








Toiminnallisia yhteiskehittämisen menetelmiä

Vinkkejä kehittämistyötä tekeville lasten, nuorten ja perheiden kokemusten tavoittamiseksi

Menetelmä	Sadutus	Lisätty todellisuus (AR)	Yhdessä havainnointi	Leikki, draama	Kuvakortit	Verkosto-, käsite- ja unelmakartat	Piirtäminen, maalaaminen	Rakentelu, askartelu	Ryhmäkeskustelu
Suosittelut kohderyhmä	> 3-vuotiaat lapset, nuoret ja aikuiset	> 5-vuotiaat lapset, nuoret ja aikuiset	Kaikki ikäryhmät	Kaikki ikäryhmät	< 7-vuotiaat ja kommunikaatiohaasteiset	< 7-vuotiaat lapset, nuoret ja aikuiset	Kaikki ikäryhmät	> 3-vuotiaat lapset, nuoret ja aikuiset	> 3-vuotiaat lapset, nuoret ja aikuiset
Resurssit	Rauhallinen tila, kynä ja paperia 15 min +	Mobiililaitteet, AR-sovellukset 30 min +	Halutessa kamera, kyniä ja paperia 30 min +	Halutessa videokamera, rooliasuja, välineitä, nukkeja/leluja 30 min +	Kuvakortit tai mobiilisovellus 5 min +	Kynä ja paperia tai mobiililaitte, halutessa aikakauslehtiä tms. 30 min +	Paperia, kyniä tai siveltimiä ja maaleja tai sormivärejä 30 min +	Askartelumateriaalia, rakennuspalikoita jne. 30 min +	Rauhallinen tila 15 min +
Lyhyt kuvaus	Menetelmän avulla voidaan selvittää yksilöllisiä toiveita ja tarpeita sekä ideoida yhdessä. Toimii sellaisenaan luottamuksellisen vuorovaikutuksen rakentamisen välineenä. Voidaan saduttaa vapaasti tai valitusta aiheesta.	Menetelmän avulla voidaan kerätä tietoa esimerkiksi tiloihin liittyvistä toiveista ja tarpeista tai suunnitella yhdessä uutta. Sopii myös kehittämisideoiden esittelyyn ja tiedon palauttamiseen.	Havainnoidaan yhdessä elinympäristöä tai kehittävää palvelua. Esim. tehdään kävelyretki yhdessä tai pyydetään ottamaan valokuvia ja kertomaan niiden pohjalta kehittämisajatuksia.	- Esitä jotakin tilannetta sorminukeilla/Lego-hahmoilla/jne. ja kysy, mitä seuraavaksi tapahtuisi. - Anna lasten, nuorten ja aikuisten itse esittää. - Anna jokin aihe, roolit tai joitain esineitä ja pyydä leikkimään -> havainnoi ja keskustelkaa jälkikäteen yhdessä.	Yksinkertaisimmillaan osoitetaan tai valitaan kuvia sanallisen kommunikaation ohella tai sijasta. Kuvilla voi saada tietoa ihmisen toiveista, tarpeista, ajatuksista ja tunteista. Myös puheella kommunikoivat hyötyvät kuvista!	Kirjoitetaan yksin tai ryhmässä palveluun tai tilaan liittyviä ajatuksia tai toiveita. Voidaan käyttää lisäksi piirtämistä tai kuvien leikkaamista ja liimaamista esim. aikakauslehdistä. Kootaan ideat yhteiseen karttaan ja keskustellaan.	Piirretään / maalataan yksin tai ryhmänä ajatuksia, ideoita tai toiveita. Lopputuloksesta voidaan kertoa satu tai käydä keskustellen läpi. Piirtämistä ja maalaamista voidaan käyttää myös keskustelun / haastattelun tukena.	Askartelemalla voi ideoida palveluja tai tiloja tai kerätä tietoa tämänhetkisestä tilanteesta, tarpeista. Menetelmää voi käyttää vapaamuotoisesti tai strukturoidusti, esim. Lego Serious Play:n avulla.	Vapaan keskustelun tilanne, jota vetäjä ohjaa antamalla keskustelun aiheita tai esittämällä joitain kysymyksiä aiheesta, josta haluaa tietää osallistujien näkemyksiä. Ryhmäkeskustelun herättäjänä voidaan käyttää esimerkiksi valokuvia tai videoita. Keskustelun lomassa voidaan antaa mahdollisuus piirtämiselle, maalaamiselle, askartelulle tai vaikka satujen kerronnalle.
Lisätieto	Sadutusohje 	Tietoja ja vinkkejä 	Tietoa havainnoinnista	Osallistava draama Leikkivinkkejä	Kuvapankki & Kuvatyökalu 	Unelmakartta Digitaalisia työkaluja 	Visuaaliset menetelmät	Lego Serious Play	Erätauko-menetelmä Haastattelumenetelmiä dd

Muista:

-  Salli lapsille ja nuorille luontainen toiminta (liike, leikki, luovuus, huumori...)
-  Rohkaise näkemysten ilmaisuun - validoi ja anna positiivista palautetta
-  Kiinnitä huomio kehittämistilanteen ympäristöön (aistiärsykkeet, tunnelma, tietosuojat)
-  Käytä aikaa luottamuksen luomiseen
-  Varaudu käyttämään monipuolisia ja mukautuvia kommunikoinnin keinoja ja huomioi yksilöllisyys
-  Käy yhdessä läpi turvallisemman tilan periaatteet
-  Hyödynnä digitaalisia alustoja tiedon koontiin, havainnollistamiseen ja etätyöskentelyyn (Miro, Padlet, Howspace, Mentimeter, Flinga, Canva jne.)

