kuulemista ja halusimme tuottaa nuorille tunteen, että heitä kuullaan. Tämän vuoksi pyydettiin, että nuori vastaa mahdollisuuksien mukaan kyselyyn itsenäisesti. Tässä onnistuimme hyvin, sillä selkeästi suurin osa vastauksista oli nuoren itsenäisesti antama. (KUVA 14)



Kuva 14. Kyselyn vastaaja

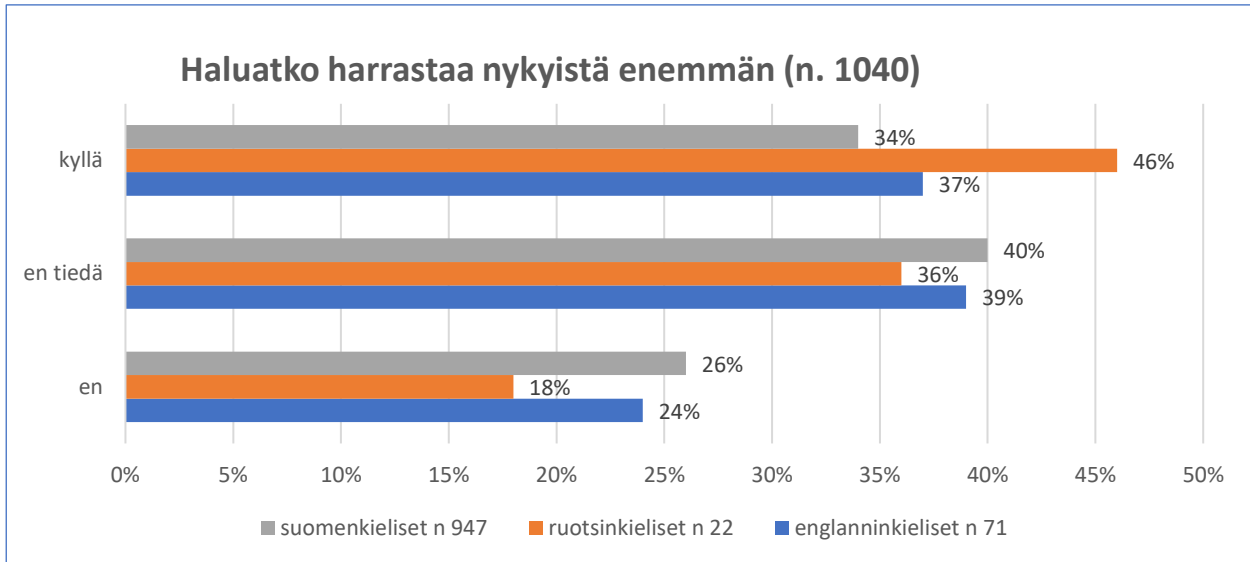
Kouluterveyskyselyn kautta tieto nuorten ohjattuun harrastustoimintaan osallistumisesta jäi vaillinaiseksi. Tämän vuoksi kyselyllä haluttiin saada tarkennetusti tietoon kuinka paljon vantaalaiset nuoret harrastavat ohjatusti. (KUVA 15)



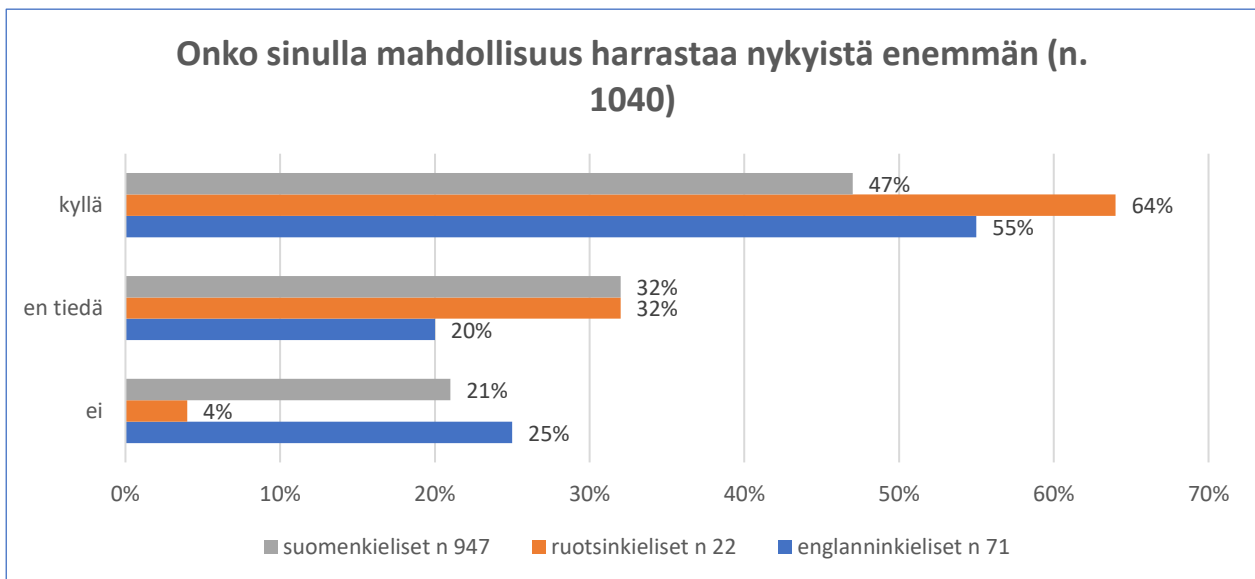
Kuva 15. Ohjattuun harrastustoimintaan osallistuminen

Vantaan nuorten harrastuneisuuden määrässä havaittiin selkeä jakaantuminen paljon harrastaviin ja heihin, jotka eivät harrasta mitään. Suomen- ja englanninkielisten vastauksista nähtiin selkeästi, että yli puolet nuorista harrastavat korkeintaan kerran viikossa ja yli kolmanneksella ei ole lainkaan säännöllistä ohjattua harrastusta. Kysymyksen kautta myös pystyttiin etsimään harrastamattomat

nuoret ja selvittämään suodatetusti heidän toiveensa harrastamisessa myöhempien kysymysten kohdalla. Kyselyllä haluttiin saada myös tieto, onko nuorilla halua tai mahdollisuuksia harrastaa nykyistä enemmän. (KUVAT 16 ja 17)



Kuva 16. Mahdollisuus harrastusten lisäämiseen

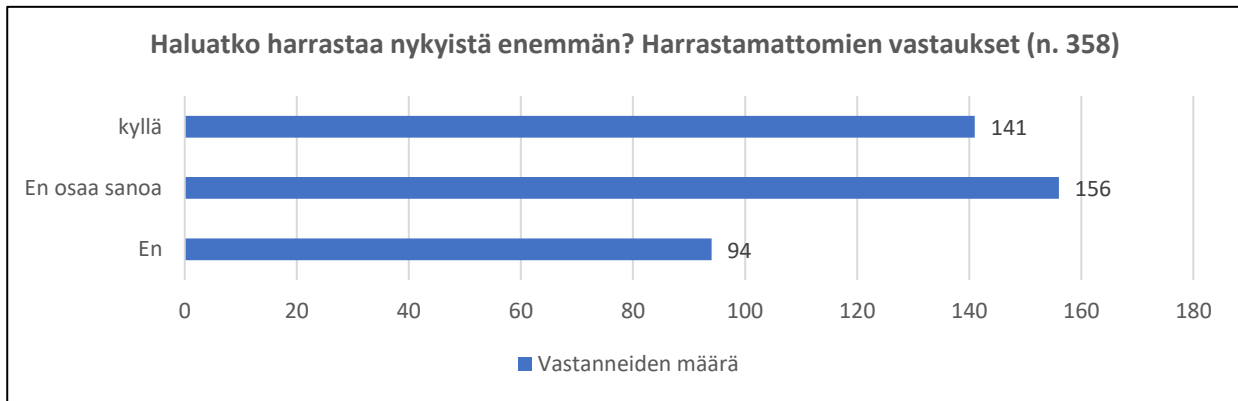


Kuva 17. Mahdollisuus harrastusten lisäämiseen

Yli kolmannes nuorista halusi harrastaa nykyistä enemmän. Sama määrä ei tiennyt haluaako harrastaa lisää. Kyseiset oppilaat nähtiin mahdollisina asiakkaina. Vastaukset painottuivat kyllä ja en tiedä vaihtoehtoihin, ja vain noin viidennes ei halunnut harrastaa nykyistä enempää. Yli puolet nuorista kokivat mahdollisuutensa hyviksi harrastamisen lisäämiseen ja vain pieni osa kertoi

kokevansa mahdollisuutensa heikoiksi. Harrastuneisuudelle oli siis sekä halua että mahdollisuuksia nuorten ajatuksissa.

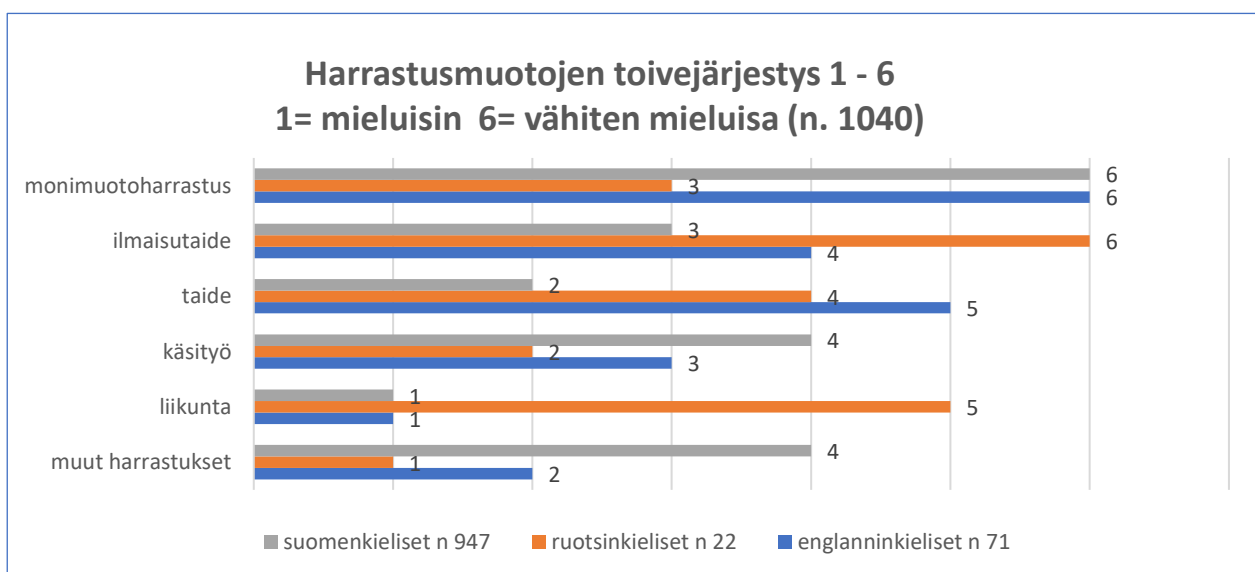
Harrastusinnostusta selvitettiin myös niiltä, jotka ilmoittivat, että heillä ei ole harrastusta (KUVA 18)



Kuva 18. Harrastamattoman nuoren halu harrastaa

Suuri osa harrastamattomista joko haluaa harrastaa tai ei tiedä haluaako sitä. Kysymyksen perusteella löydettiin tärkeä ryhmä heistä, joilla ei ole harrastuksia mutta niitä itsellään toivoisi olevan tai jotka ovat epävarmoja halustaan. Mielenkiintoista oli myös nähdä tieto, että harrastamattomista vajaa kolmannes ei halua harrastaa.

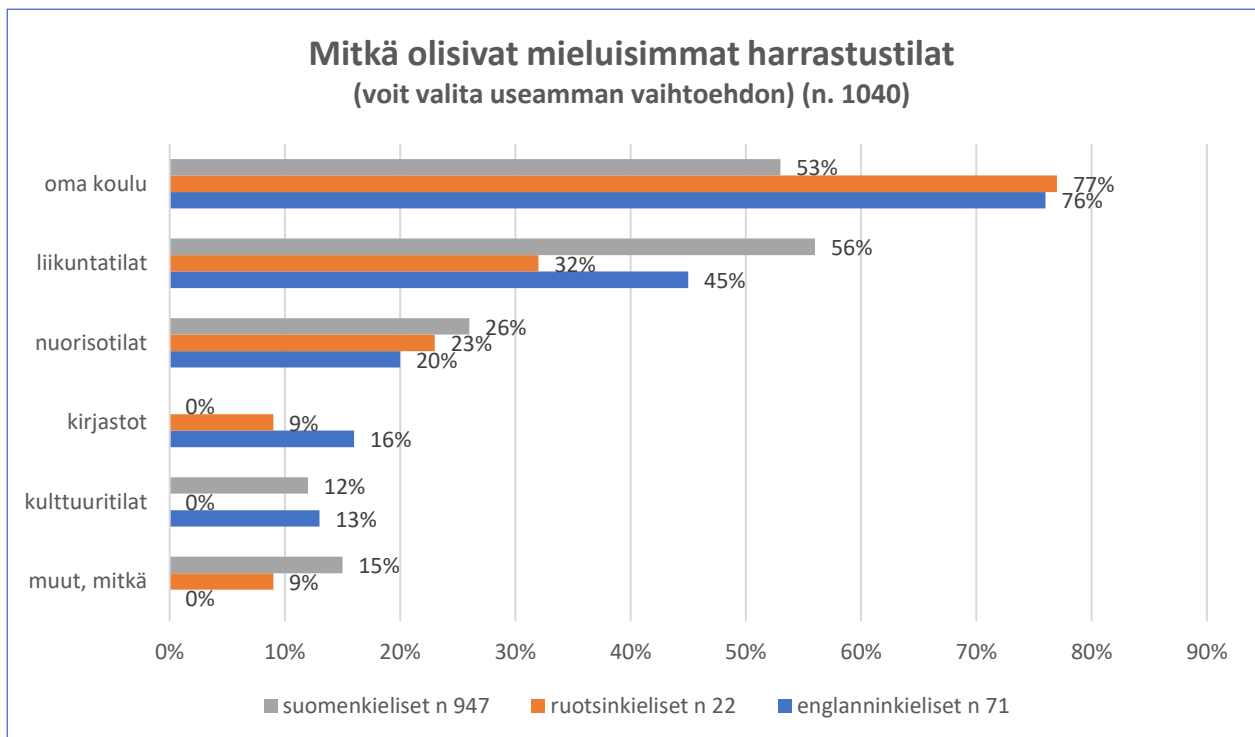
Kyselyssä selvitettiin myös mitä harrastusmuotoja nuoret mieluiten haluaisivat harrastaa (KUVA 19)



Kuva 19. Harrastusmuotojen toivejärjestys

Toivotuimmissa harrastuksissa havaittiin eroavaisuutta eri kielivastauksissa. Liikunta nousi suomen- ja englanninkielisten vastauksissa mieluisimmaksi harrastukseksi, kun taas ruotsinkielisten vastauksissa se jäi lähes viimeiseksi toivejärjestyksessä. Suomenkielisten vastauksista kärkeen nousivat liikunta, taide sekä ilmaisutaide. Englanninkielisten vastauksissa toivotuimpia olivat liikunta, muut harrastukset ja käsityö. Ruotsinkielisten vastauksista nousivat muut harrastukset, käsityö sekä monimuotoinen harrastus.

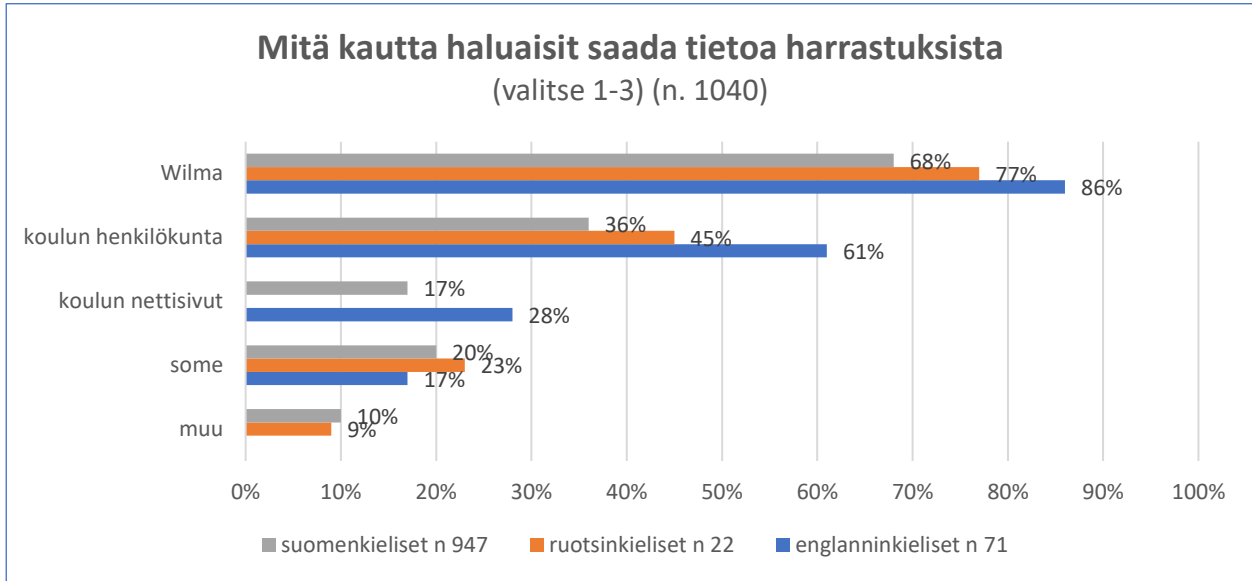
Kyselyssä haluttiin saada myös tieto missä harrastustiloissa nuoret itse haluaisivat harrastaa. (KUVA 20)



Kuva 20. Mieluisimmat harrastustilat

Nuoret toivoivat ensisijaisesti voivansa harrastaa omalla koululla, kaupungin liikuntatiloissa sekä nuorisotiloissa. Suomenkielisten vastauksien kohdalla halutuimmaksi harrastustilaksi nousi kaupungin liikuntatilat oman koulun tilojen sijasta. Vastauksista nousi esille se, että nuoret toivovat voivansa harrastaa myös muualla kuin koulun tiloissa. Tieto oli tärkeä, sillä aiemmalla kaudella oli toimintaa toteutettu pääsääntöisesti koulun omissa tiloissa.

Kouluterveyskyselystä saatiin tieto, etteivät nuoret tiedä harrastusmahdollisuuksista. Tämän vuoksi kerättiin myös tieto, mistä nuoret toivoisivat saavansa tietoa harrastuksistaamme. (KUVA 21)



Kuva 21. Tiedonsaanti harrastuksista

Nuoret halusivat kuulla harrastuksista Wilman kautta sekä koulun henkilökunnalta. Tämä tuki toimintamallia, jossa jo aiemmin on ensisijaisesti viestitty Wilman kautta.

7.2.3 Pelillinen menetelmä

Teettämämme kysely jätti edelleen kysymyksen siitä, mitkä muut tekijät kuin fyysinen harrastustila tai harrastusmuoto vaikuttavat nuorten harrastamiseen edistävästi tai sitä estävästi. Tietoa haluttiin myös kerätä kyselyn lisäksi nuoria itseään tavaten. Tarkentava tieto estävistä ja mahdollistavista asioista kerättiin yhteistyössä liikuntapalveluiden harrastekaverien avulla. He jalkautuivat nuorisopalveluiden kanssa yhteistyössä järjestettyyn Vantaan vaikuttajapäivien päätöstilaisuuteen kaupungintalolle toteuttamaan pelillistä menetelmää Kahoot-ohjelman avulla. Menetelmä rakennettiin etukäteen ja sen sisältöön haettiin kommentteja harrastekaverilta.

Vaikuttajapäivät ovat Vantaan oma lapsille ja nuorille suunnattu vaikuttamisenprosessi. Tämän tarkoituksena on, että oppilaat tuovat nuorille tärkeitä asioita päättäjien tietoon. Vaikuttajapäivät ovat osa Vantaan osallisuusteemaa ja sillä on tärkeä rooli Vantaan kaupungin lasten ja nuorten osallisuuden edistämiseksi. Tapahtumaan osallistuu kaksi edustajaa jokaisesta Vantaan koulusta ja heidän tarkoituksenaan on edustaa omaa kouluun ja sen oppilaita. Päivä on jaettu kahteen osaan; toinen alakoululaisille ja toinen yläkoululaisille. Tapahtuman teema vaihtelee vuosittain ja vuonna 2022 teemana oli turvallinen tila. (Vantaa 2022b; OsallistuvaVantaa.fi 2023.)

Pelillinen menetelmä toteutettiin yläkouluikäisten ryhmässä pop-up-pisteillä päivän taukojen aikana. Tapahtumasta saatiin vähäisesti tietoa, sillä peliä pelasi kuusi oppilasta. Tulosten mukaan nuoret kokivat voivansa vaikuttaa jonkin verran harrastustoimintojen sisältöihin, mutta toivoivat tämän olevan yleisempää. Harrastamista estäviksi seikoiksi kerrottiin suurimpana syynä olevan harrastuksen sijainti sekä harrastusmotivaation puute. Tämän lisäksi esille tuli rahaan ja välineisiin liittyvät haasteet. Harrastamista tukeviksi seikoiksi kerrottiin kaverit ja harrastuksen hyvä ilmapiiri.

7.3 Määritä

Määritä-vaiheessa kerätyt asiakastiedot analysoidaan ja määritellään ymmärrettävään muotoon perustaen niiden pohjalle kehitystehtävän kohde, johon tulevissa vaiheissa ideoidaan ratkaisumalleja (Innanen 2018; Koivisto ym. 2019, 45). Tässä vaiheessa tunnistetaan ongelmat ja mahdollisuudet sekä löydetään suuntaviivat edetä prosessissa (Design Council 2015, 8).

Määritä- vaiheessa toteutettiin aiempien vaiheiden menetelmien kautta kerättyjen asiakastietojen analysointi, jonka vaiheet on kirjattu seuraavaksi. Analysoidut tulokset on kuvattu aiemmassa kappaleessa Löydä. Tässä vaiheessa myös luotiin asiakasprofileja sekä tarkennettiin alkuperäistä haastetta.

7.3.1 Aineiston analysointi

Eri menetelmin kerätyistä havainnoista on tärkeää tehdä analyysi, jotta voidaan tunnistaa mahdollisuudet ja tulevaa suunnittelua ohjaavat teemat (Kuntaliitto 2017). Analysointivaihe alkaa aineistoon tutustumisella ja kerätyn tiedon järjestellyllä hallittavaan muotoon. Tämä tulee aloittaa mahdollisimman pian tiedonkeruuvaiheen jälkeen. (Hirsjärvi ym. 2014, 223.) Laadullisesta tutkimuksesta merkitään tietoon kiinnostavia havaintoja. Määrällisen tutkimuksen analysoinnissa käytetään laskennallisia ja tilastollisia menetelmiä. Tilastollisia jakaumia voidaan kuvata tai tuoda näkyväksi esimerkiksi selkeitä numeraalisia prosenttilukemia, joiden perusteella aineistoa voidaan hahmottaa selkeämmin. (Opinkirjo kehittämiskeskus s.a.) Aineiston koostamista seuraa tiedon jäsentäminen ja pilkkominen, jonka jälkeen aineistoa tulee tulkita. Tulkintavaiheessa pohditaan analyysin tuloksia ja luodaan niistä omia johtopäätöksiä tulevaa suunnittelua varten. (Hirsjärvi ym. 2014, 231.)

Aiemmin kerätty tutkimustieto kuvattiin näkyväksi visuaalisten kaavioiden avulla. Pelillisen menetelmän tulokset purettiin numeraaliseksi Excel-taulukoon. Harrastustoivekyselystä luotiin tilastollista näkymää käyttäen Excel-taulukointia, johon kyselytulokset purettiin. Tämän kautta saatiin tuotettua

iso määrä vastauksia selkeään, ymmärrettävään ja analysoitavaan muotoon. Taulukoinnissa mahdollistettiin tuloksien suodattaminen ja sen kautta kohdennetun sekä yksityiskohtaisen tiedon selkeään ymmärryksen saavuttamismahdollisuus.

Prosessin vaiheessa tutkittiin tarkennetusti kerättyä materiaalia pyrkien saamaan kuva nuorten harrastamiseen ja harrastamattomuuteen vaikuttavista syistä ja luoda kokonaiskuva haasteesta. Kaikki löydä-vaiheen menetelmät; tutkimustieto, harrastustoivekysely ja pelillinen menetelmä, purettiin ja analysoitiin eri aikaan aina niiden valmistuttua. Tämän jälkeen näistä luotiin selkeät visuaaliset koosteet. Saavutettujen tulosten perusteella analysointivaiheessa tunnistettiin ongelmakohdat nuorten harrastamattomuuteen Vantaalla ja luotiin näkymää tulevalle ideointivaiheelle.

Analysoinnin jälkeen materiaalin pohjalta luotiin asiakasprofiileja tukemaan ymmärrystä kohderyhmästä tulevien kehittämistyön vaiheiden tueksi. Analysointivaihe kirkastutti kehitystehtävän kohteen ja tarjosi selkeyttä prosessissa etenemiseen.

7.3.2 Asiakasprofiili

Asiakasprofiilit ovat kuvitteellisia, usein visuaalisia henkilökuvia potentiaalisista asiakkaista, joita voidaan rakentaa erilaisten menetelmien kautta kerättyjen asiakastietojen pohjalta. Profiilit kuvaavat asiakkaiden tarpeita, elämäntilannetta ja käyttäytymistä. Näiden kautta luodaan ymmärrystä asiakkaan arvoista ja käyttäjän maailmasta. Rakennettujen profiilien kautta palvelun kehittämiseen osallistuvat tahot saavat tärkeää ymmärrystä minkälaiselle kohderyhmälle palvelua ollaan toteuttamassa. (Ojasalo ym. 2020, 77.) Kuvattujen persoonien avulla voidaan siirtää kehittäjien huomio olennaiseen kohderyhmään ja heidän tarpeisiinsa sekä toiveisiinsa yleisen väestörakenteen ulkopuolelle. Tällöin kehittämistä voidaan kohdentaa oikeaan asiakasryhmään ja potentiaalisiin käyttäjiin suhteuttaen. (Kuntaliitto 2017; Innokylä s.a..)

Kerätyn asiakastiedon pohjalta rakennettiin asiakasprofiileja, jotka kuvaavat toiminnan asiakaskuntaa ja heidän tarpeitaan sekä toiveitaan. Asiakasprofiileihin löydettiin tieto tutkimustietoon tutustuen sekä Harrastustoivekyselyllämme ja pelillisellä menetelmällä saamistamme tuloksista. Saatujen tietojen pohjalle rakennettiin kaksi asiakasprofiilia, jotka esitellään seuraavaksi. (KUVAT 22 ja 23).



Kalle, 14v

Elämäntilanne: Asuu Vantaalla yksinhuoltajaäidin kanssa. Viihtyy vapaa-ajalla nuorisotalolla, jossa tapaa myös kavereita ja voi pelata biljardia.

Harrastuskokemus: Harrasti ennen jalkapalloa, mutta on lopettanut sen harrastuksen muuttuessa tavoitteelliseksi ja harrastusmäärien kasvaessa, jolloin toiminta ei enää motivoinut.

Toiveet: haluaisi käyttää vapaa-aikaansa myös muuhun kuin aikaa vieviin harrastuksiin, ja joukkuelajien palo on hävinnyt. Liikunnasta silti pitäisi edelleen, kunhan se olisi vapaamuotoisempaa. Voisi olla kiva keilata, kiipeillä tai harrastaa kuntosalia, johon ei ikänsä puolesta itsenäisesti pääse.

Mahdollistavat tekijät: Harrastamisessa kokee tärkeäksi kavereiden kanssa ajanvieton ja sen että se on kivaa.

Esteet: Kokee ettei aika enää riitä tavoitteelliseen harrastamiseen sillä koulu ja kotityöt vievät aikaa ja kavereitakin haluaisi tavata enemmän. Lisäksi Kalle sanoo, ettei toivomiaan harrastuksia ole alueella tai ainakaan hän ei niistä tiedä. Ne saattavat olla myös liian kalliita.

Kuva 22. Asiakasprofiili Kalle. Kuva Vantaan aineistopankki Markus Ketola



Emma, 13v

Elämäntilanne: Asuu äidin ja isän luona. Pelailee kotona tietokonepelejä itsenäisesti useana päivänä viikossa.

Harrastuskokemus: On nuorempana harrastanut liikuntaa mutta lopettanut sen vuosia sitten, sillä ei ole kokenut sitä omakseen. Nykyään harrastaa tietokoneiden pelailua kotona useana päivänä viikossa itsenäisesti.

Toiveet: Kaipaisi lisää kavereita elämäänsä, ja haluaisi harrastaa jotakin, kunhan tarjolla olisi jotakin itselle mielekästä tekemistä. On koulun alueella olevia harrastuksia kokeillut, mutta toivoisi voivansa harrastaa jossakin muualla.

Mahdollistavat tekijät: Harrastamisessa tärkeäksi kokee sen, että se olisi kivaa ja itselle mielekästä, ja sieltä voisi saada kavereita.

Esteet: Ei koe, että tarjolla olisi mitään hänelle sopivaa harrastusta sillä liikunnasta ja taiteen tekemisestä hän ei innostu.

Kuva 23. Asiakasprofiili Emmi. Kuva Vantaan aineistopankki Markus Ketola

Asiakasprofiileissa kuvattiin kuvitteellisten potentiaalisten harrastuksia käyttävien nuorten elämäntilannetta sekä harrastuskokemuksia. Lisäksi näissä kuvattiin myös toiveita koskien harrastamista sekä sitä mahdollistavia ja estäviä tekijöitä. Profiilit tukivat haasteen tarkennusta ja loivat pohjaa tulevalle ideointivaiheelle. Asiakasprofiilien sekä kaikkien aineistojen analysointien avulla alkuperäistä haastetta tarkennettiin edelleen ja voitiin siirtyä ideointivaiheeseen.

7.3.3 Haasteen tarkennus

Palvelumuotoiluprosessin aikana alkuperäinen suunnitteluhaaste tarkentuu saatujen tietojen pohjalta ja tietoa haasteesta laajennetaan. Näin muodostuu haasteen juurisyy, jota lähdetään ratkaisemaan ja rakentamaan sekä luodaan pohja ideoinnille. (Palvelumuotoilu Palo 2018.)

Nuorten harrastamattomuuden taustalla on hyvin moninaisia syitä ja kokonaisuus on itsessään hyvin laaja. Kehittämistyössä suunnattiin katseet kohti sitä, kuinka Vantaalle saataisiin järjestettyä nuoria itseään kiinnostavia harrastuksia ja näin lisätä harrastuksiin ilmoittautumista sekä nuorten kiinnittymistä toimintaan. Toiminta-alueita ei pilkottu pienemmiksi sillä tarpeet muutoksiin koettiin ympäri kunnan aluetta. Tuloksien avulla kuitenkin tarkennettiin tiettyjen alueiden suurempaa tarvetta harrastuksille. Tarkennuksen kautta tulevaan ideointivaiheeseen nostettiin havaituiksi haasteiksi kiinnostavien harrastusmahdollisuuksien puute alueella, nuorten motivaation puute sekä tietoisuuden puute harrastuksista. Haaste tarkentui erityisesti myös moninaisten harrastuksien puuttumiseen ja siihen että nuoret haluavat harrastaa moninaisesti erilaisissa harrastuspaikoissa myös koulun ulkopuolella. Näiden tietojen pohjalta löydettiin juurisyitä alkuperäiselle haasteelle, joka oli se, että ikäluokan nuoret eivät osallistu, kiinnity eivätkä ilmoittaudu harrastusryhmiin. Kiteytetyiksi haasteiksi todettiin kysymys siitä, millä keinoin vantaalaisten 6–9-luokkalaisten harrastuneisuutta ja motivaatiota harrastamista kohtaan voidaan kasvattaa. Lisäksi tarkennetuksi haasteeksi syntyi myös, kuinka nuoria kiinnostavia harrastusmahdollisuuksia voitaisiin tarjota alueella ja kuinka lisätä nuorten tietoisuutta alueen harrastusmahdollisuuksista. Selkeimmäksi haasteeksi tarkentui myös kohdennettujen ja monipuolisten, nuoria itseään kiinnostavien harrastusmuotojen järjestämättömyys alueella. Lisäksi haasteeksi tunnistettiin se, että jotakin tarjottua toimintaa ei voi harrastaa muulla kuin omalla koulualueella.

7.4 Kehitä

Tässä vaiheessa kehittämistyötä ideoidaan ja luodaan ratkaisumalleja sekä konsepteja aiemmin syntyneen asiakasymmärryksen pohjalle. Ratkaisuja voidaan ideoida esimerkiksi erilaisissa

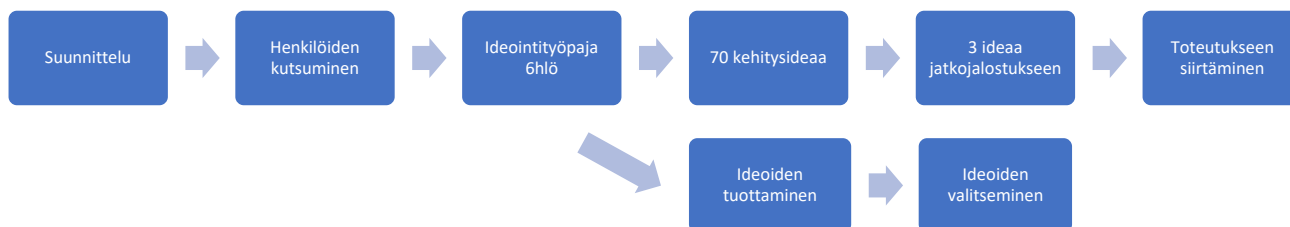
työpajoissa haastaen henkilökuntaa kehittämistyöhön ja perustaa kehittämistä luovuudelle ja yhteistyölle (Koivisto ym. 2019, 46; Design Council 2015, 7).

Tässä kehittämistyössä kehittä-vaiheessa toteutettiin osallistava ideointityöpaja kohderyhmän nuorten kanssa toimiville sekä luotiin kattava koko Vantaan alueen sisällyttävä harrastuslukujärjestyspohja tulevien kokeilujen pohjaksi.

7.4.1 Ideointityöpaja

Ideointityöpajaa menetelmänä käytetään paljon palvelumuotoilun parissa. Sillä voidaan tuottaa uusia näkökulmia, ideoita ja ratkaisuja kehittämistehtävään. Menetelmä on luovaa ongelmanratkaisua, jossa on tärkeää ensin käsittää itse ongelma ja siihen liittyvät tosiasiat. Näitä seuraa ideoiden tuottaminen, ratkaisun valitseminen ja ideoiden toteuttaminen käytännössä. Ideoinnissa määrä tuottaa laatua ja tavoitteena on löytää useista ideoista käyttökelpoisimmat toteutettavaksi. Ideointityöpajamenetelmässä tuotetaan ja ideoidaan uusia lähestymistapoja johonkin tunnistettuun ongelmaan. Menetelmässä rajataan ensin tavoitteet. Tätä seuraa ideointivaihe, jossa luodaan mahdollisimman paljon ideoita perustelematta, tuomitsematta ja arvioimatta. Ideoiden laantuessa fasilitoija pyrkii herättelemään ideoinnin uudelleen. Tämän jälkeen syntyneitä ratkaisuehdotuksia tarkastellaan ja niistä pyritään löytämään käyttökelpoisimmat ideat antaen kaikille osallistujille tasapuolinen mahdollisuus vaikuttaa valintaan. (Ojasalo ym. 2020, 158–161.)

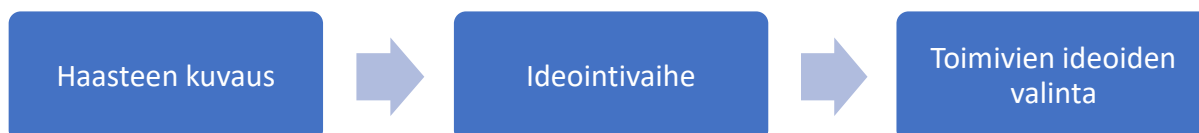
Kehittämistyössä toteutettiin ideointipaja, jotta kiteytyneisiin haasteisiin löydetäisiin ideoita ja ratkaisuja. Prosessi toteutettiin kuusivaiheisena. (KUVA 24)



Kuva 24. Ideointipajan toteutus

Prosessi käynnistyi ideointityöpajan suunnittelulla sekä henkilöiden kutsumisella työpajaan. Ideointityöpajaan osallistui projektikoordinaattorin ja päällikön lisäksi nuorten kanssa sekä hankkeen parissa kentällä työskenteleviä. Pajaan osallistui lopulta kaikki neljä liikuntapalveluiden

harrastekaveria sekä Harrastusten Vantaan projektipäällikkö koordinaattorin toimiessa fasilitoijana. Harrastekaverit, nyky nimeltään Sporttikaverit, olivat tärkeitä pajaan osallistujia, sillä he toimivat turvallisenä aikuisena kouluilla auttaen lapsia ja nuoria löytämään itselleen mielekkään harrastuksen (Vantaa 2022c). Heillä on ajantasainen tuntemus alueen lapsista ja nuorista sekä tietoisuus heidän elämästään. Ideointityöpaja eteni kolmivaiheisesti. (KUVA 25)



Kuva 25. Ideointivaihe

Ideointipajan käynnistyessä osallistujille kuvattiin kehittämistyön alkuhaaste. Tämä oli ikäluokan nuoret eivät osallistu, kiinnity eivätkä ilmoittaudu harrastusryhmiin. Ryhmiä on jouduttu lopettamaan tai niitä ei ole päästy edes käynnistämään edellä olevan haasteen vuoksi. Haastetta tarkennettiin kertoen analysointivaiheessa saatujen tietojen perusteella löydetty harrastamattomuuden juurisyyt. Näitä olivat nuoret eivät koe alueella olevan itseään kiinnostavaa harrastustoimintaa, motivaation puute, tilaongelmat ja tietämättömyys harrastusmahdollisuuksista.

Pajan alustusta seurasi ideointivaihe, jossa painotettiin, että mikään idea ei ole väärä tai huono. Pajassa kerättiin mahdollisimman paljon lennokkaita ja uusia ideoita vuorotellen osallistujilta, jotta kaikilla on tasapuolinen osallistumismahdollisuus. Ideointivaihetta seurasi toimivien ideoiden valinta, jolloin tarkasteltiin kriittisesti ideoita ja annettiin kaikille osallistujille mahdollisuus valita omasta mielestään toimivimmat ratkaisut luoduista ideoista.

Ideointipajan tuloksina syntyi 70 ideaa, jotka sisälsivät useita mahdollisissa myöhemmissä kehittämistehtävissä käytettäviä viestintää, markkinointia sekä yhteistyötä edistäviä ratkaisuehdotuksia. Tähän kehittämistyöhön liittyen ideointipajasta syntyi kolme ratkaisuideaa, joita päädyttiin jatkojalostamaan ja käyttämään tulevassa harrastuslukujärjestyksen suunnittelussa. Nämä olivat koulukohtaisten harrastusten avaaminen kaikille ikäluokan oppilaille avoimiksi, nuorisotalokulttuurin kehittäminen harrastustoiminnassa sekä vapaamuotoisten harrastusten tarjoaminen nuorille.

7.4.2 Harrastuslukujärjestyksen suunnittelu

Kehittämistyössä suunniteltiin ja luotiin toiveisiin ja ideointiin pohjautuen kattava koko Vantaan alueen käsittävä harrastuslukujärjestyskokonaisuus, joka kohdentui tässä kehittämistyössä 6–9-luokkalaisten harrastuksiin. Harrastuksia suunniteltiin lukujärjestykseen 44 kappaletta. Suunnitelmassa

huomioitiin nuorten esittämät toiveet harrastustarjonnasta, niiden sijainnista, tiloista sekä kaikille avoimiksi avatuista ryhmistä. Suunnitelmassa huomioitiin myös ideointipajasta saadut ajatukset nuorisotalokulttuurin kehittämisen sekä vapaamuotoisista harrastuksista.

Tilojen moninaisuutta sekä nuorisotalokulttuuria ajatellen suunnitteluvaiheessa laajennettiin yhteistyötä kaupungin eri toimialojen kanssa ja tuotiin julki saamamme toiveet. Näin pyrittiin laajentamaan toimintaa perustellusti muiden toimialojen tiloihin sekä mahdollistamaan nuorisohjaajien toteuttamat harrastukset. Keskusteluja käynnistettiin erityisesti liikunta- ja nuorisopalveluiden kanssa. Yhteistyön myötä lukujärjestykseen saatiin suunniteltua monipuolisempia harrastuksia kaupungin liikuntatiloihin. Nuorisopalveluiden kanssa sovittiin yhteistyöstä harrastusten toteuttamisesta nuorisotiloilla heidän työntekijöidensä toteuttamana aiempaa vapaamuotoisemmin. Näin saatiin laajennettua harrastuslukujärjestystä nuorten toiveiden mukaiseksi.

Kaiken kaikkiaan 6–9-luokkalaisten suunnitelmaan koostettiin 44 ryhmää. Toimintaa suunniteltiin toteutuvaksi aiemmista kausista poiketen koulujen tilojen lisäksi myös kaupungin liikuntatiloissa, sekä nuorisotiloilla. Nuorten harrastuksia suunniteltiin myös asukastiloille, lasten kulttuurikeskuksiin sekä harrastustoimijoiden omille tiloille niiden harrastusten kohdalla, joita ei ole mahdollista toteuttaa kaupungin omissa tiloissa. Myös harrastusmuotojen moninaisuutta laajennettiin suunnitelmassa kerätyt toiveet huomioiden.

7.5 Tuota

Prosessivaiheessa syntyneistä ideoista rajataan ja tunnistetaan palvelua ja asiakasymmärrystä tukevia toimia. Sen aikana testataan asiakkailla syntyneitä ideoita ja arvioidaan samalla tehtyjen kehittämislukujen kannattavuutta. Vaiheen aikana on tärkeää kerätä asiakaspalautetta sekä seurata yleistä tilastotietoa, jotta toimintaa voidaan kehittää edelleen asiakkaiden toiveita ja tarpeita kohden (Koivisto ym. 2019, 46; Design Council 2015, 9).

Tuota-vaiheessa toteutettiin kokeiluvaihe, kerättiin siitä asiakaspalautetta sekä seurattiin tilastotietoja ryhmistä. Lopulta päädyttiin toteuttamaan vielä benchmarking-menetelmä.

7.5.1 Kokeiluvaihe

Kokeiluvaiheessa on tarkoituksena luoda vaihtoehtoisia malleja asiakastarpeisiin liittyen. Ideat testataan prototyyppien avulla ja näistä toteutuskelpoiset muodostuvat käytettäviksi konsepteiksi. Menetelmän toteuttaminen kasvattaa asiakasymmärrystä ja antaa tietoa asiakkaiden muuten piiloon jäävistä ajatuksista palvelua kohtaan. (Palvelumuotoilu Palo 2018.)

Aiempien toimenpiteiden perusteella palvelumuotoiluprosessi vietiin kokeiluvaiheeseen luoden näkymää tuleville palvelukokonaisuuksille. Prosessissa toteutettiin harrastuskokonaisuuden kokeilu, joka koostui 44 harrastuksesta. Tämän aikana mahdollistettiin monipuolisia harrastuksia aiempaan tapaan omalla koululla toteutuvina sekä toimintaa laajentaen myös toiveiden mukaisesti kaupungin eri harrastustiloihin sekä toimijoiden omiin tiloihin. Koulujen toiminta suunnattiin ensisijaisesti koulun omille oppilaille ja muut tilat avattiin kaikille kohderyhmän ikäluokille avoimiksi. Näin mahdollistettiin harrastusten moninaisuuden avaaminen kaikille kohderyhmän oppilaille ja taattiin useissa eri toimipisteissä harrastaminen. Kauden kuluessa tehtiin nopeita uusia kokeiluja avaten koulujenkin ryhmiä kaikille avoimiksi niiden ilmoittautumismäärien jäädessä muuten pieniksi.

Harrastustarjontaa mahdollistettiin liikunnan, taiteen, ilmaisutaiteen ja muunlaisten harrastusten parissa. Vaiheen aikana seurattiin ryhmistä kerättyjä tilastotietoja sekä kauden päätyttyä kerättiin asiakaspalaute. Ilmoittautumis- ja osallistumismääriä seurattiin ja ryhmiin tehtiin nopeitakin muutoksia tarpeen vaatiessa.

7.5.2 Palaute ja tilastotieto

Palvelun loppukäyttäjien käyttökokemukset ovat tärkeässä osassa palveluiden arvioinnissa, ja kerätyn tiedon kautta löydetään selvyys, onko käyttökokemus toivotunlainen. Näin saadaan myös tietoa siitä, mikä on asiakkaiden kokemus palvelusta. Arvioinnin tulee sopia kyseessä olevaan toimintaan mutta itse keruumenetelmällä ei ole merkitystä. Toiminnan kehittämismielessä on tärkeää seurata kerättyä dataa ja tämän myötä löytää ymmärrys siitä, kuinka asiakkaat käyttävät palvelua. (Vaahtojärvi 2011, 137–138, 49.)

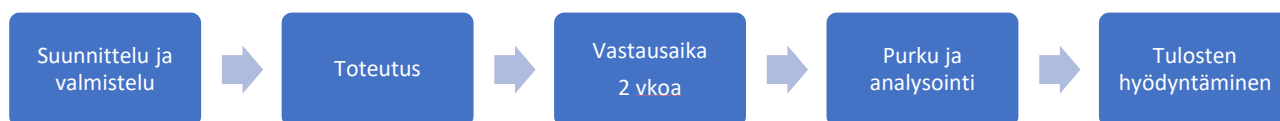
Kokeiluvaiheen aikana kerättiin tilastotietoa harrastuksista seuraavista asioista. (KUVA 26)



Kuva 26. Kerättäviä tietoja harrastuksista

Toiminnasta haluttiin tietää, kuinka paljon sitä toteutettiin ja missä määrin nuoria saavutettiin toiminnan pariin. Alkuhaasteeseen vastaten haluttiin tieto, kuinka paljon ryhmiä jouduttiin perumaan kesken kauden tai jättämään käynnistämättä vähäisen ilmoittautumismäärän vuoksi. Kerättyä tietoa verrattiin aikaisempaan vuoteen etsien tietoa, onko prosessin aikana saavutettu lisääntynyt asiakasymmärrys vaikuttanut toimivampien ryhmien käynnistämiseen ja pienentyneeseen ryhmien perumiseen. Haluttiin myös tieto, onko tämän myötä onnistuttu kasvattamaan nuorten osallisuutta. Tässä kohdin haluttiin selvittää mitkä ryhmät ovat palvelleet nuorten toiveita ja olleet toimivia ja kannattavia kokeiluja. Kokeilujen aikana kirjattiin käynnistettyjen ryhmien määrä sekä kauden lopussa keskeytettyjen ryhmien määrä. Seurantaan otettiin myös ryhmien ilmoittautumismäärä sekä käyntikertojen kävijämääriä seuraten harrastuksissa pysyvyyttä koko kokeilukauden ajan. Tiedot kerättiin yhteistyössä harrastuksia toteuttavien toimijoiden kanssa.

Jotta saatiin kattavasti tieto nuorten käyttökokemuksista kokeilun aikana, toteutettiin kauden päättyessä Webropol-muotoinen palautekysely (LIITE 2) ryhmissä olleille nuorille. Palauteprosessi eteni viisivaiheisesti. (KUVA 27)

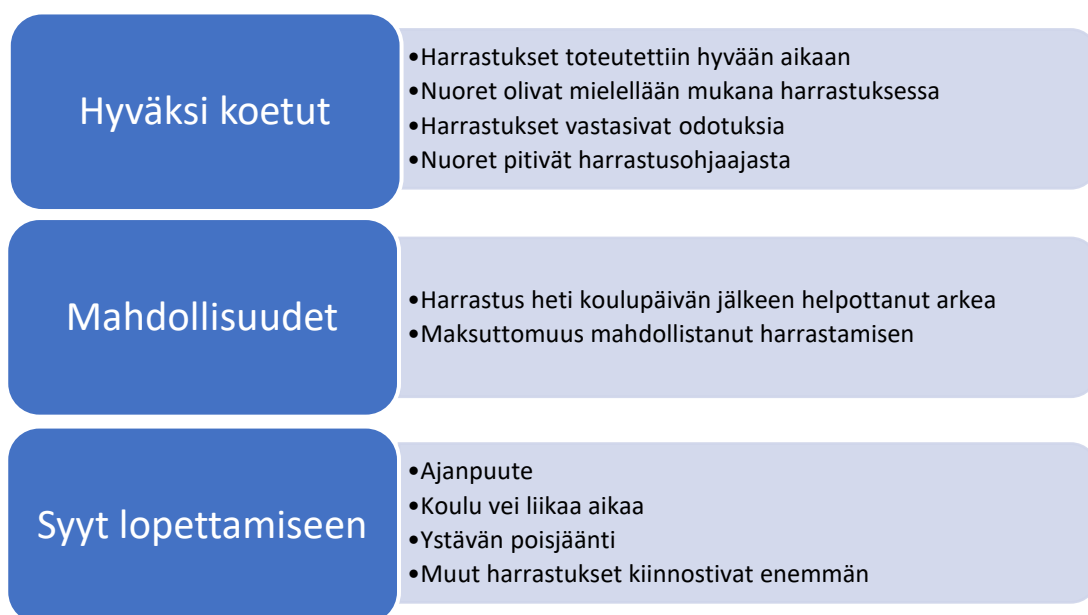


Kuva 27. Palauteprosessin kulku

Prosessi käynnistyi palautelomakkeen suunnittelulla ja valmistelulla. Kyselyn toteutus tehtiin yhteistyössä ryhmiä toteuttaneiden harrastustoimijoiden kanssa. Heitä pyydettiin ensisijaisesti toteuttamaan palautekysely viimeisellä harrastuskerralla. Jos sen toteuttamisessa syntyi haastetta, annettiin vaihtoehdoksi toimittaa kysely ilmoittautuneille. Lisäksi pyydettiin toimittamaan kysely myös ryhmässä lopettaneille. Aikaa palautekyselyn keräämiseen oli kaksi viikkoa. Vastusajan umpeuttua palautteet purettiin ja analysoitiin hyödynnettäväksi uuden kauden suunnittelussa. Palautteiden tulokset toimitettiin myös mukana olleille harrastustoimijoille.

Palautekyselyssä kerättiin tieto kohdennetusti harrastusryhmistä, jotta palaute voidaan yhdistää oikeaan harrastusmuotoon ja ryhmään. Kyselyllä haluttiin tieto, kuinka ryhmissä on viihdytty, miten ne ovat vastanneet odotuksia sekä kuinka ryhmien aikataulus on koettu. Kyselyllä haluttiin myös saavuttaa syitä siihen, miksi nuori on lopettanut harrastuksen kesken kauden. Lisäksi kyselyssä

annettiin mahdollisuus kertoa vapaalla sanalla harrastuksesta. Aineiston analyysi on kuvattuna alla. (KUVA 28)



Kuva 28. Palautekyselyn tulokset

Harrastuksien oli koettu tapahtuvan hyvään aikaan, ne vastasivat odotuksia ja ryhmissä oli oltu mielellään mukana. Harrastukset helpottivat arkea ja maksuttomuus mahdollisti harrastamista. Lopettamiseen vaikuttavissa syissä esille tuli ajanpuute, ystävien vaikutukset harrastamiseen ja muiden harrastuksien vahvempi kiinnostavuus. Kyselyn mukaan myös lähes puolet nuorista olivat löytäneet harrastuksen kautta uusia ystäviä.

7.5.3 Benchmarking

Benchmarking on menetelmä, jonka kautta etsitään tietoa muualla hyväksi havaituista toimintatavoista ja opitaan niiden kautta uutta. Toimintamallissa tietoa voidaan kerätä moninaisilla tavoilla eri tiedonhankintamenetelmiä käyttäen. Benchmarking-menetelmän toteuttamisen jälkeen tuloksia tulee tulkita kriittisesti ja sopeuttaa niitä omaan organisaatioon soveltuvaksi. (Ojasalo ym. 2020, 186.)

Kokeiluvaiheen lopulla haluttiin palata prosessissa taaksepäin ja selvittää vielä muiden kuntien toimivia malleja yläkouluiikäisten saavuttamiseksi harrastamisen pariin tulevaisuuden varalle. Uusien ideoiden löytämiseksi päädyttiin keräämään toimivia malleja soveltuvin menetelmin. Tietoa kerättiin kuntien verkostotapaamisista, kartoitettiin nettisivujen kautta sekä käytiin keskustelua eri kuntien

koordinaattoreiden kanssa. Benchmarkkausta toteutettiin laajasti eri kuntien toimintamalleja seura-
ten. Erityisesti kiinnosti viisi kuntaa, joiden toiminnassa oli mielenkiintoisia toimintamalleja nuorten
saavuttamiseksi sekä heidän kuulemiseksensa. Lisääarvoa tuottavia malleja löydettiin lopulta Hel-
singin, Espoon, Rovaniemen, Lahden ja Lempäälän kunnista.

Pohdittavaksi ideaksi benchmarkkauksen kautta todettiin Helsingin toimintatapa, jossa ryhmiin il-
moittautuminen on tehty mahdollisimman helpoksi eikä sitä vaadita yläkoululaisten ryhmien koh-
dalla. Lahti oli löytänyt toimivan konseptin, jossa kunta palkkaa harrastustoiminnan ohjaajia, jotka
jalkautuvat kouluille ohjaten harrastustoimintaa sekä toteuttavat vuosittain nuorten kuulemista kas-
votusten kaikille 7-luokkalaisille. Espoon mallissa kuulemista oli päädytty toteuttamaan kiinnosta-
van korttipelin keinoin luokissa. Lempäälässä oli saatu hyviä tuloksia aktivoimalla nuoria itseään
markkinoimaan harrastuksia mallin toteuttamassa mediaharrastuksessa. Kunnassa oli myös käyn-
nistetty YouTube-kanava, jossa koordinaattori vierailee harrastuksissa. Rovaniemen mallissa oli
tavoitettu nuoria koulun henkilökunnan avulla tarjotun harrastusreseptin keinoin.

7.6 Löydä vaihe 2 - lopullinen harrastustoivekysely

Palvelumuotoilu on kokeilevaa ja jatkuvaan kehittämiseen suuntaavaa toimintaa. Kehittämistä arvi-
oidaan ja analysoidaan jatkuvasti eikä tyydytä yhteen ratkaisuun vaan toimintaa perustetaan jatku-
vaan parantamiseen. Kehittämisen aikana on tärkeää aina pitää mielessä asiakkaan muuttuvat tar-
peet ja vaatimukset. (Koulutuskeskus Salpaus 2023.) Vaikkakin arviointivaiheessa palvelu vakioi-
daan, keskitytään silti jatkuvaan kehittämiseen (Tuulaniemi 2011, 128–131).

Kokeiluvaihe tuotti paljon hyviä tuloksia nuorten saavuttamisessa. Koska nuorten elämä on kuiten-
kin hyvin kausiriippuvaista, päädyttiin tulevaisuudessakin toteuttamaan harrastustoivekyselyjä kau-
sittain. Aiempi kyselypohja todettiin pitkälti toimivaksi, mutta siihen haluttiin lisätä tarkennuksia löy-
dettyjen havaintojen perusteella erityisesti harrastusmuotojen yksilöinnin kohdalta. Aiempi harras-
tustoivekysely oli myös antanut viitteitä siitä, että nuorilla on selkeitä mielipiteitä ja toiveita ja niiden
huomioonottaminen varmistaa nuorten äänen kuulumisen.

Näiden vuoksi päädyttiin listaamaan harrastuksia harrastuslajeittain eri harrastuskokonaisuuksien
liikunta, taide ja kulttuuri sekä muut harrastukset alle. Harrastuslajivalikoissa päädyttiin valitsemaan
kysymysmuodoista vaihtoehto, jossa harrastuslajit tulevat tarjolle eri järjestykseen eri vastaajien
kohdalla. Näin tasapuolistettiin harrastuslajien esiintymistä listan kärkipäässä ja pyrittiin tasa-ar-
voistamaan harrastuksia tilanteissa, joissa oppilas mielellään valitsee vain viisi ensimmäistä kiin-
nostavaa harrastuslajia listalta.

Harrastuslajien yksilöinnin myötä harrastustoimijoiden löytyminen ja kiinnittyminen tiettyihin harrastuksiin uskottiin helpottuvan. Tarkennettu tieto myös tukee uusien kausien harrastuslukujärjestyksen suunnittelua, kun tiedossa on, minkälaisiin tiloihin tarvetta harrastuksille on. Kehittämisen myötä toivottiin löydettävän selkeämpi tieto siitä, mitä nuoret oikeasti haluavat harrastaa ja näin vahvistaa edelleen asiakasymmärrystä. Kyselypohjasta haluttiin myös viimeistellä sellainen, että sen koetaan antavan tulevaisuudessakin riittävää tietoa toimivana työkaluna.

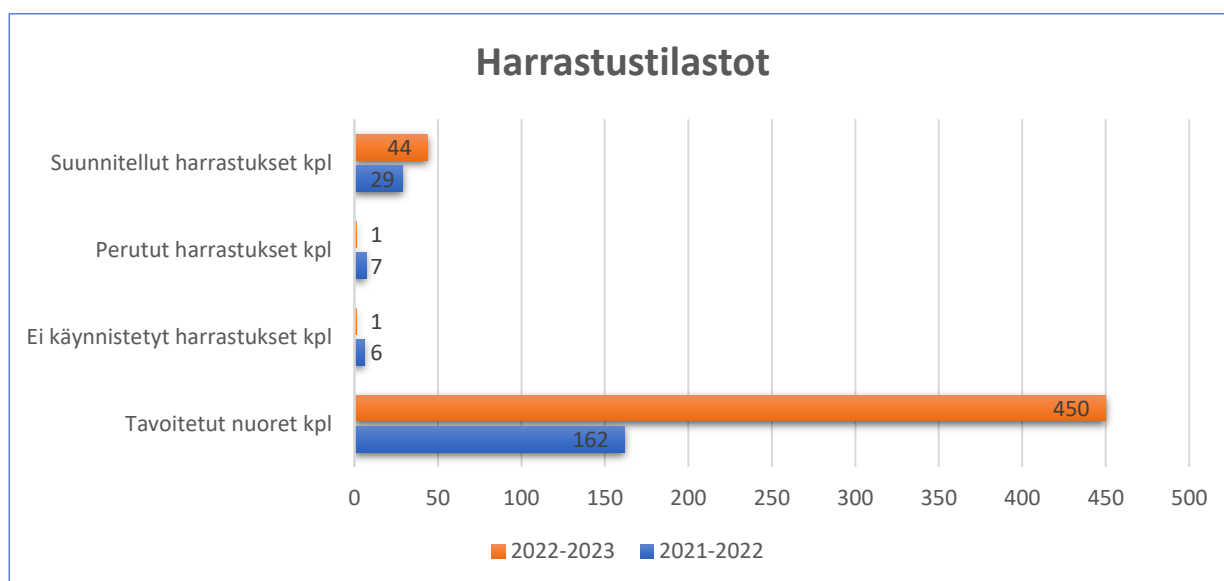
Kyselypohjaa tarkasteltiin sen suunnittelun aikana yhdessä muiden kaupungin työntekijöiden kanssa. Tämän ja aiempien työvaiheiden myötä kyselypohjasta saatiin luotua aiempaa monipuolisempi, tulevaa suunnittelua tukevampi ja vastaajia palvelevampi. Kyselyyn saatiin myös koostettua harrastuksia entistä kattavammin.

Tämä kehittämistyö päätettiin kyselyn kaksi suunnitteluun (LIITE 3). Kyselyn toteutus, purku sekä sen kautta tehtävät uudet kehittämistehtävät jäivät tämän kehittämistyön ulkopuolelle.

8 Tulokset

Kehittämistyön myötä syntyi vahva asiakasymmärrys vantaalaisten nuorten tämänhetkisestä harrastuneisuudesta sekä harrastamista estävistä ja tukevista tekijöistä. Työn kautta löydettiin myös vastaus siihen, missä ja mitä vantaalaiset 6–9-luokkalaiset nuoret haluavat harrastaa. Karttuneen asiakasymmärryksen kautta toimintaa saatiin kehitettyä vastaamaan nuorten toiveita, ja rakennettiin toimiva harrastuslukujärjestyspohja. Rakennettu malli palveli nuoria ja vaikutti harrastusmäärien ja ilmoittautumisien kasvuun vahvasti. Tämän myötä saavutettiin harrastuneisuuden sekä osallisuuden kasvua nuorten parissa ja onnistuttiin lisäämään harrastusmotivaatiota. Nämä toimenpiteet kohdistuivat isoon määrään vantaalaisia nuoria, sillä kaikille kunnan oppilaille tarjottiin mahdollisuus osallistua harrastuksiin ja toiminnan kehittämiseen.

Ryhmät palvelivat nuoria läpi harrastuskauden. Aiemman kauden haasteen mukaiset ryhmien peruuntumiset sekä keskeyttämiset liian vähäisen osallistumismäärän vuoksi saatiin vähennettyä lähes kokonaan. Alla olevassa kuvassa on kuvailtu kehittämistyön tilastolliset tulokset aiempaan kauteen verrattuna. (KUVA 29)



Kuva 29. Harrastustilastot ja niiden vertailu

Käynnistettyjen harrastusten määrä kasvoi kolmanneksen aiemmasta vuodesta. Käynnistämättömiä ja kauden aikana peruttuja harrastusryhmiä ei juurikaan ollut toisin kuin aiemmalla kaudella. Kehittämistyön toimenpiteiden kautta nuoria tavoitettiin Harrastusten Vantaan harrastuksien pariin lähes kolme kertaa enemmän aiempaan kauteen verrattuna.

Työn kautta rakennettiin toimiva ja helposti muokattava harrastuslukujärjestysmalli, jota on mahdollista kopioida tulevillakin kausilla nuorten muuttuvien toiveiden mukaisesti. Sen myötä syntyi myös

hyväksi todettu kyselypohja nuorten kuulemiseen uusia harrastuskausia suunniteltaessa. Jatkuvan kyselymallin kautta nuoret tietävät, että heidän mielipiteistään ollaan kiinnostuneita. Työn aikana rakennetut asiakasprofiilit syntyivät hyödynnettäviksi tämän kehittämistyön lisäksi myös tulevilla kehittämistehtävissä.

Alkuperäisen haasteen ja tavoitteiden pohjalle syntyi uusia toimintamalleja ja oivalluksia kehittämään toimintaa. Kehittämistyön kautta yhteistyö eri toimialojen välillä vahvistui. Tämän myötä kaupunkitasoisesti mahdollistettiin uusia harrastuspaikkoja ja niissä yhteistyössä siellä työskentelevien kanssa tapahtuvaa toimintaa. Näin pystyttiin toteuttamaan nuorille heitä miellyttävää ja tavoitettavaa harrastuskokonaisuutta aiempaa monipuolisemmin.

Työn myötä tieto harrastamisesta laajeni koko Vantaan kaupungin tasolla. Tarkan analysointivaiheen myötä rakentui myös selkeät visuaaliset tulokset, jotka ovat helposti käytettävissä tulevilla kehittämistehtävissä. Saavutettu asiakasymmärrys on jaettu tiedoksi ja kehittämistoimenpiteitä vaativiin tarpeisiin liittyen ohjausryhmän kautta kaupunkikulttuurin ja hyvinvoinnin sekä kasvatuksen ja oppimisen toimialojen tietoon. Sitä on myös käytetty tämän kehittämistyön palvelumuotoilu-prosessin jälkeen syntyneen suurten kuntien kehittämishankkeen tietopohjana Vantaan osalta. Tämä hanke on Harrastamisen Suomen malliin liittyvien kehittämishankkeiden erityisavustuksen kautta toteuttama hanke. Tuloksiin on myös osoitettu laajempaa kiinnostusta Vantaan kaupunkitasolla muihin kehittämistoimenpiteisiin linkittyen. Myönteisen erityiskohtelun toimintaohjelma, jonka tarkoituksena on asukkaiden ja alueiden hyvinvointierojen kaventaminen ja segregaaation ehkäiseminen, on myös esittänyt kiinnostusta tuloksiin. Tietoa on myös saatu levitettyä muille kunnille yhteistyöpalavereissa sekä rahoittajan pyynnöstä toteutetun arviointiraportin kautta.

9 Pohdinta

Kehittämistyön tavoitteena oli muokata tarveperusteisesti Harrastusten Vantaan toimintamallia palvelumuotoilun keinoin. Sen tarkoituksena oli saavuttaa asiakasymmärrys nuorten toiveista ja tarpeista harrastamisen saralla. Tavoitteena oli myös löytää ratkaisu siihen, kuinka toimintaa kehitetään nuoria puhuttelevaksi. Lähtökohtana työlle oli haaste, että nuoret eivät kiinnity eivätkä ilmoitaudu harrastusryhmiin. Tämän vuoksi suunniteltuja ryhmiä oli jouduttu perumaan tai niitä ei saatu edes käynnistymään.

Työ oli onnistunut, sillä sen kautta onnistuttiin vastaamaan tavoitteisiin ja alkuperäiseen haasteeseen. Sen kautta kehitettiin hyvin kokemuksiin Harrastusten Vantaan toimintoja nuorten toiveita palveleviksi. Kehittämistyön aikana löydettiin ratkaisuja ideoinnin ja kattavan kokeilun kautta nuorten kiinnittymiseksi harrastuksiin. Näin onnistuttiin vähentämään harrastusryhmien keskeyttämisiä kauden aikana. Työ vaikutti positiivisesti nuoriin kasvattaen heidän osallistumismahdollisuuksiensa. Sen myötä myös osallisuus ja keinot vaikuttaa omaan ympäristöönsä kasvoivat.

Kehittämistyön asiakasymmärryksen kasvattamisessa ja ideoiden kehittelemisessä onnistuttiin. Kasvanut asiakasymmärrys loi mahdollisuuksia löytää ideoinnin kautta uusia toimintamalleja ja synnyttää jatkuvaan kehittämisen malliin luodun harrastustoivekyselyn. Lisäksi onnistuttiin toteuttamaan kokeilun kautta arvioitavissa oleva harrastuskokonaisuusmalli. Kehittämistyön vaiheet olivat tuotteliaita, sillä niiden kautta rakennettiin toimivaksi koettu harrastuskonsepti, kyselypohja sekä kasvatettiin yhteistyötä laajasti.

Rakennettuja toimintamalleja ja työkaluja voidaan muokata uusilla kausilla nuorten muuttuvien toiveiden mukaisiksi, joten ne toimivat pitkäaikaisesti. Työn tuloksien jatkoa on jo nähtävissä kouluvuoden 2023–2024 harrastuksissa. Tilanne näyttäytyy siten, että ikäluokan harrastusryhmien määrää on jopa kasvatettu nuorten kasvaneen harrastusinnon ja ryhmien täyttymisen myötä. Syntyneen positiivisen haasteen myötä pohdittavaksi tulee myös se, kuinka nuoria voitaisiin tulevaisuudessa ohjata poluttautumaan Harrastusten Vantaan toiminnasta eteenpäin. Suoritettujen kyselyiden ja asiakasymmärryksen perusteella on siis osattu tarjota nuoria motivoivia harrastusmuotoja.

9.1 Palvelumuotoiluprosessi

Kehittämisprosessi koostui laajasta kokonaisuudesta hyödyntäen useita eri menetelmiä asiakasymmärryksen keruusta ja yhteisideoinnista. Monipuoliset menetelmät tuottavat vaikuttavaa ymmärrystä aiheesta ja moninaisen materiaalin sekä eri menetelmien käytön kautta luodaan varmistusta kehittämistehtävän onnistumiselle (Kananen 2014. 55). Materiaalin keruussa onnistuttiin hyvin ja

laajan menetelmäpankin kautta tuotettiin toimiva kokonaisuus ja työkaluja tuleville jatkokehittämisille. Laajuudessaan kokonaisuus olisi aiheuttanut yhden työntekijän tekemänä haastetta. Palveluiden tärkeä piirre on kuitenkin monialaisuus (Vaajakallio & Mattelmäki 2011, 78). Haastetta onnistuttiinkin purkamaan toimialojen välille rakennettujen tärkeiden yhteistöiden kautta, jotka tukivat kehittämistehtävää. Kokonaisuuden hallintaa auttoi myös se, että tehtävä oli selkeään tarpeeseen perustuva ja työelämälähtöinen linkittyen tekijän työhön. Kehittämisen aihe oli tarpeellinen ja täten se myös nähtiin työnantajan puolelta tärkeänä. Näistäkin riippumatta osa menetelmistä jäi kuitenkin lisäkehittämistä kaipaaviksi.

Design Councilin (2023) tuplatimanttimalli toimi kehittämistyössä hyvänä työkaluna ja se tuki selkeään prosessimallin sekä asiakasymmärryksen kartuttamistarpeen myötä kehittämistehtävää. Se toimi lähestymistapana hyvin ja antoi raamit asian eteenpäin viemiselle tavoitellessa alkuperäisen haasteen ratkaisua. Työkalua oli helppo seurata ja se mahdollisti kehittämistyön etenemisen loogisesti.

Käyttäjälähtöisyys ja asiakasymmärrys tuovat esille asiakaskunnan piileviäkin tarpeita ja luovat mahdollisuutta uusille innovaatioille sekä tuottavat kannattavaa toimintaa (Jäppinen 2011, 112–113; Hyysalo 2009, 75). Kehittämistyössä tärkein vaihe tavoitteiden saavuttamiseksi olikin asiakasymmärryksen kerääminen ja saavutetun tiedon sisäistäminen aiemman tutkimustiedon, toteutetun harrastustoivekyselyn sekä pelillisen menetelmän kautta. Ilman näitä vaiheita olisi ollut vaikeaa edetä kehittämistyössä. Niiden kautta saavutettiin tärkeä tieto siitä, miten harrastamisesta voisi tulla merkityksellistä nuorelle itselleen ja kuinka palvelua voisi muokata nuoria houkuttelevaksi. Tiedon perusteella onnistuttiin myös saavuttamaan palvelun laatua.

Kehittämistyötä on hyvä pohjata tutustumalla aiempiin aiheeseen liittyviin tutkimuksiin sekä tilastotietoihin (Ojasalo ym. 2020, 121). Asiakasymmärryksen keruun jälkeen huomattiin, että aiemmat tutkimukset loivat lähtökohtaa aiheeseen ja antoivat suuntaa suunnittelulle vieden kehittämistyötä oikeaan suuntaan. Kouluterveyskysely (2021) toimi hyvänä tietolähteenä ja se antoi taustat työlle. Se antoi myös tietoa siitä millä Vantaan alueilla harrastaminen on vähäisempää. Tämä tieto johdatteli alkuperäisestä haasteesta laajempaan näkökantaan, ja sen kautta onnistuttiin keskittämään harrastusten suunnittelu tärkeäksi koetuille alueille. Harrastuksia suunniteltiin edelleen koko Vantaan alueelle, mutta katseet suunnattiin lisäksi erityisesti niille alueille, joilla harrastuneisuus on muita alueita heikompaa. Näin haluttiin suunnata tarveperusteisesti harrastuksia niille alueille, joilla harrastaminen on jostain syystä vähäisempää. Tässä kohdin havaittiin harrastuneisuuden olevan heikompaa alueille, joilla kunta tunnistaa esiintyvän eriarvoistumista laajemmalla skaalalla. Koska toteutamme maksutonta harrastustoimintaa, nähtiin harrastusten toteuttaminen myös tuki-keinona kyseisille alueille. Maksuttomat harrastukset ovatkin avanneet monille mahdollisuuden

päästä harrastamaan jotakin sellaista, joka ilman tätä ei olisi mahdollista. Tästä mahdollisuudesta on saatu kiitoksia ja myönteistä palautetta huoltajilta ja nuorilta itseltään.

Konkreettisesti tietoa onnistuttiin hyödyntämään harrastuslukujärjestyksen suunnitteluvaiheessa. Lisäksi kouluterveyskysely antoi tärkeän tiedon siihen, mitä nuorilta on tarve oman kyselymme kautta selvittää perusteellisemmin. Koska tutkimuksesta tuli selville ymmärrys siitä, että nuoret eivät koe alueella olevan heitä kiinnostavaa harrastustoimintaa, päädyttiin tähän liittyviä tarkentavia kysymyksiä lisäämään tulevaan harrastustoivekyselyymme.

Harrastustoiveiden kartoitusta oli tarkoitus käynnistää hyödyntämällä OKM:n Koululaiskyselyä (Opetus- ja kulttuuriministeriö s.a.). Kyselyyn tarkemmin perehtyessä todettiin, että sen kautta ei saada tarvittavaa eteenpäin vievää tietoa, joten sen käyttö ohitettiin suuremmilta osin. Siksi päädyttiin suunnittelemaan omaa kattavampaa harrastustoivekyselyä. OKM:n kyselyn vastauksia päätettiin tässä kohdin käyttää vertailukuvana oman tulevan kyselymme tuloksiin pohjautuen.

Kyselyn sisältöä suunniteltiin ja koostettiin yhdessä muun henkilöstön kanssa, jotta saatiin useampia näkökantoja varmistamaan kyselyn monipuolisuutta ja selkeyttä. Näin onnistuttiin luomaan selkeät ja erottelevat kysymykset sekä mahdollistamaan kyselyn toteutusmuoto. Kyselyä myös testikäytettiin ennen sen julkaisemista. Tarkan etukäteisvalmistelun vuoksi toteutuksessa onnistuttiinkin erityisen hyvin. Kyselyn tarkka etukäteissuunnittelu tehostaa onnistumista. Suunnitteluvaiheessa tulee huomioida kyselyn selkeys sekä pohtia kysymyksien määrää ja niiden järjestystä lomakkeessa. Tarkan lomakkeen suunnittelun jälkeen kysely kootaan ja testataan ennen julkaisemista. (Hirsjärvi ym. 2014, 193–204.) Kyselymme saavutti nuoria kattavasti ja heidän toiveitaan kuultiin monipuolisesti. Se antoi myös vaikutusmahdollisuuksia mukana vielä olemattomille potentiaalisille asiakkaille, sekä tarjosi anonyymien mahdollisuuden vastata. Tämä tuki oletettavasti sitä, että saimme vastauksia myös heiltä, jotka eivät halua julkisesti mielipiteitänsä tuoda esille tai kokevat epävarmuutta tai kiusaamista sen julkituomisessa. Näin poistettiin myös mahdollinen ryhmäpaineistus.

Kyselystä saadut tulokset pystyttiin siirtämään ideointipajaan ja ne tukivat myöhemmin harrastuslukujärjestyksen suunnittelua ja toiminnan kokeiluvaihetta. Kyselyn suunnittelussa ja kysymysten asettelussa oli selkeästi pääosin onnistuttu. Vastaukset olivat helposti purettavissa sekä analysoitavissa ja niistä saatiin irti tarpeellinen tieto toiminnan kehittämiseen tavoitenäkökulmasta. Vastausten perusteella tietoa pystyttiin myös helposti suodattamaan yksityiskohtaisemmin, tarveperusteisemmin ja ikäluokkakohtaisemmin. Sen myötä onnistuttiin myös löytämään harrastamattomat nuoret ja selvittämään tieto siitä, kuinka juuri heidän harrastamistaan voisi kasvattaa.

Vaikkakin kysymyksien asettelussa oli onnistuttu, mahdollisesti harrastusmuodoissa ollutta monimuotoista harrastusta ei ollut kuitenkaan kuvattu tarpeeksi selkeästi. Tulevissa kyselyissä kannattanee avata vaihtoehtoa selkeämmin, jotta saadaan laadukas vastaus myös siihen haluavatko nuoret harrastaa useita eri harrastusmuotoja saman harrastuskokonaisuuden sisällä. Myös avoimen vastauksen kysymysmuotoa harrastustoiveen kohdalla on tarve pohtia jatkossa lisää. Esitetty avoin kysymys tuotti paljon yksittäisiä vastauksia jo tuntemistamme eri harrastusmuodoista eikä se sinällään antanut uutta laadukasta ja yksilöityä tietoa. Vastauksista löytyi kuitenkin muutamia sellaisia harrastusmuotoja, joita emme olisi itse ehkä huomanneet tarjota. Nämä olivat erityisen kiinnostavia sillä niiden kautta saimme listausta tiedostamme puuttuvista harrastuksista. Näiden vastauksien vähäisyyden vuoksi harrastusmuodot jäivät kuitenkin tässä kohdin hautumaan ja odottamaan tulevan harrastuskyselyn luomista, jossa voimme nostaa harrastukset mukaan toivelistalle selvittäen niiden todellista suosiota.

Pelillisen menetelmän idea oli toimiva ja toimintamalli nuorten kiinnostuksiin vastaava. Sen kautta oli mahdollisuus saada tärkeää lisätietoa kehittämistehtävän tavoitetta ajatellen. Toimintamalli myös antoi mahdollisuuden saavuttaa nuoria edustavaa joukkoa kasvotusten. Se antoi myös uudenlaisen mahdollisuuden tuoda nuorille näkyväksi halumme osallistaa heitä toiminnan kehittämiseen. Näin saatoimme myös lisätä osallisuudentunnetta. Osallisuus on tärkeä tunne, sillä se vaikuttaa nuoreen vahvasti edistäen hyvinvointia ja terveyttä sekä vaikuttaa eriarvoisuuden vähenemiseen ja ehkäisee syrjäytymistä (Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2022b). Siksi nuoria onkin tärkeää ottaa mukaan toiminnan kehittämiseen monipuolisten menetelmien kautta.

Saavuttamamme tieto menetelmän kautta jäi kuitenkin vähäiseksi. Kattavan tiedon saaminen olisi onnistuakseen vaatinut tarkempaa ja pitempiaikaista suunnittelua sekä kauaskatseisempaa yhteistyötä. Vaikuttajapäivien ajankohdan tieto saavutti meidät liian myöhään. Päätös osallistumisesta ja toteutuksen toimintatavasta jouduttiin tekemään hätäisesti. Menetelmä toteutettiin vaikuttajapäivien aikana nuorten tauon aikana. Tämä ei oletettavasti palvellut toimintatavaltaan menetelmää ja motivaatio osallistumiseen nuorten puolelta oli ymmärrettävästi vähäistä. Menetelmän sisällyttäminen itse päivän ohjelmarunkoon olisi varmasti palvellut tarveamme toimivammin ja saavuttanut vahvempaa tietämystä harrastuksia estävistä ja mahdollistavista tekijöistä. Jatkoa ajatellen on hyvä pitää mielessä jo valmiina olevat mallit ja mahdollisuudet tavata ja kuulla nuoria kasvotusten. Nämä olisi hyvä juurruttaa yleiseen käytäntöön sisältäen tämänkaltaiset mahdollisuudet vuosikelloon ennakoiden. Toimintatavan juurruttaminen vaatisi myös tarkempaa tarkastelua kaupunkitasolla, jotta tapahtumat olisivat selkeästi kaikkien tiedossa ja näin voitaisiin laajasti kaupunkitasolla palvella nuoria yli toimialojen.

Kerätyn aineiston analysointivaiheessa iso määrä tuloksia pystyttiin avaamaan selkeiksi ja kuvallisiksi. Näin niistä saatiin luotua ymmärrettävät ja helposti vertailtavat. Tulosten helppoon muotoon saatettavuuteen auttoi oman organisaation sisältä saatu apu. Tästä yhteistyöstä oli merkittävä hyöty analysoinnin onnistumisessa. Tulosten selkeään muotoon saattaminen helpotti tuloksien tulkintaa sekä kokonaiskuvan luomista haasteesta. Onnistuneen analysointivaiheen myötä oli helppo synnyttää johtopäätöksiä, ja se tuki kehittämistyössä onnistumista. Aineisto tuleekin järjestellä hallittavaan muotoon ja kuvata tulokset näkyväksi. Näin ne voidaan hahmottaa selkeämmin ja tulkita helpommin luoden niistä omia johtopäätöksiä tulevaa suunnittelua varten. (Kuntaliitto 2017; Opinkirjo kehittämiskeskus. s.a.; Hirsjärvi ym. 2014, 231.)

Kehittämistyössä koostetut asiakasprofiilit onnistuivat suuntaamaan katsetta oikeaan kohderyhmään ja kehittämään palvelua nuoria huomioiden. Ne tukivat palvelumuotoiluprosessin vaiheita ja niiden kautta ideatyöpaja saatiin syttymään uusien ideoiden pohtimiseen tunnistettujen profiilien innoittamana. Asiakasprofiilit ovatkin tärkeitä vaiheessa, jossa halutaan kuvata asiakkaan käyttäytymistä ja tarpeita sekä siirtää huomio olennaiseen kohderyhmään kehittämistyössä (Kuntaliitto 2017; Innokylä s.a.). Nuorten toiveet ja elämän ympäristö ovat kuitenkin kovin yksilöstä riippuvaisia. Tulevaisuuden kehittämistöitä ajatellen profiileja olisikin voinut rakentaa useampia ottaen niissä huomioon myös Vantaan monikulttuurisen erityispiirteen ja vähemmistöryhmät. Tässä kehittämistyössä kuitenkin painotettiin yleiskuvaa nuorista, ja siinä rakennetut profiilit palvelivat hyvin.

Ideointityöpaja oli tärkeä osa kehittämistyötä, sillä sen kautta saatiin tuotettua toteutettavissa olevia ideoita nuorten parissa työskenteleviltä. Ideointipajan tavoite on löytää useista keksityistä ideoista käyttökelpoisimmat toteutettavaksi (Ojasalo ym. 2020, 158). Tässä onnistuttiinkin, sillä pajassa tuotettiin paljon kehitysideoita, joista kolme nousi jatkojalostettavaksi. Pajaan saatiin luotua avoin ilmapiiri, jonka koettiin tukevan moninaisten ideoiden esilletuomista. Ilmapiiri sai aikaan sen, että ideoita saatiin työstettyä paljon pajan aikana. Ideointityöpajoissa avoin ja positiivinen ilmapiiri onkin edellytys onnistuneelle työpajalle (Ojasalo ym. 2020, 158).

Jotta ideointipajassa olisi onnistuttu vieläkin paremmin, olisi mukaan ollut kiinnostavaa saada useammalla eri toimialalla nuorten kanssa työskenteleviä. Yhteistyö laajasti nuoriso-, kulttuuri-, liikunta-, sekä kasvatuksen ja oppimisen toimialojen nuorten parissa työskentelevien kanssa olisi varmasti tuonut moninaista näkökulmaa kehittämiseen. Myös harrastustoimijoiden näkemykset olisi ollut mielenkiintoista ottaa huomioon, jotta esille olisi tullut myös kaupunkiorganisaation ulkopuoliset ajatukset. Pajan suunnittelu ja paikalle kutsuminen olisi ollut hyvä suunnitella ennakoidummin laajempien toimijaryhmien mukaan saamiseksi. Myös tehtävänantoa olisi voinut avata vieläkin tarkemmin, jotta olisi saatu enemmän ratkaisuja nimenomaan tämän kehittämistyön haasteeseen.

Lopuksi pajasta kuitenkin valikoitiin tärkeitä ideoita, jotka jatkojalostettiin harrastuslukujärjestykseen ja näin paja oli onnistunut.

Aiemmissä vaiheissa onnistuminen tuki vahvasti harrastuslukujärjestyksen suunnittelua. Tarkan tiedon keruun ja analysoinnin jälkeen oli helppo suunnata katseet tulevaan. Saadut toiveet tukivat suunnittelua ja tuloksien perusteella käynnistetyt yhteistyökuviot mahdollistivat monipuolisemman kalenterin suunnittelun. Suunnitteluvaiheessa pystyttiin myös huomioimaan nuorten toiveet moninaisista harrastuspaikoista, ja lisättyä toimintaa kyselyn vastausten mukaisesti koulujen tilojen ulkopuolelle. Sen kautta mahdollistettiin myös yhteistyön sujuminen kehittämään nuorisotilakulttuurin kehittymistä Harrastusten Vantaassa.

Kokeiluvaiheessa päästiin käynnistämään kaikki 44 harrastusta, joka oli kolmannes enemmän kuin edellisellä kaudella. Tähän oli päädytty aiempien vaiheiden onnistumisien myötä. Kokeilujen aikana testattiin toiminnan käyttökelpoisuutta oikeilla asiakkailla ja haluttiin löytää vastauksia siihen mitkä toiminnot ovat jatkokehityskelpoisia. Nopeat kokeilut ovatkin tehokkaita tapoja selvittää testattavien ratkaisujen elinkelpoisuutta ja saada tietoa, mitä kannattaa lähteä kehittämään lisää (Palvelumuotoilu Palo 2018). Vaiheen aikana tuli esille ryhmiä, joiden kanssa oli pelkoa, että ne jouduttaisiin keskeyttämään liian vähäisen ilmoittautumismäärän vuoksi. Aiempiin laadukkaisiin vaiheisiin perustuen pystyimme toimimaan ja saimme tehtyä helposti nopeitakin muutoksia toimintaan. Näin saimme ryhmät toimimaan eikä kauden aikana jouduttu perumaan kuin yksi ryhmä liian vähäisen ilmoittautumismäärän vuoksi. Kokeiluvaihe oli siis toimiva, ja ryhmiin ilmoittautuminen kasvoi aiempaan kauteen verrattuna. Myöskään peruuntumisia ei juurikaan jouduttu tekemään. Kokeiluvaihe vastasikin merkittäville tuloksilla alkuperäiseen haasteeseen ennakoituakin paremmin. Vaihe loi vahvaa uskoa tulevaisuuteen. Sen kautta pystyttiin myös parantamaan nuorten osallisuutta. Samalla syntyi myös toimiva malli, jota on helposti seurattavissa tuleville kausille nuorten uusia toiveita palvelemaan. Kaiken kaikkiaan kokeiluvaihe olikin hyvin onnistunut.

Toiminnan kehittämismielessä on tärkeää seurata kerättyä tilastotietoa ja tämän myötä voidaan löytää ymmärrys siitä, kuinka asiakkaat käyttävät palvelua (Vaahtojärvi 2011, 137–138, 49). Tietoa oli kerätty aiemminkin, mutta seuranta ei ole ollut riittävän tarkkaa eikä yhdenmukaista. Siksi oli tarpeellista luoda yhteneväinen raportointimalli, jota on helppo täyttää ja seurata. Uudistuksen myötä harrastustoimijoita, jotka ovat velvollisia keräämään kävijämäärät, onnistuttiin tiedottamaan raportointivaateesta oikea-aikaisesti ennen kauden käynnistymistä. Raportointia helpotti myös harrastustoimijoiden valmiiden raportointipohjien luominen ennen kautta sekä raportoinnin toimittamisen ajankohtien ilmoittaminen jo sopimusvaiheessa. Tämän myötä harrastusryhmien tilastotietojen keruu onnistui ja sen toteuttaminen koettiin palkitsevaksi. Viestinnässä yhteistyötahojen kanssa siis onnistuttiin. Raportoinnin myötä havaittiin myös selkeästi onnistuminen kehittämistehtävässä.

Toteutettu palautekysely mahdollisesti palaamisen asiakasymmärryksen äärelle kokeiluvaiheen jälkeen. Näin toiminnan onnistuminen ei jäänyt pelkkien tilastojen varaan vaan se voitiin myös varmentaa asiakaspalautteilla. Palvelun loppukäyttäjien käyttökokemukset ovatkin tärkeässä osassa palveluiden arvioinnissa ja kerätyn tiedon kautta löydetään selvyys, onko käyttökokemus toivotunlainen. Näin saadaan myös tietoa siitä, mikä on asiakkaiden kokemus palvelusta. (Vaahtojärvi 2011, 137–138.)

Osallistujille toteutettu palautekysely saatiin muokattua helposti seurattavaksi ja analysoitavaksi. Sen toteuttamista kuitenkin haastoi sen hetkinen resurssivajaus ja vastausmäärät jäivät pieniksi. Vastausmääriin saattoi vaikuttaa myös se, että harrastustoimijat toimittivat kyselyn sähköpostin välityksellä ilmoittautuneille. Jotta palautekyselyyn olisi saatu enemmän vastauksia, olisi se ollut hyvä suunnitella ennakoidummin sekä ohjeistaa palautteen kerääviä harrastustoimijoita tarkemmin. Kysely olisi ollut hyvä toteuttaa harrastusryhmissä paikan päällä, jotta siihen vastaaminen ei jää kotien tai nuoren itsensä vastuulle. Tulevaisuudessa onkin hyvä käynnistää keskustelu palautteenkeruusta jo hyvissä ajoin ennen kauden päättymistä sekä ohjeistaa harrastustoimijoita palautteenkeruusta tarkennetuin ohjein.

Benchmarking toimi hyvänä ja toimivana lisänä siinä kohdin, kun vielä haluttiin palata teeman äärelle etsien toimivia kokemuksia muilta kunnilta. Tässä kohdin kehittämistehtävä oli jo kääntynyt loppusuoralle. Silti aiheeseen muiden toimintamallien perusteella tutustuminen tarjosi uusia näkökulmia tulevalle suunnittelulle. Jatkossa benchmarkingia voisi toteuttaa resurssien salliessa selkeän haastattelun keinoin ja koostaa tulokset tarkennetummin.

Kehittämistyön lopulla onnistuttiin vielä luomaan harrastustoivekyselystä uusi versio aiempien havaintojen pohjalle. Näin saatiin kehittämistyön työkalut elämään jatkossakin ja jalkautumaan tulevilla kausilla käytäntöön. Harrastusten Vantaan lisäksi työkalusta voi hyötyä itselleen sopivin muokkauksin myös muut Harrastamisen Suomen mallissa toimivat kunnat.

9.2 Loppupäätelmiä

Harrastamisen määrä laskee iän myötä, ja erityisesti ohjattuun harrastukseen osallistumishalu on heikoimmillaan yläkouluikäisenä (Tarvainen ym. 2023, 24). Harrastusmäärät kuitenkin vaihtelevat yksilöiden välillä vahvasti, sillä toteuttamamme kyselyn perusteella nuoret jakaantuvat joko paljon tai ei ollenkaan harrastaviin. Syyt harrastamattomuuteen aiempien tutkimusten perusteella ovat moninaisia. Haasteellisemmiksi asioiksi nousee se, että suuri osa nuorista kokee, ettei heidän alueellaan ole tarjolla kiinnostavaa vapaa-ajantoimintaa, tai sitä ei ainakaan tunneta (THL 2021). Nuorten elämässä harrastaminen kilpailee myös muiden vapaa-ajanviettopojen kanssa eikä ole

itsestään selvää, että nuori hakeutuu harrastusten piiriin. Vapaa-aikaa halutaan kuluttaa itselle merkityksellisesti ja kavereiden parissa hengailen (Tarvainen ym. 2023. 26). Tässä kohdin harrastaminen saattaa jäädä toissijaiseksi, ellei se vastaa nuoren toiveisiin ja mahdollista ystävien tapamista.

Aikuisten on turha tehdä yleistyksiä ja olettamuksia nuorten puolesta. Jotta tuotetaan nuorten toiveita vastaavia palveluita, on heitä itseään tarve kuulla ja ymmärtää heidät oman elämänsä asiantuntijoina. Näin ei kuitenkaan nuorten silmissä ole, sillä suuri osa nuorista kokee, että he eivät voi vaikuttaa elinympäristönsä asioihin (THL 2021). Nuorten osallisuuden kasvuun tulee tarjota mahdollisuuksia niin osallistumisien kuin vaikuttamismahdollisuuksien myötä. Osallisuuden kautta voidaan vaikuttaa omaan elämään ja mahdollisuuksiin, käytettyihin palveluihin sekä yhteisiin asioihin (Isola ym. 2017, 3–5).

Palvelumuotoilun peruskivinä tulee nähdä käyttäjälähtöisyys ja asiakasymmärrys, jotta voidaan luoda käyttäjilleen hyötyä ja mielihyvää tuottavia palveluja (Jäppinen 2011, 112–113). Työn aikana käytetty palvelumuotoiluprosessi menetelmänä mahdollisti monipuolisen kehittämisen ja toimi selkeänä raamina myös asiakasymmärryksen keruussa. Prosessin toimintakaari laajeni eri vaiheiden myötä ja kehittämistehtävä vei mennessään. Alkuperäisiin haasteisiin vastattiin ja matkalla löydettiin uusia kehittämistarpeita, joihin tartuttiin. Lopputulemana prosessin aikana läpikäytiin kaikki Design Councilin (2023) tuplatimanttimallin vaiheet. Näin päästiin tilanteeseen, että saatiin luotua ne toimintamallit, joiden pohjalta tulevina vuosinakin voidaan suunnitella ja käynnistää toimivaa toimintaa.

Kehittämistyössä asiakaslähtöisyys, yhteiskehittäminen ja osallistaminen näyttäytyivät läpi koko palvelumuotoiluprosessin. Nuorille tarjottiin useita vaikuttamismahdollisuuksia ja pyrittiin kuulemaan heidän toiveitaan. Jos nuoren kiinnostus johonkin asiaan ei herää, on häntä siihen turha yrittää väkisin pakottaa. Vahvalla osallistumismäärällä nuoret osoittivatkin kiinnostusta toiminnan kehittämiseen ja selkeästi he kokivat kuulemisensa tärkeänä. Nuorten kuuleminen osoittautui tämän myötä tarpeelliseksi. Koska nuorten toiveet ovat nopeastikin heilahtelevia, on kuulemista tarpeen jatkaa säännöllisesti tulevaisuudessakin, jotta pysytään nuorten vaihtuvien toiveiden matkassa.

Prosessin aikana osoittautui tärkeäksi myös ottaa henkilöstöä laajasti mukaan kehittämisprosessiin. Laajempi ryhmä toi uusia ulottuvuuksia ja loi yhteisen kulttuurin rakentumista. Vahvan yhteistyön kautta toiminta kehittyi ja nuorille pystyttiin tarjoamaan aiempaa paremmin heitä kiinnostavaa ja laadukasta vapaa-ajan toimintaa. Onnistumisesta huolimatta on edelleen tarve saavuttaa erityisesti vielä piilossa olevia nuoria vahvemmin. Harrastamattomien aktivoimiseksi tarvitaan laajaa yhteistyön tiivistämistä. Mukaan kaupungin toimialojen lisäksi voisi olla hyvä etsiä esimerkiksi hyvinvointialueiden nuorten kanssa toimivaa henkilöstöä ja järjestökenttää.

Työ oli laaja ja siinä käsiteltiin koko Vantaan aluetta yleistasolla ja nuoria yhtenä kokonaisuutena käsitellen. Vantaan monikulttuurista erityispiirrettä tai muita alueita erottelevia seikkoja tässä työssä ei haluttu nostaa esille lukuun ottamatta harrastuneisuuden jakaantumista alueittain. Työn tuloksina syntyi positiivisia vaikutuksia koko kunnan alueelle ja kehittämistyön tulokset jalkautuivat käytäntöön. Harrastuksia saatiin myös suunnattua painotetusti niille alueille, joilla harrastaminen oli heikompaa. Näin toivottavasti harrastukset saavuttivat myös heitä, joilla ei ennen harrastusta ole ollut tai joilla on ollut harrastamisen esteitä.

Nuorten harrastuneisuus ja osallisuus kasvoi kehittämistyön myötä ja heidän toiveisiinsa pystyttiin vastaamaan asiakaslähtöisesti. Tämä on toivottavasti vaikuttanut myös nuorten hyvinvoinnin kasvuun sekä lisännyt harrastusmotivaatiota.

Luotu toimintamalli vastasi tarpeeseen ja alkuperäisiin tutkimuskysymyksiin. Suunnitelman mukaan kartutettiin asiakasymmärrystä ja ideoitiin uusia toimintamalleja siihen perustuen. Näiden myötä intouduttiin aiempaa laajempaan kehittämistyön toteutusmalliin ja päädyttiin toteuttamaan suunnitellun toiminnan kokeiluvaihe. Tämän jälkeen haluttiin palata asiakasymmärryksen äärelle ja toteutettiin palautekysely. Lisäksi toimintaa arvioitiin ja tarkasteltiin tilastollisten tietojen varassa. Toiminta todettiin tarpeelliseksi ja hyväksi koetuksi, jonka vuoksi sitä jatkettiin. Vaikka oli tunne siitä, että prosessissa onnistuttiin, oli myös tiedossa, että edelleen on paljon asian tiimoilta nukkuvia nuoria. Siksi haluttiin hakea vielä lisätietona uusia ideoita muilta kunnilta.

Tulevan lukuvuoden suunnittelun pohjaksi laadittiin harrastustoivekysely 2. Koska nuorten toiveet ovat lyhyessäkin ajassa muuttuvia, kysely on toteutettava vuosittain. Edellisessä kyselyssä jako harrastusmuotoihin oli niin laaja, että se ei tuo riittävää tietoa siitä mitä harrastuslajeja ison harrastuskokonaisuuden sisällä kaivattiin. Ei ole mahdollista tietää halutaanko jalkapalloa vai voimistelua jos kysytään, haluatko liikuntaa. Tästä syystä tarkennukseen ja kyselyn muokkaukseen oli myös selkeä tarve. Mahdollisimman tarkat tiedot helpottavat toiminnan suunnittelua tulevaisuudessa ja se myös kiinnittää nuoret helpommin harrastuksiin, kun heille tarjotaan sitä mitä oikeasti halutaan.

Loppupäätelmänä voidaan todeta, että suoritettujen toimenpiteiden onnistuneisuus ja kehittäminen on saatu siihen pisteeseen, että toiminta sujuu entistä helpommin ja laadukkaammin. Kehittämistyön myötä tuotettujen työkalujen on päässeet aktiiviseen käyttöön ja ne on todettu toimiviksi. Luotu harrastustoivekyselypohja 2 (LIITE 3) on siirtynyt käytäntöön ja se on jo toteutettu ja analysoitu. Tulosten mukaista toimintaa järjestetään jo parhaillaan kouluvuonna 2023–2024. Kehittämistyön myötä tuotettujen tulokset ovat herättäneet muutenkin kiinnostusta. Niitä on käytetty tietolähteenä Harrastamisen Suomen malliin liittyvän isojen kuntien kehittämishankkeen alkukartoituksessa. Myös Vantaan kaupungin Myönteisen erityiskohtelun toimintaohjelma on ollut kiinnostunut kuulemaan tuloksista omiin kehittämistehtäviinsä linkittyen.

Nuorten harrastaminen on nähtävä tärkeänä, sillä sen avulla voidaan vaikuttaa heidän hyvinvointiinsa, osallisuuden tunteeseen, yhteisöllisyyteen ja toverisuhteiden syntymiseen. Sen myötä voidaan saavuttaa lyhyt- ja pitkäaikaisia hyvinvointivaikutuksia ja sillä voidaan vaikuttaa jopa pitkälle aikuisuuteen asti. Kehittämistyön kannalta tärkein huomio oli, että nuorten harrastamista ja osallisuutta pitää pyrkiä aidosti ja aktiivisesti vahvistamaan. Päätäjien ja toiminnan toteuttajien pitää kuulla nuoria ja ymmärtää heidän ajatuksensa tärkeinä ja huomioonotettavina. Näiden toteutumisessa tarvitaan vahvaa yhteistyötä ja yhteiskunnan tukea.

Lähteet

Absetz, P. & Hankonen, N. 2017. Miten auttaa potilaita omaksumaan ja ylläpitämään terveellisiä elämäntapoja? Duodecim 133,1015–1021.

Avoindata.fi. 2023. Vantaan perusopetuksen ja lukioiden oppilas- ja opiskelijamäärät kouluittain. Luettavissa: <https://www.avoindata.fi/data/fi/dataset/vantaan-perusopetuksen-ja-lukioiden-oppilas-ja-opiskelijamaarat-kouluittain> Luettu 21.7.2023.

Design Council 2023. Framework for Innovation: Design Council's evolved Double Diamond. Luettavissa <https://www.designcouncil.org.uk/our-work/skills-learning/tools-frameworks/framework-for-innovation-design-councils-evolved-double-diamond/> Luettu 1.4.2023.

Design Council. 2015. Design methods for developing services. Luettavissa: https://www.design-council.org.uk/fileadmin/uploads/dc/Documents/DesignCouncil_Design%2520methods%2520for%2520developing%2520services.pdf Luettu 8.7.2023.

Duodecim & Suomen Akatemia konsensuslausuma 2010. Nuorten hyvin- ja pahoinvointi. Konsensuskokous 1. – 3.2.2010. Konsensuslausuma. Luettavissa: <https://www.duodecim.fi/wp-content/uploads/sites/9/2016/02/konsensuslausuma090210.pdf> Luettu 2.7.2023.

European Agency for Safety and Health at Work. 2022. Musculoskeletal disorders among children and young people - a life course approach to risk factors and prevention. Luettavissa: file:///C:/Users/Heli/Downloads/MSD-among-children-young-people_en.pdf Luettu 4.7.2023.

Hankonen, N. 2017. Miten motivoida kohti hyvinvointia? Käyttäytymismuutosinterventiot terveyden edistämiseksi. Teoksessa: K. Salmela-Aro & J-E, Nurmi (toim.) Mikä meitä liikuttaa. Motivaatiopsykologian perusteet. Jyväskylä: PS-Kustannus. 202–221. E-kirja. Luettu 10.6.2023.

Harmokivi-Saloranta, P. 2020. Käyttäjät liikuntapalveluiden kehittäjinä – käyttäjälähtöisessä liikuntapalveluinnovaatioprosessissa käyttäjien tuottama tieto tutkimuksen kohteena. Väitöskirja. ACTA Universitatis Lappeenrantae 894.

Harrastamisen Suomen malli 2022a. Harrastamisen Suomen malli kirjataan nuorisolakiin. Luettavissa: <https://harrastamisensuomenmalli.fi/harrastamisen-suomen-malli-kirjataan-nuorisolakiin/> Luettu 5.5.2023.

Harrastamisen Suomen malli 2023a. Harrastamisen Suomen mallin toteuttamiseen 17 miljoonaa euroa avustusta. Luettavissa: <https://harrastamisensuomenmalli.fi/avustukset23-24/> Luettu 21.7.2023.

Harrastamisen Suomen malli 2023b. Kunnille. Luettavissa: <https://harrastamisensuomenmalli.fi/kunnille/> Luettu 20.7.2023.

Helsinki 2019. Islannin mallista Helsingin malliin – tiedon avulla johdettuja tekoja lasten ja nuorten hyvinvoinnin parantamiseksi. Luettavissa: <https://www.sttinfo.fi/tiedote/islannin-mallista-helsingin-malliin-tiedon-avulla-johdettuja-tekoja-lasten-ja-nuorten-hyvinvoinnin-parantamiseksi?publishe-rlid=60577833&releaseld=69863185> Luettu: 30.8.2023.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P 2014. Tutki ja kirjoita. Bookwell Oy. Porvoo.

Hyysalo, S. 2009. Käyttäjä tuotekehityksessä. Tieto, tutkimus, menetelmät. Taideteollisen korkeakoulun julkaisu. B97/2009. Helsinki.

Innanen, P. 8.12.2018. Palvelumuotoiluprosessin vaiheet. Palvelumuotoilupalo.fi/blogi. Luettavissa: <https://www.palvelumuotoilupalo.fi/blogi/palvelumuotoilun-prosessin-vaiheet/> Luettu: 7.7.2023.

Innokylä s.a. Käyttäjäprofiilit ja persoonat. Luettavissa: <https://innokyla.fi/fi/tyokalut/kayttajaprofiilit-ja-persoonat> Luettu 3.5.2023

Isola, A., Kaartinen, H., Leemann, L., Lääperi, R., Schneider, T., Valtari, S. & Keto-Tokoi, A. 2017. Mitä osallisuus on? Osallisuuden viitekehystä rakentamassa. Työpaperi 33/2017. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Helsinki. Luettavissa https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/135356/URN_ISBN_978-952-302-917-0.pdf?sequence=1 Luettu 4.3.2022.

Jaakkola, T., Liukkonen, J. & Sääkslahti, A. 2013. Johdatus liikuntapedagogiikkaan. Teoksessa Jaakkola, T., Liukkonen, J. & Sääkslahti, A.(toim.). Liikuntapedagogiikka. s.9-19. PS-kustannus. Juva. E-kirja. Luettu 10.3.2023.

Jyrämä, A. & Mattelmäki, T.(toim.) 2015. Palvelumuotoilu saapuu verkostojen kaupunkiin. Unigrafia Oy. Helsinki.

Jäppinen, T. 2011. Kunta ja käyttäjälähtöinen innovaatiotoiminta. Suomen kuntaliitto. Helsinki. ACTA nro 230. Väitöskirja.

Kalliomeri, R., Mettinen, K., Ohlsson, A-M., Soini, S. & Tulensalo, H. Lapsikeskeinen palvelumuotoilu. Pelastakaa Lapset ry. Suomen Uusiokuori. Helsinki.

- Kananen, J. 2014. Toimintatutkimus kehittämistutkimuksen muotona. Miten kirjoitan toimintatutkimuksen opinnäytetyönä? Juvenes Print. Jyväskylä.
- Koivisto, J., Isola, A-M. & Lyytikäinen, M. 2019. Osallisuus kuuluu kaikille. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Helsinki. Luettavissa: https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/136074/URN_ISBN_978-952-343-077-8.pdf?sequence=1&isAllowed=y Luettu 8.7.2023.
- Koivisto, M., Säynäkangas, J. & Forsberg, S. 2019. Palvelumuotoilun bisneskirja. Alma Talent Oy.
- Kojo, K. 2022. Mitä kuuluu nuorille? Tieto- ja ratkaisupaketti nuorten hyvinvoinnin tilasta. Julkaisija Suomen nuorisoalan kattojärjestö Allianssi ry. Luettavissa: https://allianssi.kuvat.fi/kuvat/Julkaist/Mit%C3%A4+kuuluu+nuorille_+%E2%80%93+tieto-+ja+ratkaisupaketti+nuorten+hyvinvoinnin+tilasta.pdf Luettu 1.7.2023.
- Korkiakoski, K. 2023. Huomisen asiakas. Kauppakamari.
- Koski, P. 2013. Liikuntasuhde ja liikuntakasvatus. Teoksessa: Jaakkola, T., Liukkonen, J. & Sääkslahti, A.(toim.). Liikuntapedagogiikka. s.83–109. PS-kustannus. Juva. E-kirja. Luettu:20.5.2023.
- Kostamo, K. 2020. Käyttäytymistieteelliset teoriat ja laadulliset menetelmät interventioiden tukena. Sosiaalilääketieteellinen aikakauslehti 2020: 57: 393–396 Luettavissa: <https://journal.fi/sla/article/view/97589> Luettu 5.7.2023.
- Koulutuskeskus Salpaus 2023. Miten palvelumuotoilua tehdään LEAN-filosofian periaatteiden mukaan? Luettavissa: <https://www.salpaus.fi/2023/05/29/miten-palvelumuotoilua-tehdaan-lean-filosofian-periaatteiden-mukaan-nappaa-vinkit-talteen/> Luettu 28.9.2023.
- Kuntaliitto 2017: Kokeilijan starttipaketti. Julkaisu 1867. Luettavissa: <https://www.kuntaliitto.fi/julkaisut/2017/1867-kokeilijan-starttipaketti>. Luettu 15.5.2023.
- Kuntaliitto 2023. Suomen kaupungit ja kunnat. Kaupunkien ja kuntien lukumäärät ja väestötiedot. Luettavissa: <https://www.kuntaliitto.fi/kuntaliitto/tietotuotteet-ja-palvelut/kaupunkien-ja-kuntien-lukumäärät-ja-vaestotiedot> Luettu 22.7.2023.
- Kurikka, P. 2021. Kuntalaisten osallisuus ja kuuleminen kunnan päätöksenteossa. Luettavissa: <https://kansalaisyhteiskunta.fi/tietopankki/kuntalaisten-osallisuus-ja-kuuleminen-kunnan-paatoksenteossa/> Luettu 8.7.2023.

Kuusisto, A. & Kuusisto, J. 2015. Käyttäjälähtöinen palvelukehitys kuntasektorilla– mahdollisuuksia ja pullonkauloja. Teoksessa Toim. Jyrämä, J. (toim.) & Mattelmäki, T. (toim.). Palvelumuotoilu saapuu verkostojen kaupunkiin. Verkosto- ja muotoilunäkökulmia kaupungin palvelujen kehittämiseen. Aalto-yliopiston julkaisusarja 1/2015. Aalto-yliopisto. Helsinki.

Laimi, T., Pusa, A-M., Rajala, K. & Stenvall, E. Mielekästä vapaa-aikaa, kavereita ja koordinaatiota. Harrastamisen Suomen mallin arviointi. Kansallinen koulutuksen arviointikeskus. Julkaisu 12:2023. Luettavissa https://karvi.fi/wp-content/uploads/2023/04/KARVI_1223.pdf Luettu 10.5.2023.

Laki kuntalaista 10.4.2015/410. Luettavissa <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2015/20150410> Luettu 6.3.2022.

Laki nuorisolain muuttamisesta 955/2022. Luettavissa: <https://finle.fi/fi/laki/ajantasa/1998/19980628> Luettu 1.6.2023.

Laki nuorisolaista 21.12.2016/1285. Luettavissa <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2016/20161285> Luettu 28.2.2022.

Laki Suomen perusopetuslaista. 1998. Luettavissa <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1998/19980628> Luettu 6.3.2022.

Laki Suomen perustuslaista. 1999. Luettavissa: <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1999/19990731> Luettu 8.7.2023.

Linnansaari, A. & Hankonen, N. Miten terveystyöskäytymiseen voidaan vaikuttaa? Teoksessa Sini-kallio, S. (toim.) 2019. Terveystyöskäytymisen psykologia. PS-kustannus. Luettu 8.7.2023.

Miettinen, S (toim.) 2014. Muotoiluajattelu. Teknologiainfo Teknova Oy.

Moritz, S. 2005. Service Design – Practical Access to an Evolving Field. Lontoo. Luettavissa: https://issuu.com/st_moritz/docs/pa2servicedesign/4 Luettu: 26.8.2023.

Myllyniemi, S. & Berg, P. 2013. Nuoria liikkeellä! Nuorten vapaa-aikatutkimus 2013 https://tieto-anuorista.fi/wp-content/uploads/2013/05/Nuoria_liikkeell%C3%A4_verkko.pdf Luettu 1.3.2023.

Mäkinen, M. 2018. Palvelumuotoiluajattelemalla paremmaksi? Opas järjestö- ja yhdistystoimijoille. Changeagenda. Helsinki.

Nessler, D. How to apply a design thinking, HCD, UX or any creative process from scratch. Luettavissa: <https://medium.com/digital-experience-design/how-to-apply-a-design-thinking-hcd-ux-or-any-creative-process-from-scratch-b8786efbf812> Luettu 27.9.2023.

Nurmi, H., Syväjärvi, A. & Leinonen, J. 2018. Osallistava toimintaote hyvinvoinnin edistämistyössä. Teoksessa: Lammintakanen, J. & Laulainen, S. 2018. Kohti vaikuttavaa päätöksentekoa ja johtamista hyvinvointipalveluissa. Itä-Suomen yliopisto. Luettavissa: https://erepo.uef.fi/bitstream/handle/123456789/20126/urn_isbn_978-952-61-2906-8.pdf?sequence=1&isAllowed=y Luettu 8.7.2023.

Nurmi, J-E. 2008. Nuoruusiän kehitys: etsintää, valintoja ja noidankehiä. Teoksessa Lyytinen, P., Korhakangas, M. & Lyytinen, H (toim.). Näkökulmia kehityspsykologiaan Kehitys kontekstissaan. WSOY. Helsinki.

Nurmi, J-E., Ahonen, T., Lyytinen, H., Lyytinen, P., Pulkkinen, L. & Ruoppila, I. Ihmisen psykologinen kehitys. 2009. WSOPYpro. Helsinki.

Ojasalo, K., Moilanen, T. & Ritalahti, J. 2020. Kehittämistyön menetelmät. Uudenlaista osaamista liiketoimintaan. SanomaPro. Helsinki.

Opetus ja kulttuuriministeriö. (OKM). 2020. Opetus- ja kulttuuriministeriön Koululaiskysely. Luettavissa: <https://okm.fi/koululaiskyselyt-harrastamisesta> Luettu 1.6.2023.

Opetus ja kulttuuriministeriö. (OKM). 2023. Erityisavustus kunnille Harrastamisen Suomen mallin toteuttamiseen. Luettavissa: <https://okm.fi/-/erityisavustus-kunnille-harrastamisen-suomen-mallin-toteuttamiseen> Luettu 4.4.2023.

Opinkirjo kehittämiskeskus s.a. Tutkimustulokset ja niiden havainnollistaminen. Luettavissa: <https://tiedelukutaito.mooc.fi/part-4/1-tutkimusaineiston-kasittely> Luettu 25.7.2023.

Osaamiskeskus Kentauri. 2021. Mikä on harrastamista ja mikä hengailua? Luettavissa: <https://kentauri.fi/mika-on-harrastamista-ja-mika-hengailua/> Luettu 3.7.2023.

OsallistuvaVantaa.fi. Vaikuttajapäivä 2023. Luettavissa: <https://osallistuvavantaa.fi/p/6f72zci34iv4> Luettu 24.7.2023.

Palvelumuotoilu Palo. 2018. Palvelumuotoilun prosessin vaiheet. Luettavissa: <https://www.palvelumuotoilupalo.fi/blogi/palvelumuotoilun-prosessin-vaiheet/> Luettu 8.7.2023.

Physical Activity Guidelines Advisory Committee 2018. Physical Activity Guidelines Advisory Committee Scientific Report. Washington, DC: U.S. Department of Health and Human Services, 2018.

Saatavilla: https://health.gov/sites/default/files/2019-09/PAG_Advisory_Committee_Report.pdf Luettu 25.6.2023.

Physical activity guidelines for Americans, 2nd edition. Department of health and human services. USA. 2018. Luettavissa: https://health.gov/sites/default/files/2019-10/PAG_Executive-Summary.pdf Luettu: 4.7.2023.

Piipponen, S-L. & Kurikka, P. 2020. Opas kuntalaisten osallisuuden arviointiin. Suomen kuntaliitto. Luettavissa: <https://www.kuntaliitto.fi/julkaisut/2020/2059-opas-kuntalaisten-osallistumisen-arviointiin> Luettu 9.7.2023.

PlanetYouth. The Icelandic Prevention Model. Luettavissa: <https://planetyouth.org/the-icelandic-prevention-model/> Luettu: 30.8.2023.

Saarijärvi, H. & Puustinen, P. 2020. Strategiana asiakaskokemus. Docendo Oy. Jyväskylä.

Salasuo, M. (toim.), Tarvainen, K. & Myllyniemi, S. 2021. Nuoriso harrastamassa kulttuuria, taidetta ja mediaa. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimuksen tilasto-osio. Teoksessa Harrastamisen äärellä. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2020. Luettavissa <https://tietoanuorista.fi/wp-content/uploads/2021/05/lasten-ja-nuorten-vapaa-aikatutkimus-2020-web.pdf> Luettu 1.3.2022.

Selin, E. & Selin, J. 2013. Kaikki on kiinni asiakkaasta. Hansaprint Oy. Espoo.

Sinisalo-Juha, E. 2023. Nuoren kasvu yksinäisyyden varjossa. Teoksessa Rasinkangas, E. & Sinisalo-Juha, E. (toim.) Yksin, yhdessä, yhteisössä – järjestö- ja harrastustoiminta nuorten voimavarana. Osaamiskeskus Kentauri. Luettavissa: <https://www.humak.fi/wp-content/uploads/2023/03/yksin-yhdessa-yhteisossa-osaamiskeskus-kentauri-humak-1.pdf> Luettu 3.7.2023.

Tarvainen, K., Manner, J., Myllyniemi, S. & Salasuo, M. 2023. Tilasto-osio. Teoksessa Aapola-Kari, S. (toim.) Vaihteleva vapaa-aika. Valtion liikuntaneuvoston julkaisuja 2023:8. Luettavissa: https://tietoanuorista.fi/wp-content/uploads/2023/05/FINAL_vapaa-aikatutkimus-2022-web.pdf Luettu 3.7.2023.

Terveiden ja hyvinvoinninlaitos 2022b. Osallisuus. Luettavissa: <https://thl.fi/fi/web/hyvinvointi-ja-terveyserot/eriarvoisuus/hyvinvointi/osallisuus> Luettu 8.7.2023.

Terveyden ja hyvinvoinninlaitos. 2023b. Osallisuuden osa-alueet ja osallisuuden edistämisen periaatteet. Luettavissa: <https://thl.fi/fi/web/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asetuksessa-olevien-osallisuus/osallisuuden-osa-alueet-ja-osallisuuden-edistamisen-periaatteet> Luettu 8.7.2023.

Terveyden ja hyvinvoinninlaitos. 2021. Kouluterveyskysely 2019 ja 2021. Luettavissa: https://sampo.thl.fi/pivot/prod/fi/ktk/ktk1/summary_aluevertailu3 Luettu 23.4.2022.

Terveyden ja hyvinvoinninlaitos. 2022a. Hyvinvointi. Luettavissa <https://thl.fi/fi/web/hyvinvointi-ja-terveyserot/eriarvoisuus/hyvinvointi> Luettu 3.5.2023.

Terveyden ja hyvinvoinninlaitos. 2022c. Liikunnan terveyshyödyt. Luettavissa <https://thl.fi/fi/web/elintavat-ja-ravitseminen/liikunta/liikunnan-terveyshyodyt> Luettu 2.7.2023.

Terveyden- ja hyvinvoinninlaitos. 2023a. Nuorten hyvinvointi. Luettavissa <https://thl.fi/fi/web/lapset-nuoret-ja-perheet/hyvinvointi-ja-terveys/nuorten-hyvinvointi> Luettu 3.7.2023.

Tuulaniemi, J. 2011. Palvelumuotoilu. Talentum Media Oy.

UKK-instituutti 2021. Liikunta ja mielenterveys. Luettavissa: <https://ukkinstituutti.fi/liike-laakeena/liikunta-ja-mielen-hyvinvointi/> Luettu 4.7.2023.

UKK-instituutti.2022. Liikkumattomuuden kustannukset Suomessa. Luettavissa: <https://ukkinstituutti.fi/liikkuminen/liikkumattomuuden-kustannukset/liikkumattomuudenkustannukset-suomessa/>. Luettu 21.5.2023.

United Nations 2013. DEFINITION OF YOUTH. Luettavissa: <https://www.un.org/esa/socdev/documents/youth/fact-sheets/youth-definition.pdf> Luettu 2.7.2023.

Vaahojärvi, K. 2011. Palvelukonseptien arviointi. Teoksessa: Miettinen, S. (toim). Palvelumuotoilu – uusia menetelmiä käyttäjätiedon hankintaan ja hyödyntämiseen. Tammerprint Oy.

Vaajakallio, K. & Mattelmäki, T. 2011. Yhteissuunnittelu ja palveluiden ideointi. Teoksessa Miettinen, S. Palvelumuotoilu – Uusia menetelmiä käyttäjätiedon hankintaan ja hyödyntämiseen. Teknologiaiinfo Teknova Oy, Helsinki.

Valtioneuvosto 2021. Lapset, nuoret ja koronakriisi. Lapsistrategian koronatyöryhmän arvio ja esitykset lapsen oikeuksien toteuttamiseksi. Valtioneuvoston julkaisuja 2021:2. Luettavissa:

https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/162647/VN_2021_2.pdf?sequence=1&isAllowed=y Luettu 24.7.2023.

Vantaa 2022a. Harrastusten Vantaa. Luettavissa: <https://www.vantaa.fi/fi/harrastusten-vantaa> Luettu 1.9.2022.

Vantaa 2022b. Vaikuttajapäivässä ideoitiin millainen turvallinen tila on. Luettavissa: <https://www.vantaa.fi/fi/ajankohtaista/uutinen/vaikuttajapaivassa-ideoitiin-millainen-turvallinen-tila?fbclid=IwAR1Ayb7FAssfdDOKDUDz4bdKjG7D5a1g8Xygh-AWOFZAHkiEJiaTdx8w0cU> Luettu 24.7.2023.

Vantaa 2022c. Sporttikaverit ohjaavat mielekkäiden harrastusten pariin. Luettavissa: <https://www.vantaa.fi/fi/ajankohtaista/artikkeli/sporttikaverit-ohjaavat-mielekkaiden-harrastusten-pariin> Luettu 25.7.2023.

Vantaa 2023b. Organisaatio. Luettavissa: <https://www.vantaa.fi/fi/kaupunki-ja-paatoksenteko/organisaatio> Luettu 5.1.2023.

Vantaa. 2023a. Harrastusten Vantaa. Luettavissa: <https://www.vantaa.fi/fi/harrastusten-vantaa> Luettu 1.7.2023.

Vantaa. s.a.a. Maksuttomia harrastuksia koululaisille. Luettavissa: <https://www.vantaa.fi/fi/maksuttomia-harrastuksia-koululaisille> Luettu 1.4.2023.

Vantaan hyvinvointisuunnitelma 2023–2025. Luettavissa: https://www.vantaa.fi/sites/default/files/document/Vantaa_Hyvinvointisuunnitelma2023-2025.pdf Luettu 1.7.2023.

Vantaan kaupungin hallintosäätö. 2023. Luettavissa: <https://www.vantaa.fi/sites/default/files/document/Vantaan%20kaupungin%20hallintos%C3%A4%C3%A4nt%C3%B6%201.9.2023.pdf> Luettu 8.7.2023.

Virta, J. & Lounassalo, I. 2013. Liikuntapedagogiikka yläkoulussa. Teoksessa Jaakkola, T., Liukkonen, J. & Sääkslahti, A. (toim.). Liikuntapedagogiikka. s.500–519. PS-kustannus. Juva. E-kirja. Luettu 10.3.2023.

Liitteet

Liite 1. Harrastustoivekysely 1



Lasten ja nuorten harrastustoivekysely

Vaikuta Harrastusten Vantaan syksyn 2022 tuleviin harrastuksiin! Haluamme kuulla Vantaalaisten peruskoululaisten harrastustoiveita. Pyydämme täyttämään kyselyn yhdessä lapsen tai nuoren kanssa. Ylimmillä luokka-asteilla lapsi tai nuori voi täyttää kyselyn itsenäisesti.

Harrastusten Vantaa tarjoaa maksuttomia ja mielekkäitä matalankynnyksen harrastuksia lapsien ja nuorten toiveiden pohjalta. Kohderyhmänä on Vantaan 1-9lk oppilaat. Harrastukset järjestetään koululla tai sen lähialueella heti koulupäivän ympärillä.

Vastaaminen tapahtuu täysin nimettömästi eikä vastaajaa voida tunnistaa. Tuloksia käytetään toiminnan kehittämismielessä ja niitä saatetaan julkaista siten että vastaus ei henkilöidy. Vastauksien perusteella rakennetaan toivottu harrastuslukupöytä. Vastauksia käsittelevät Harrastusten Vantaan työntekijät.

Vastaamiseen kuluu aikaa noin 5 minuuttia
Kyselylinkki avoimena 20.2.2022 saakka

1. Onko kyselyyn vastaaja? Valitse yksi *

- Lapsi tai nuori itsenäisesti
- Lapsi tai nuori huoltajan kanssa
- Huoltaja / muu aikuinen

2. Oppilaan sukupuoli. Valitse yksi *

- Tyttö
- Poika
- En halua vastata / muu

3. Missä listauksen kouluista käyt koulua? (Huom. Nikinmäen toimipiste ja Leppäkorven koulu löytyvät listauksen lopusta) *

- Askiston koulu
- Aurinkokiven koulu
- Havukosken koulu
- Hiekkaharjun koulu
- Hämeenkylässen koulu
- Ilolan koulu
- Itä-Hakkilan koulu
- Jokiniemen koulu
- Jokivarren koulu
- Kaivokselan koulu
- Kanniston koulu
- Kartanonkosken koulu
- Keimolanmäen koulu
- Kiltterin koulu

- Kivimäen koulu
- Koivukylän koulu
- Kuusikon koulu
- Kytöpuiston koulu
- Lehtikuusen koulu
- Länsimäen koulu
- Martinlaakson koulu
- Mikkolan koulu
- Peltolan koulu
- Pähkinärinteen koulu
- Päiväkummun koulu
- Rajakylän koulu
- Rajatorpan koulu
- Rekolan koulu
- Rekolanmäen koulu
- Ruusuvuoren koulu
- Seutulan koulu

- Simonkallion koulu
- Simonkylän koulu
- Sotunki
- Uomarinteen koulu
- Vantaan seudun Steinerkoulu
- Veromäen koulu
- Viertola (Liljätien toimipiste)
- Viertola (Jokirannan toimipiste)
- Vierumäen koulu (Vierumäen toimipiste)
- Vierumäen koulu (Kulomäen toimipiste)
- Ylästön koulu
- Jokivarren koulu (Nikimäen toimipiste)
- Leppäkorven koulu

4. Millä luokkatasolla käyt koulua? *

- 1-luokalla
- 2-luokalla
- 3-luokalla
- 4-luokalla
- 5-luokalla
- 6-luokalla
- 7-luokalla
- 8-luokalla
- 9-luokalla

5. Minkälaisen harrastuksen mieluiten haluaisit aloittaa? (Mieluisin = 1, Vähiten mieluisin = 6. Anna eri numero jokaiselle vaihtoehdolle) *

Liikuntaharrastus (Palloilulajit, voimistelulajit, kamppailulajit, kuntosali, jumpat, talvilajit jne.)	Valitse ▼
Ilmaisutaito (Tanssi, musiikki, laulu, teatteri, sirkus)	Valitse ▼
Taideharrastukset (Piirtäminen, maalaaminen, animaatio, valokuvaus, elokuva jne.)	Valitse ▼
Käsityöharrastukset (Nikkarointi, vaatetus ja muoti, puutyöt, metallyöt, jne.)	Valitse ▲
Muut harrastukset (kokkikerho, koodaus, pelisuunnittelu, lautape/roolipeliharrastus, ilmaliu, eläinharrastus, mopojen korjaus, keppihevosharrastus, tiede jne)	Valitse ▲
Monimuotoinen harrastus (Yhdistetään erilaisia harrastuksia, hyvinvointiharrastus jne.)	Valitse ▲

6. Annoit edellisissä kysymyksessä jonkin numeron vaihtoehdolle muut harrastukset. Mikä vaihtoehto näistä sinua kiinnostaisi? Voit valita 1-3 kohtaa *

- Kokkikerho
 Koodaus- ja pelisuunnittelu
 Lautapeli / roolipeliharrastus
 Eläinharrastus
 Ilmailuharrastus
 Mopojen korjaus
 Hyvinvointiharrastus
 Keppihevosharrastus
 Tiede, halutessasi kerro mikä
 Muu, mikä?
 En ole kiinnostunut näistä harrastuksista

Voit valita 1 ja 3 vaihtoehdon väliltä
Valitut vaihtoehdot: 0

7. Luettele sellaisien harrastuksien nimiä, joita haluaisit harrastaa. Kerro rohkeasti uusienkin harrastuksien nimiä tai keksi uusi harrastus. Nyt saa unelmoida! *

8. Missä tilassa haluaisit harrastaa? Voit valita useamman vaihtoehdon *

- Omalla koululla
 Nuorisotilat
 Liikuntatilat (muut kuin oman koulusi liikuntatilat. Esim. uimahalli, kuntosali, pallohalli)
 Kulttuuritilat / museot
 Kirjastojen tilat
 Muut tilat tai paikat, kerro missä

9. Onko sinulla jo ohjattu säännöllinen harrastus? Kuinka usein harrastat ohjatusti? (säännöllinen= joka viikko toteutuva, Ohjattu = ohjaaja on paikalla ja ohjaa harrastusta) *

- ei yhtään ohjattua harrastusta
 Harvemmin kuin kerran viikossa (Esim. joka toinen viikko)
 1 kerta viikossa
 2 kertaa viikossa
 3 tai enemmän kertaa viikossa

10. Haluatko harrastaa ohjatusti useammin kuin nyt? *

- Kyllä
 En
 En osaa sanoa

11. Pystytkö osallistumaan useampaan harrastukseen kuin tällä hetkellä? *

- Kyllä
 Ei
 En osaa sanoa

12. Mitä kautta haluat saada tietoa harrastuksista? Valitse 1-3 *

- Opettajilta tai muilta koululla työskenteleviltä aikuisilta
 Wilman kautta
 Koulujen nettisivujen kautta
 Somen kautta, jos haluat, kerro mistä
 Joku muu, kerro mikä

Voit valita 1 ja 3 vaihtoehdon väliltä
Valitut vaihtoehdot: 0

13. Sana on vapaa. Tuleeko sinulle mieleen jotakin muuta harrastuksiin liittyvää josta haluaisit kertoa meille tai kysyä meiltä?

Liite 2. Palautekysely

Harrastusten Vantaa; palautekysely osallistujille syksy 2022

Pakolliset kysymykset merkitty tähdellä (*)

Hei!

Olet osallistunut / tai lapsesi / nuoresi on osallistunut Harrastusten Vantaan toimintaan syksyn 2022 aikana.

Haluamme kuulla lapsen / nuoren omia kokemuksia harrastuksiin liittyen. Toivommekin että vastaaja on lapsi / nuori itsenäisesti tai yhdessä huoltajan tai muun aikuisen kanssa.

Vastaukset ovat anonyymejä. Palautetta käytetään toiminnan kehittämiseen sekä raportointimielessä ja niitä käsitellään luottamuksellisesti. Kommentteja voidaan julkaista nimettömästi ja siten ettei se henkilöidy.

Lisätietoja Harrastusten Vantaa - hankkeen harrastuksista: <https://www.vantaa.fi/fi/harrastusten-vantaa>

Kyselyyn vastaaminen vie noin 5 minuuttia.
Kysely voimassa 31.12.2022 asti

1. Onko vastaaja? *

- Lapsi / nuori itse
 Lapsi / nuori yhdessä huoltajan kanssa
 Huoltaja / muu aikuinen

2. Millä luokka-asteella opiskelet *

1. luokalla
 2. luokalla
 3. luokalla
 4. luokalla
 5. luokalla
 6. luokalla
 7. luokalla
 8. luokalla
 9. luokalla

3. Järjestettiinkö harrastus *

- Koulun tiloissa, kerro mikä koulu
- Kirjasto, kerro mikä kirjasto
- Lasten kulttuurikeskus, kerro mikä (Toteemi, Pessi, Pyykkitypa)
- Kaupungin liikuntatila (muu kuin koulun tila), kerro mikä
- Nuorisotila
- Asukastila
- Muu tila, missä? (Esim. Heureka, Dixi bowling, Kiepelykeskus)

4. Osallistuitko *

- Liikuntaharrastus, kerro harrastuksen nimi
- Taideharrastus / ilmaisutaide, kerro harrastuksen nimi (Mm. kuvataide, musiikki, teatteri, tanssi, ympäristötaide)
- Muu harrastus, kerro nimi (mm. eläin, koodaus, peli, kokki, tiede)

5. Viestintä harrastukseen liittyen oli riittävää? *

	1. Täysin eri mieltä	2. Jokseenkin eri mieltä	3. En osaa sanoa	4. Jokseenkin samaa mieltä	5. Täysin samaa mieltä	
Täysin eri mieltä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Täysin samaa mieltä

6. Harrastus järjestettiin hyvään aikaan *

	1. Täysin eri mieltä	2. Jokseenkin eri mieltä	3. En osaa sanoa	4. Jokseenkin samaa mieltä	5. Täysin samaa mieltä	
Täysin eri mieltä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Täysin samaa mieltä

7. Sain vaikuttaa harrastuksen sisältöön? (lapsen / nuoren oma mielipide) *

	Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	En osaa sanoa	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä	
Täysin eri mieltä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Täysin samaa mieltä

8. Olin mielelläni mukana harrastuksessa *

	1. Täysin eri mieltä	2. Jokseenkin eri mieltä	3. En osaa sanoa	4. Jokseenkin samaa mieltä	5. Täysin samaa mieltä	
Täysin eri mieltä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Täysin samaa mieltä

9. Harrastus vastasi odotuksiani *

	1. Täysin eri mieltä	2. Jokseenkin eri mieltä	3. En osaa sanoa	4. Jokseenkin samaa mieltä	5. Täysin samaa mieltä	
Täysin eri mieltä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Täysin samaa mieltä

10. Pidin harrastusohjaajasta *

	1. Täysin eri mieltä	2. Jokseenkin eri mieltä	3. En osaa sanoa	4. Jokseenkin samaa mieltä	5. Täysin samaa mieltä	
Täysin eri mieltä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Täysin samaa mieltä

11. Löysitkö uusia ystäviä harrastuksen kautta? *

- Kyllä
 En

12. Lopetinko harrastuksen kesken kauden? *

- Kyllä, kerro miksi
 En

13. Haluatko kertoa meille jotakin syksyn 2022 harrastuksesta? Ruusuja, risuja - sana on vapaa.

Edellinen

Lähetä

Liite 3. Harrastustoivekysely 2



**HARRASTAMISEN
SUOMEN MALLI**

Lasten ja nuorten harrastustoivekysely

Kerro mitä haluat harrastaa. Nyt voit vaikuttaa mitä ensi syksynä koulun ja kodin lähellä on tarjolla.

Vastaaminen tapahtuu täysin nimettömästi eikä vastaajaa voida tunnistaa. Vantaan kaupunki käyttää tuloksia jotta voimme järjestää toivomianne harrastuksia.

Vastaamiseen kuluu noin 5 minuuttia.

1.-2.-luokkalaisten huoltajille:

Vaikuta kouluvuoden 2023-2024 tuleviin harrastuksiin. Haluamme kuulla Vantaalaisten peruskoululaisten harrastustoiveita. Pyydämme täyttämään kyselyn yhdessä lapsen kanssa.

Vastaaminen tapahtuu täysin nimettömästi eikä vastaajaa voida tunnistaa. Tuloksia käytetään toiminnan kehittämiseksi. Vastauksien perusteella rakennetaan toivottu harrastuslukupöytä. Tuloksia käsittelee Vantaan kaupungin työntekijät.

Kyselyn toteuttaa Harrastusten Vantaa, joka tarjoaa maksuttomia ja mielekkäitä matalankynnyksen harrastuksia lapsien ja nuorten toiveiden pohjalta. Kohderyhmänä on Vantaan 1.-9.lk. oppilaat. Harrastukset järjestetään koululla tai sen lähialueella ennen tai jälkeen koulupäivän.

Vastaamiseen kuluu noin 5 minuuttia.
Kysely on auki 13.3.2023 asti.

1. Onko kyselyyn vastaaja? Valitse yksi *

- Lapsi tai nuori itsenäisesti
 Lapsi tai nuori huoltajan kanssa
 Huoltaja / muu aikuinen

2. Oppilaan sukupuoli. Valitse yksi *

- Tyttö
 Poika
 En halua vastata / muu

3. Mitä koulua käyt? *

- Askiston koulu
- Aurinkokiven koulu
- Havukosken koulu
- Hiekkaharjun koulu
- Hämeenkylässä koulu
- Ilolan koulu
- Itä-Hakkilän koulu
- Jokiniemen koulu
- Jokivarren koulu
- Kaivokselan koulu
- Kanniston koulu
- Kartanonkosken koulu
- Keimolanmäen koulu
- Kilterin koulu

- Kivimäen koulu
- Koivukylän koulu
- Kuusikon koulu
- Kytöpuiston koulu
- Lehtikuusen koulu
- Leppäkorven koulu
- Länsimäen koulu
- Martinlaakson koulu
- Mikkolan koulu
- Peltolan koulu
- Pähkinärinteen koulu
- Päiväkummun koulu
- Rajakylän koulu
- Rajatorpan koulu
- Rekolan koulu
- Rekolanmäen koulu
- Ruusuvuoren koulu

- Seutulan koulu
- Simonkallion koulu
- Simonkylän koulu
- Sotungin koulu
- Uomarinteen koulu
- Vantaan seudun Steinerkoulu
- Veromäen koulu
- Viertolan koulu
- Vierumäen koulu
- Ylästön koulu
- International School of Vantaa

4. Millä luokalla olet? *

- 1.-luokalla
- 2.-luokalla
- 3.-luokalla
- 4.-luokalla
- 5.-luokalla
- 6.-luokalla
- 7.-luokalla
- 8.-luokalla
- 9.-luokalla

5. Harrastan ohjastusti? Valitse yksi *

- Minulla ei ole ohjattua harrastusta
 Vähemmän kuin kerran viikossa (esim. joka toinen viikko)
 1 kerta viikossa
 2 kertaa viikossa
 3 tai enemmän kertaa viikossa
 Harrastan itsenäisesti ilman ohjaajaa

6. Haluaisitko löytää uuden ohjatun harrastuksen, joka toteutuu koulun jälkeen? *

- Kyllä
 En
 En tiedä

7. Mihin näistä liikuntaharrastuksista haluaisit osallistua? Valitse 1-5 *

- Pelit ja leikit (esim. polttopallo, kaikki pottaa kaikkia, lipunryöstö)
 Pallolilajit (esim. jalkapallo, koripallo, salibandy, lentopallo, beach volley) Kirjoita vapaa vastaus, jos jokin erityisesti
 Skuuttaus, skeittaus, maastopyöräily, pyöräily
 Frisbeegolf, minigolf, golf, biljardi, keilaus. Kirjoita vapaa vastaus, jos jokin erityisesti
 Liikuntaharrastus, jossa kokeillaan erilaisia lajeja tai liikutaan vuodenaikojen mukaan
 Jäälajit / talvilajit (esim. taitoluistelu, jääkiekko, jääpallo, ringette, hiihto)
 Kampailulajit, itsepuolustus (esim. karate, nyrkkeily, taekwondo, jujutsu)
 Ryhmäliikunta (esim. erilaiset jumpat)
 Kuntosali, crossfit, kehonpainoharjoittelu
 Yleisurheilu
 Parkour, temppuili
 Voimistelu (esim. telinevoimistelu, joukkuevoimistelu, kilpa-aerobic, rytmien voimistelu, trampoliinivoimistelu, akrobatia, tankotanssi, cheerleading) Kirjoita vapaa vastaus jos jokin erityisesti

- Kiipeily, boulderointi
 Vesiliikunta (esim. uinti, hydrobic, vesipallo)
 En halua mitään näistä
 Jooga, pilates, meditaatio, rentoutuminen, mindfulness
 Mailapallopelit (esim. padel, tennis, pingis, sulkapallo)
 Tanssi (esim. kilpatanssi, hip-hop, baletti, jazztanssi, latinotanssi, katutanssi, modernitanssi) Kirjoita vapaa vastaus jos jokin erityisesti
- Valitse enintään 5 vaihtoehtoa
Valitut vaihtoehdot: 0

8. Mihin näistä taideharrastuksista haluaisit osallistua? Valitse 1-5 *

- Valokuva, elokuva, animaatio
 Kuvanveisto, keramiikka, savityöt
 Luova tai journalistinen kirjoittaminen, runot, lukupiiri
 Maalaaminen, piirtäminen, grafiikka
 Käsityö: kutominen, neulominen, ompelminen
 Soittimen soittaminen, bändi, laulaminen
 Mediataide, äänitaide, valotaide
 Askartelu, kädentaidot (esim. korttien tekeminen, kynttilät)
 Näyttelyvierailut, museot, taidevierailut, kulttuurihistoria
 En halua mitään näistä
 Katutaide, graffiti
 Sirkus, teatteri, improvisaatio, musiikkiteatteri
 Sarjakuva, sanataide
 Käsityö: puutyöt, metallityöt
 Musiikin teko (esim. omien biisien teko, säveltäminen, sanoittaminen)

9. Mihin näistä muista harrastuksista haluaisit osallistua? Valitse 1-5 *

- Koodaus, pelisuunnittelu, E-sports, robotiikka tai muu tietotekniikkaan liittyvä
- Tiede (esim. avaruus, laboratorio, fysiikka, historia, maantiede, biologia)
- Somettaminen, tubettaminen, esiintymis- ja puhetaito
- Luonnossa liikkuminen, erätaidot (esim. retkeily, geokätköily, kalastus, partio, seikkailu, suunnistus)
- Arkkitehtuuri, sisustus
- Vapaapalokunta
- Kokkaus, leipominen, ruokakulttuuri
- Rakentaminen (esim. legot, muovailuvahat)
- Vaatteet, muoti, meikit, hiukset, maskeeraus
- Laserpelit, seikkailupelit
- Mopot ja pyörät kuntoon, tekninen rakentaminen
- Hengailuharrastus (esim. nuorisotilalla)
- Eläinharrastus, agility, keppihevoseet
- Kokeiluharrastus, jossa kokeillaan useita erilaisia harrastuksia

- Arkkitehtuuri, sisustus
- Vapaapalokunta
- Kokkaus, leipominen, ruokakulttuuri
- Rakentaminen (esim. legot, muovailuvahat)
- Vaatteet, muoti, meikit, hiukset, maskeeraus
- Laserpelit, seikkailupelit
- Mopot ja pyörät kuntoon, tekninen rakentaminen
- Hengailuharrastus (esim. nuorisotilalla)
- Eläinharrastus, agility, keppihevoseet
- Kokeiluharrastus, jossa kokeillaan useita erilaisia harrastuksia
- En halua mitään näistä
- Lautapelit, pakopelihuone, roolipelit, lautapeliin suunnittelu ja tekeminen
- Kielen oppiminen ja harjoittelemineen Kerro mikä kieli

Valitse enintään 5 vaihtoehtoa
Valitut vaihtoehdot: 0

10. Kerro, onko jokin harrastus, jota haluaisit erityisesti harrastaa tai harrastus, jota et löytänyt listalta

Lähetä