



IDEARIIHI HÄKKÄYS JAMIT

**Yhteiskehittämisen
opas opettajille**

**Heli Kesämaa ja
Marita Mattila (toim.)**

Kirjoittajat



Kesämaa Heli
KTT, yliopettaja
Xamk



Mattila Marita
MMM, projekti-
päällikkö Xamk



Schadewitz Katri
YTM, lehtori Xamk



Koivunen Elisa
tradenomi (AMK),
opintoasiantuntija
Samiedu

XAMK KEHITTÄÄ 141
KAAKKOIS-SUOMEN
AMMATTIKORKEAKOULU
MIKKELI 2021

© Tekijät ja Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu
Taitto: Mainostoimisto Groteski Oy

ISBN: 978-952-344-321-1 (PDF)
ISSN: 2489-3102 (PDF)

Sisällys

Lukijalle	4
Onnistumisen edellytykset	5
Yhteiskehittämisen perusta Heli Kesämaa	6
Yhteiskehittämisen käsitteitä ja pedagogisia piirteitä	6
Yhteiskehittämisen taidot	9
Yhteiskehittämisen formaatteja	12
Yhteiskehittäminen opetusyhteistyönä Heli Kesämaa	16
Tapahtumat osaksi opetusta	16
Tapahtuman osapuolet ja roolit	20
Opiskelijat yhteiskehittämisen tapahtumien järjestäjinä Katri Schadewitz	22
Yhteiskehittäminen käytännössä Heli Kesämaa	24
Millainen on sopiva haastetehtävä?	24
Tapahtuman käytännön järjestelyt	26
Samassa tilassa, verkossa vai yhdistelmä?	30
Mentori kysyy ja kuuntelee Marita Mattila	32
Pitchaus huipentaa tapahtuman Marita Mattila	34
Käytännön kokemuksia ja esimerkkejä	36
Mitä opittiin verkkohackathonissa? Heli Kesämaa	36
Järjestäjän kokemuksia online-hackathonista Elisa Koivunen	39
Case-esimerkkejä	42



Kuva Maarit Vahvanen

Lukijalle

Tämän materiaalin tavoitteena on luoda opettajalle käsitys siitä

- **mitä yhteiskehittäminen tarkoittaa**
- **miksi yhteiskehittämisen tapahtumia kannattaa yhdistää osaksi opetusta**
- **milloin tapahtumat ovat käyttökelpoisia osana opetusta**
- **mitä pitää ottaa huomioon suunnittelussa ja järjestelyissä.**

Yhteiskehittämisen tapahtumat edustavat työelämälähtöistä pedagogiikkaa ja näin rakentavat siltaa opiskelijoiden ja työelämän välille. Tapahtumat antavat opettajalle mahdollisuuden uudistaa menetelmiään työelämän tarpeiden pohjalta.

Verkko-opiskelun lisääntyessä opiskelijat kohtaavat toisiaan ja muiden alojen opiskelijoita yhä harvemmin. Yhteiskehittäminen tarjoaakin tilaisuuden kohdata ja työskennellä luontevasti eri alojen opiskelijoiden ja ammattilaisten kanssa.

Tämän materiaalin tarkoitus on auttaa opettajaa pedagogisen käsikirjoituksen luomisessa. Materiaali perustuu sekä aihealueen kirjallisuuteen että käytännön kokemuksiin Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun (Xamk) Symbioosi-hankkeessa. Käytännön kokemusta on hankittu osallistumalla,

havainnoimalla ja arvioimalla yhteensä 12 yhteiskehittämistapahtuman suunnittelua, toteutusta ja tuloksia. Tapahtumia olivat

3 hackathonia

3 design jamia

4 aivoriihityyppistä tapahtumaa

2 opintojaksoa, joihin sisältyi yhteiskehittämistä.

Tapahtumat ja opintojaksot toteutettiin Xamkissa vuosina 2019–2020. Puolet niistä toteutettiin kasvokkain ja puolet täysin verkon välityksellä. Aineistoa kerättiin kyselytutkimuksilla osallistujilta ja mentoreilta, haastatteluilla osallistujilta ja kumppaneilta, havainnoimalla tapahtumissa sekä opiskelijoiden oppimistehtävistä ja keskusteluista.

Onnistumisen edellytykset

Onnistuneeseen yhteiskehittämiseen tarvitaan monen toimijan samansuuntaista tahtoa ja pyrkimyksiä. Seuraavaan listaan on tiivistetty onnistumisen kannalta keskeiset tekijät, joita myös käsitellään tarkemmin tässä oppaassa:

- 1. Yhteiskehittämisellä on luonteva yhteys opintojaksoihin.**
- 2. Toimeksiantajat ja kumppanit sitoutuvat mukaan.**
- 3. Opiskelijat muodostavat monialaisia ryhmiä.**
- 4. Haastetehtävät ovat opiskelijoita kiinnostavia, ja kehittämisellä on jatkuvuutta.**
- 5. Opiskelijoilla on valmiudet yhteiskehittämiseen.**
- 6. Yhteiskehittämisen ilmapiiri on rento ja tukee luovaa ja tavoitteellista yhdessä tekemistä.**
- 7. Sallitaan kokeilut ja epäonnistuminen.**

Yhteis- kehittämisen perusta

Heli
Kesämaa

Yhteiskehittämisen käsitteitä ja pedagogisia piirteitä

Tässä aluvuossa tarkastellaan yhteiskehittämisen käsitteellistä taustaa ja yhteyttä muihin pedagogisiin malleihin.

Yhteiskehittäminen

- on vertaisten kesken samanaikaisesti tapahtuvaa toimintaa
- tuottaa osapuolille arvoa ja hyötyä
- sisältää piirteitä yhteisöllisestä, kokemuksellisesta ja ongelmalähtöisestä oppimisesta.

Yhteiskehittäminen (value co-creation) tarkoittaa, että osapuolet luovat jotain uutta yhdessä. Tuloksena syntyy jotain, millä on arvoa.

Yhdessä luomiseen tarvitaan aina vuorovaikutusta osapuolten kesken, ja se voi tapahtua kasvokkain tai teknologian välityksellä jollain alustalla. Yhteiskehittäminen on vertaisten kesken tapahtuvaa yhteistyötä ja perustuu samanaikaiseen tekemiseen. Yksin tekeminen ilman rikastavaa vuorovaikutusta ei ole yhteiskehittämistä.



Yhteiskehittämiseen voidaan ottaa mukaan kaikkia niitä osapuolia, joita kehittämisen aihe koskettaa.



Osallistujina voi olla esimerkiksi opiskelijoita, asiakkaita, mielipidejohtajia, käyttäjiä, asiantuntijoita, suunnittelijoita, harrastajia, faneja, kumppaneita tai muita aiheesta kiinnostuneita. Osallistujina voi olla myös rajaamattomia joukkoja, jolloin puhutaan joukkoistamisesta (crowdsourcing).

Yhteiskehittäminen liitetään usein innovaatioihin. Sitä voidaan jäsentää innovaatioprosessin vaiheiden mukaan. Alussa on ideoiden tuottaminen yhdessä (co-ideation), syntyneiden ideoiden arviointi ja valikointi (co-evaluation) ja niiden edelleen muotoilu (co-design). Myös esitestauksessa ja lanseerauksessa voidaan hyödyntää yhteiskehittämistä (co-test, co-launch) esimerkiksi joukkoistamisen, käyttäjätestien ja asiakaspalautteen avulla.

Tuloksina arvoa ja hyötyä

Yhteiskehittämisen tuloksena syntyvä arvo on joko aineellista tai aineetonta ja muodostuu saatujen hyötyjen ja tehtyjen uhrausten välisestä suhteesta. Tässä mielessä arvo onkin tekemisen lopputulos tai koettu hyöty. Se on kuitenkin eri asia kuin arvot, jotka ovat toimintaa ohjaavia periaatteita.

Arvon luonne tai laatu vaihtelee sen mukaan, kuka on arvon tai hyödyn saaja. Arvo voi olla taloudellista, toiminnallista, emotionaalista tai symbolista. Toisen jaottelun mukaan arvo voi liittyä tehokkuuteen, erinomaisuuteen, pelaamiseen, leikkiin, esteettisyyteen, statukseen, eettisyyteen, arvostushakuisuuteen tai henkisyyteen.

Yhteisöllisyys, kokemuksellisuus ja ongelmanratkaisu

Korkeakouluopetuksen pedagogisena mallina yhteiskehittäminen yhdistää luontevasti opiskelijat, työelämän toimijat ja TKI-toimijat ja tuottaa arvoa eri osapuolille. Periaatteena on, että yhteiskehittämistä opitaan tekemällä eli ratkaisemalla yhdessä aitoja työelämään liittyviä haasteita.

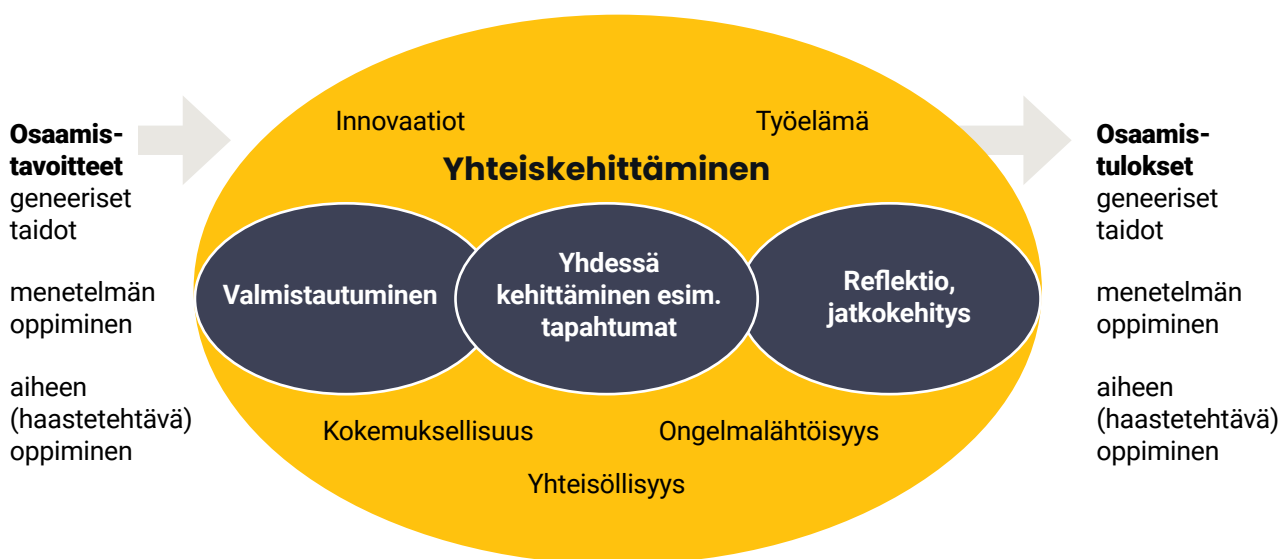
Yhteiskehittämisessä on piirteitä yhteisöllisestä, kokemuksellisesta ja myös ongelmalähtöisestä oppimisesta. Yhteisöllisessä tai yhteistoiminnallisessa oppimisessä ryhmällä on yhteinen tavoite ja tiedonrakentaminen tapahtuu vuorovaikutuksessa vertaisten kanssa. Ryhmät ovat pieniä, heterogeenisiä ja tehtävä tarvitsee ohjeistuksen.

Kokemuksellisessa oppimisessa tieto ja osaaminen syntyvät konkreettisten kokemusten pohjalta. Oppimisen pitää liittyä kokemuksiin ja niistä keskusteluun sekä reflektioon. Ongelmalähtöisessä oppimisessa teoria ja käytäntö yhdistetään ja opiskelijaryhmälle annettu ongelma perustuu johonkin tapaukseen.

Yhteiskehittäminen liittyy myös innovaatiopedagogiikkaan, jonka periaatteisiin kuuluu toiminnallinen

monialainen oppiminen. Innovaatioilla tarkoitetaan jatkuvan parantamisen osaamista, ei niinkään radikaalien innovaatioiden luomista.

Pedagoginen malli esitetään kuviossa 1. Aluksi yhteiskehittämiseksi asetetaan tavoitteet. Kehittämistyöhön valmistaudutaan etukäteen esimerkiksi menetelmiä opiskelemalla. Kehittämisen jälkeen reflektoidaan saatuja oppimiskokemuksia ja osaamisen kehittymistä.



Kuvio 1. Yhteiskehittämisen pedagoginen malli. Yhteiskehittämisen pedagoginen malli alkaa osaamistavoitteiden määrittelyllä, jatkuu valmistautumisella, varsinaisella kehittämistapahtumalla ja sen reflektoinnilla. Yhteiskehittäminen liittyy kokemukselliseen, yhteisölliseen ja ongelmalähtöiseen oppimiseen sekä innovaatiopedagogiikkaan.

Kriittinen näkökulma

Yhteiskehittämisen suuntaus alkoi kehittyä 2000-luvun alkupuolella, ja aiheen tutkimus ja käytännön suosio lisääntyivät 2010-luvulla. Tämä on nostanut esille myös kriittisiä näkemyksiä. Osallistamista pidetään kaikkivoipana ja muodikkaana ratkaisuna moniin asioihin. Halukkuus ja kyvykyys sitoutua yhteiseen arvon luomiseen on kyseenalaistettu, koska harvalla on aikaa, osaamista tai kiinnostusta muuhun kuin pintapuoliseen osallistumiseen.

Innovoinnin näkökulmasta osallistamista voidaan pitää jopa hyväksikäyttönä, etenkin jos osallistujille ei riittävästi kompensoida heidän työpanostaan. Yhteiskehittämisen toteuttamisessa onkin syytä kiinnittää huomiota erityisesti osapuolten odotuksiin, riittävään palkitsemiseen tehdystä työstä ja selkeään sopimiseen immateriaalioikeuksista.



Yhteiskehittämisen taidot

Tässä aluvussa tarkastellaan osaamista ja taitoja, joita yhteiskehittämisen avulla voidaan parantaa. Pedagogiselta kannalta katsottuna yhteiskehittämisen tapahtumissa opiskelijat voivat harjoitella ja kartuttaa monenlaista osaamista ja

taitoja. Samoja taitoja työelämä arvostaa ja tarvitsee jatkuvasti.

Yhteiskehittämisen tapahtumissa kasvatetaan ja aktivoidaan asiantuntijuutta eri tavoin. Taidot ja osaaminen voidaan jaotella esimerkiksi kolmeen tasoon:

geneerinen osaaminen: siirrettävissä olevat taidot, esimerkiksi ongelmanratkaisukyky

yhteiskehittämisen menetelmien osaaminen: miten prosessi etenee

substanssin osaaminen, kuten haastetehtävän aihe tai teema.

Seuraavassa kuvataan esimerkkejä yhteiskehittämisessä opittavasta ja tarvittavasta geneerisestä osaamisesta.

Ongelmanratkaisukyky

Ongelmanratkaisu on opiskelijan kognitiivista toimintaa, jota voidaan edistää muun muassa vaiheistamalla tekemistä. Se ei synny yksinkertaisena vastauksena johonkin kysymykseen eikä välittömänä ahaa-elämyksenä. Ongelmanratkaisu auttaa sen jakaminen vaiheisiin: ongelman määrittely, ideointi, kypsyttely, oivallus ja toteutusehdotuksen muotoilu.

Ongelmaan liittyvän tiedon hankinta

Opiskelijat joutuvat hakemaan haastetehtävään liittyvää tietoa, perehtymään siihen ja yhdistämään tietojaan. Tietoa haetaan avoimista lähteistä, ennakkomateriaalista, mentoreilta ja toimeksiantajilta. Ryhmän pitää osata tunnistaa tiedon tarpeet työskentelyn eri vaiheissa.

Kyky hahmottaa kokonaisuus ja rajata siitä sopiva pala

Opiskelijan pitää ymmärtää konteksti, johon kehittämisen ja haastetehtävä liittyvät. Haastetehtävät antavat yleensä mahdollisuuden valita ja rajata ryhmälle sopiva ongelma, johon ryhmä hakee ratkaisua. Tässä voidaan käyttää esim. tuplatimanttimalia. Voi piirtää myös käsitekarttaa ja kuvata vaikutussuhteita ja asiayhteyksiä.

Luova ideointi

Luovuus kytkeytyy innovaatioihin ja myös monialaisuuteen. Yhteiskehittäminen saa ainekset osallistujien ideoista. Esille pitää saada mahdollisimman paljon kaikenlaisia ideoita. Ideointivaiheessa kaikki hulluimmatkin ideat kirjataan näkyville, eikä niitä vielä kritisoida tai arvioida. Aivoriihi tai luova ongelmanratkaisu ovat työkaluja ideointiin, ideoiden arviointiin ja valintaan.

Ryhmässä toimiminen ja sujuva vuorovaikutus

Ryhmät ovat yleensä pieniä (3–5 henkeä) ja monialaisia. Opiskelijat eivät välttämättä tunne toisiaan ennalta. On syytä osata ryhmätyöskentelyn periaatteet, kuunteleminen ja rakentava asiaa edistävä keskustelu. Roolit alkavat muodostua luontevasti, kun ryhmän työskentely etenee. Tapahtumat myös lisäävät opiskelijan vuorovaikutusta moneen suuntaan: toisiin opiskelijoihin, opettajiin, fasilitoijiin, mentoreihin, asiantuntijoihin, yrityksiin ja organisaatioihin.

Tietotekniset taidot ja digitaidot

Nämä tarkoittavat esimerkiksi digitaalisten työkalujen soveltamiskykyä, käyttötaitoa ja viestintää. Yhteiskehittämisessä tarvitaan tietoteknisiä taitoja muun muassa tiedon hankinnassa, dokumenttien yhteisessä työstämisessä ja jakamisessa, ryhmän viestinnässä ja tuotosten esittämisessä. Edistyneitä taitoja tarvitaan erityisesti silloin, kun toimitaan etäyhteyksillä.

Toimeenpanon taito

Opiskelija tarvitsee motivaation lisäksi toimeenpanon taitoa, jotta haluttu tavoite saavutetaan. Se on taitoa ylläpitää työvirettä ja suunnata tekeminen oikeisiin asioihin. Sen perustana ovat omat uskomukset siitä, että tavoite on hallittavissa ja itsellä tai ryhmällä on kykyä saavuttaa tavoite. Aikapaineen alla toimeenpanon taito korostuu.

Esitystaito ja pitchaus

Tämä yhdistää viestintätaidot ja tietotekniset taidot. Tapahtumissa suositetaan ratkaisun esittämistä muutaman minuutin pitchauksen avulla, joka tiivistää oleellisen tiedon. Esityksen sisällön voi jäsentää NABC-mallin avulla: Mihin tarpeeseen? Millainen ratkaisu? Mitkä ovat sen hyödyt? Mihin vaihtoehtoihin verrattuna ratkaisu on ylivoimainen?

Voimaantumisen kokemus

Yhteiskehittäminen on luovaa työtä, ja luovuuteen kuuluvat rentous ja inspiroiva ilmapiiri. Parhaimmillaan yhteiskehittämisen tapahtumassa saatu kokemus voimaannuttaa opiskelijaa ja muuttaa opiskelijan käsitystä itsestään:

”

Huomasin, että minulla on annettavaa tämän kaltaisiin hankkeisiin.

”

Opin vähemmän kriittistä suhtautumista itseen.

”

En enää pelkää työskennellä monikulttuurisissa ryhmissä ja esittää englanniksi.

”

Käsitys itsestä ja omasta osaamisesta ja kyvyistä muuttuu positiivisempaan suuntaan.

Tapahtumien palautekyselyissä opiskelijat kuvailivat oppimiansa asioita:

- ryhmässä työskentelyä etänä
- ideointia, suunnittelua, projektityötä, pitchausta
- organisointia, innovatiivista ajattelua
- yritysten toimintaa ja kehittämistä
- Teamsin tai Google Meetin käyttöä, videon tekemistä
- tietotekniikan käyttöä
- ajanhallintaa, paineensietoa, päätösten tekemistä.



Yhteiskehittämisen formaatteja

Korkeakouluissa on toteutettu paljon erilaisia innovaatioleirejä, -tapahtumia ja -maratoneja, joiden muoto noudattelee pitkälti yhteiskehittämistä. Tapahtumia ja yhteiskehittämistä voi toteuttaa joko valmiiden formaattien eli muotojen mukaan tai niistä voi yhdistellä omaan opetukseen sopivan mallin. Seuraavassa esitellään muutama yleinen yhteiskehittämisen muoto ja pohditaan myös niiden keskinäistä suhdetta.

Hackathon

Hackathon eli häkkääminen tarkoittaa yhdessä kehittämistä avoimen teknologian kulttuurissa. Tausta-ajatuksena on halu osallistua, tuottaa lisäarvoa osana yhteisöä ja oppia itse. Hackathon-termi on yhdistelmä englannin kielen sanoista hacking ja marathon. Hackathonien juuret ovat 1960-luvulla, mutta laajempi käyttö ohjelmistokehityksessä alkoi 1990-luvulla.

Hackathoneissa eri osaajat kokoontuvat ratkaisemaan annettuja kehittämishaasteita tiimeinä tai joukkueina. Tavoitteena on nopea, fokuoitu ja intensiivinen ideoiden synnyttäminen tietyssä paikassa tai verkkoalustalla. Tulosten jatkokehitys innovaatioiksi, keksinnöiksi tai startupeiksi on luonteva jatko tapahtumalle.

Häkkäämistä tehdään sekä yritysten sisäisinä kehittämistapahtumina että avoimina tapahtumina eri aloilla, yrityksissä ja julkisella sektorilla. Häkkääminen ja hackathon ovat teriminä yleistyneet kuvaamaan kaikkea yhteiskehittämistä, vaikka kyseessä ei olisikaan hackathon-tapahtuma termin alkuperäisessä merkityksessä.

Hackathonin tyypillisiä piirteitä:

- Haasteet liittyvät teknologian kehitykseen.
- Kesto vaihtelee muutamasta tunnista aina yön yli muutamaaan päivään.
- Kilpailullisuus: joukkueet kisaavat keskenään ratkaisujen paremmuudesta.
- Tulokset ovat tyypillisesti demoja, prototyyppisiä tai proof-of-concept-tasoisia tuloksia, jotka ovat jalostuskelpoisia.
- Osallistujia on useista kymmenistä aina satoihin.
- Tapahtumat ovat rentoja ja epämuodollisia.
- Pidemmässä tapahtumissa tarjotaan myös ruokaa, juomaa, viihdettä ja mahdollisuus rentoutumiseen ja lepoon.

Design jam

Hackathon on pohjana monille muunnelmille, kuten design jameille, jotka ovat tavanomaisia luovilla, kulttuuriin ja palvelujen kehittämiseen liittyvillä aloilla. Jameissa on vastaava rakenne, vaiheet ja työelämäkumppanit kuin hackathoneissa, mutta digitaaliset elementit ja koodaus eivät ole välttämättömiä. Design jameissa yhteiskehittämistä tehdään muotoilun keinoin. Tavoitteena on paitsi yhteinen ideoiden tuottaminen myös voimaantuminen.

Design jamien tyypillisiä piirteitä:

- Tapahtumat ovat 1–2 päivän mittaisia.
- Osallistujat tekevät luovien alojen, kulttuuri- ja palvelualojen ongelmanratkaisua ja haastetehtäviä.
- Osallistujia on useista kymmenistä aina satoihin.
- Jakaudutaan 3–5 hengen pienryhmiin työskentelemään.
- Käytetään aivoriihen (brainstorming) ja palvelumuotoilun menetelmiä.
- Tapahtumat ovat rentoja ja epämuodollisia.
- Toimintaan sisältyy usein myös idean nopeaa esitestaamista.
- Tuloksena voi syntyä esimerkiksi ratkaisuideoita, prototyyppisiä, konseptteja, malleja tai käyttäytymisen havaintoja.

Living lab

Living lab perustuu 1990-luvulla MIT:ssä kehitettyyn malliin, jossa suunnittelusta haluttiin tehdä käyttäjäkeskeinen prosessi. Living lab edustaa käyttäjälähtöistä kehittämistä, jossa käyttäjät tai kuluttajat ovat innovaatioprosessin tekijöinä ja avustajina.

Tuotteiden tai palvelujen käyttäjät tuottavat dataa osana arkeaan tosielämän ympäristöissä, ja tulokset syntyvät osallistujien jokapäiväisessä elämässä. Suomessa muun muassa Helsingin Arabianrannan ja Jyväskylän Lutakon kaupunkiympäristöjä on kehitetty living lab-menetelmällä.

Living labin tyypillisiä piirteitä:

- Toimintamallina on pitkällä aikavälillä toteutettava, projektityyppinen, ei yksittäinen tapahtuma.
- Kyseessä on ekosysteemi tai järjestelmä, jossa voidaan käyttää monenlaisia tiedon tuottamisen menetelmiä.
- Ekosysteemin toimijoina ovat *käyttäjien* lisäksi esimerkiksi

mahdollistajat
jotka luovat toiminnan
infrastruktuurin

hyödyntäjät
jotka haluavat kehittää
palvelujaan käyttäjille

kehittäjät
jotka tarjoavat toteuttamisen
menetelmiä, työkaluja ja resursseja.

Työpaja

Työpajat (workshop) sopivat työskentelyyn, jossa kehittämisen kohteena oleva aihe jaetaan teemoihin tai osa-aiheisiin pienryhmien työstettäväksi. Työpaja on itsenäinen yhteiskehittämisen muoto. Pienryhmät voivat käyttää itsenäisesti erilaisia ideointi- ja arviointimenetelmiä.

Työpajan tyypillisiä piirteitä:

Laajempi aihe jaetaan osa-aiheiksi eri pienryhmille.

Pienryhmät esittelevät tuotoksensa toisille ryhmille.

Tuloksena syntyy ryhmien tuotoksista koottu kokonaiskuva aiheesta.

Aivoriihi

Aivoriihi (brainstorming) on luovan ongelmanratkaisun perusmenetelmä, jonka avulla varmistetaan runsas ideoiden määrä. Aivoriihi on usein osa hackathonin, design jamien tai työpajaryhmien ryhmätyöskentelyä. Se voi kuitenkin olla myös itsenäinen, pienimuotoinen yhteiskehittämisen tapahtuma, jos osallistujia on vähän, esimerkiksi 6–12.

Menetelmä luo turvallisen ympäristön, jossa kaikki uskaltaavat osallistua. Tavoitteena on kehittää mahdollisimman suuri määrä ideoita, joista todennäköisimmin löytyvät myös toteuttamiskelpoisimmat vaihtoehdot. Ennen aivoriihityöskentelyä on ryhmällä oltava selvillä ja rajattuna ongelma, johon ratkaisuja lähdetään tuottamaan.

Aivoriihen tyypillisiä piirteitä:

- Tavoitteena on tuottaa suuri määrä ideoita.
- Menetelmässä vallitsee salliva, myönteinen ilmapiiri ja tunnelma.
- Aivoriihelle tarvitaan vetäjä, joka ohjaa ja rytmittää prosessia.
- Lämmittelyvaiheessa pyritään vapautumaan ennakkoluuloista ja rajoituksista.
- Ideointivaiheessa vetäjä kirjaa kaikki ideat ja kannustaa osallistujia.
- Ideointivaiheessa ei kritisoida mitään ideaa.
- Ideointi-, ideoiden arviointi- ja valintavaihe pidetään toisistaan selvästi erillisinä.
- Kesto on muutamia tunteja kerrallaan, ja prosessiin kuuluu useita vaiheita.
- Tuloksena suuresta ideamäärästä saadaan arviointikriteerien perusteella valittua pieni määrä ideoita jatkokehittämistä varten.

Alla oleva taulukko kokoaa yhteen formaattien ominaisuuksia.

Formaatti	Sopii opetukseen tapahtumana	Sopii opetukseen ositettuna pidemmälle ajalle	Tyypillistä
Hackathon	●	●	Teknologiat, kilpailuhenkisyys
Design jam	●	●	Muotoilun keinot, luovat ja kulttuurialat
Living lab		●	Käyttäjät kehittävät omassa arkiympäristössään
Työpaja	●		Laaja aihe jaetaan osa-aiheiksi ryhmille ja tulokset kootaan
Aivoriihi	●		Tuotetaan suuri määrä ideoita, käytetään työtapana muissa tapahtumissa

Hackathon, Design jam, työpaja ja aivoriihi sopivat opetukseen tapahtumina. Hackathonin, Design jamit ja Living labin voi osittaa opetuksessa myös pidemmälle aikavälille.

Lähteet

Aaltonen, S., Hytti, U., Lepistö, T. & Mäkitalo-Keinonen, T. 2016. Yhteiskehittäminen: kaikki siitä puhuu, mutta mitä se on ja miten siinä onnistua? WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.utu.fi/fi/ajankohtaista/uutinen/yhteiskehittäminen-kaikki-siita-puhuu-mutta-mita-se-on-ja-miten-siina> [viitattu 20.11.2020].

Alaniska, H., Hurskainen, J., Kähkönen, T., Maikkola, M., Pihlaja, J. & Tauriainen, T. s.a. Pedagogisia malleja. PDF-julkaisu. Saatavissa: <https://www.oamk.fi/c5/files/2515/7173/0994/pedagogisiamalleja.pdf> [viitattu 20.11.2020].

Barkley, E. F., Howell Major, C. & Cross, K. P. 2014. Collaborative learning techniques. A handbook for college faculty. 2. painos. Jossey-Bass.

Calco, M. & Veeck, A. 2015. The markathon: adapting the hackathon model for an introductory marketing class project. *Marketing Education Review* 25 (1), 33–38.

Galvagno, M. & Dallì, D. 2014. Theory of value co-creation: a systematic literature review. *Managing Service Quality* 24 (6), 643–683.

Haukijärvi, N., Kangas, A., Knuutila, H., Leino-Richert, E. & Teirasvuori, N. 2014. Tavoitteena aktiivinen ja työelämälähtöinen oppiminen. Käytännön opetusmenetelmiä opiskelija- ja työelämälähtöiseen opetukseen ja koulutukseen. Turun ammattikorkeakoulun oppimateriaaleja 91. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://julkaisut.turkuamk.fi/isbn9789522165107.pdf> [viitattu 20.11.2020].

Holbrook, M. B. 1996. Customer value – a framework for analysis and research. Teoksessa Corfman, K. P. & Lynch, J. G. Jr. (toim.) *Advances in consumer research* 23. Provo, UT: Association for Consumer Research, 138–142.

Jonker, J. & Faber, N. 2019. Insights from teaching sustainable business models using a mooc and a hackathon. *Journal of Business Models* 7 (3), 57–66.

Kolb, A. Y. & Kolb, D. A. 2005. Learning styles and learning spaces: enhancing experiential learning in higher education. *Academy of Management Learning & Education* 4 (2), 193–212.

Lahti, E. 2017. Järjestä jami! Teoksessa Nisula, S. & Harju-Myllyaho, A. (toim.) *Startup Lapland: opas lappilaiseen kasvuyrittäjyyteen*. Sarja B. Tutkimusraportit ja kokoomateokset 27/2017. Rovaniemi: Lapin ammattikorkeakoulu, 28–35. Saatavissa: <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/139522/B%2027%202017%20Nisula%20Harju-Myllyaho.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=30> [viitattu 20.11.2020].

Lappalainen, H., Lehto, A. & Penttilä, T. (toim.) 2012. *Yrittäjyyden jäljillä työelämän poluilla*. Innovaatiopedagogiikka ja yrittäjyys Turun ammattikorkeakoulussa. Raportteja 139. Turku: Turun ammattikorkeakoulu. Saatavissa: <http://julkaisut.turkuamk.fi/isbn9789522162908.pdf> [viitattu 4.12.2020].

Lindblom-Yläne, S., Nevgi, A., Iivanainen, A., Kaivola, T., Kurhila, J., Levander, L., Repo-Kaarento, S. & Wager, M. 2003. *Yliopisto- ja korkeakouluopettajan käsikirja*. Helsinki: WSOY.

Living Lab -käsikirja. Ohjeita aidon käyttäjäympäristön käynnistämiseen ja pyörittämiseen. 2010. Innovaatio ja osaaminen -verkosto. Seinäjoen teknologiakeskus.

McDonald, S. & Ogden-Barnes, S. 2013. Problem-based service learning with a heart: organizational and student expectations and experiences in a postgraduate not-for-profit workshop event. *Asia-Pacific Journal of Cooperative Education* 14 (4), 281–293.

Oganisjana, K. 2015. Promotion of university students' collaborative skills in open innovation environment. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity* 1 (18), DOI 10.1186/s40852-015-0021-9.

Ojasalo, K., Moilanen, T. & Ritalahti, J. 2015. *Kehittämistyön menetelmät*. 3.–4. painos. Helsinki: Sanoma Pro.

Orava, J. 2009. Living Lab toiminta Suomessa. Aluekeskusohjelman verkostojulkaisu 3/2009. Saatavissa: <https://docplayer.fi/3001386-Living-lab-toiminta-suomessa.html> [viitattu 20.11.2020].

Osaaminen 2035. Osaamisen ennakointi-foorumin ensimmäisiä ennakoitintuloksia. 2019. Raportit ja selvitykset 2019:3. Helsinki: Opetushallitus. Saatavissa: https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/osaaminen_2035.pdf [viitattu 6.12.2020].

Parpei, R. 2018. Tee, toimi, saa aikaan! Kehitä ja johda toimeenpanoa. Helsinki: Alma Talent.

Prahalad, C. K. & Ramaswamy, V. 2004. *The future of competition. Co-creating unique value with customers*. Boston: Harvard Business School Press.

Puerari, E., De Koning, J. I. J. C., Von Wirth, T., Karré, P. M., Mulder, I. J. & Loorbach, D. A. 2018. Co-creation dynamics in urban living labs. *Sustainability* 10, 1893.

Ramaswamy, V. & Ozcan, K. 2018. What is co-creation? An interactional creation framework and its implications for value creation. *Journal of Business Research* 84 (C), 196–205.

Rintamäki, T., Kuusela, H. & Mitronen, L. 2007. Identifying competitive customer value propositions in retailing. *Managing Service Quality* 17 (6), 621–634.

Russo-Spena, T. & Mele, C. 2012. "Five Co-s" in innovating: a practice-based view. *Journal of Service Management* 23 (4), 527–553.

Saarijärvi, H., Kannan, P. K. & Kuusela, H. 2013. Value co-creation: theoretical approaches and practical implications. *European Business Review* 25 (1), 6–19.

Tang, T. & Vezzani, V. 2017. Fostering a culture of collaboration through playful Design Jams. Teoksessa Duarte, E., Gonzaga, S. & Nolasco, A. (toim.) *Proceedings. 9th International Conference, Senses & Sensibility 2017: Design Beyond Borders and Rhizomes*. 24.–27.10.2017. Funchal, Madeira, Portugali: UNIDCOM/IADE, 159–167.

Tervaniemi, T. (toim.) 2018. Innovaatio-ekosysteemeillä kohti alueen yhteistä kehittämistä. *Xamk Kehittää* 63. Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu. URN:IS-BN:978-952-344-134-7

Vargo, S. & Lusch, R. 2008. Service-dominant logic: continuing the evolution. *Journal of the Academy of Marketing Science* 36 (1), 1–10.

Vehkaperä, U., Pirilä, K. & Roivas, M. 2013. *Innostu ja innovoi: käsikirja innovaatioprojektipintoihin*. Helsinki: Metropolia Ammattikorkeakoulu. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/Record/kaakkuri.142958> [viitattu 7.12.2020].

Virtanen, A. & Tynjälä, P. 2019. Factors explaining the learning of generic skills: a study of university students' experiences. *Teaching in Higher Education* 24 (7), 880–894. DOI: 10.1080/13562517.2018.1515195

Yhteiskehittäminen opetusyhteistyönä

Heli Kesämaa

Tapaukset osaksi opetusta

Tässä aluvuossa tarkastellaan yhteiskehittämistä opetusyhteistyönä ja tapahtumien liittäminen opintojaksoon joko intensiivisenä tai ositettuna. Lisäksi käsitellään opiskelijoiden osallistumisen halukkuutta, monialaisuuden merkitystä ja suoritusten arviointia. Käytännön järjestelyjä esitellään tarkemmin aluvuossa Tapahtuman käytännön järjestelyt.

Yhteiskehittämisen yhdistämistä opetukseen voi katsoa ainakin kahdesta näkökulmasta. Ensiksi se voidaan käsitellä puhtaasti opetusyhteistyöksi.

Tällöin yhdessä tekemisen prosessi on oppimisen kannalta tärkeämpi kuin siitä syntyvä tuotos.

Yhteistyökumppanit – yritykset, organisaatiot tai hankkeet – osallistuvat oppimisen tuottamiseen, ja tuotokset ovat ideoita tai syötteitä, joita kumppani voi jalostaa pidemmälle.

Tässä mallissa myös kumppanin pitää nähdä yhteistyö itsessään hyödylliseksi. Tähän tarvitaan molemminpuolista yhteisymmärrystä, sitoutumista ja luottamuksen rakentamista. Yhteisissä kohtaamisissa voidaan tutustua toisten osaamiseen.

Toinen vaihtoehto on yhteiskehittäminen, jonka tavoitteena on tuottaa toimeksiantajille – yrityksille, organisaatioille tai hankkeille – haluttu lopputuotos eli toteuttaa toimeksianto. Tähän malliin liittyvät selkeät tavoitteet, sopimukset, vahva sitoutuminen halutun tuloksen saavuttamiseen ja myös palkitseminen.

Tässä oppaassa keskitytään opetusyhteistyönä toteutettavaan yhteiskehittämiseen.



Yhteiskehittämisen tapahtuma soveltuu oppimisen paikaksi erityisen hyvin silloin, jos on mahdollisuus

kokeilla käytännössä jotakin, mistä on opiskeltu tietoperustaa (teoria)

saada yrityksiä, organisaatioita, hankkeita tai muita kumppaneita mukaan tuomaan kiinnostavia haasteita ratkaistavaksi

yhdistää eri koulutusten opiskelijoita monialaisiksi tai jopa kansainvälisiksi ryhmiksi

saada toteutukseen ja järjestelyihin resursseja yhdistämällä useamman koulutuksen tapahtuma.

Intensiivinen tai ositettu tapahtuma

Yhteiskehittämisen, esimerkiksi hackathonin, voi toteuttaa joko intensiivisenä tapahtumana tai ositettuna pitkälle aikavälille.

Intensiivinen tapahtuma kestää muutamasta tunnista muutamaa päivään. Tekeminen on keskittyntä ja tehokasta, ja siinä on aikapaine. Tapahtuma voi jatkua yön yli. Se voidaan järjestää erillisenä, useamman koulutuksen yhteistapahtumana ja yhdistää myös osaksi laajaa opintokokonaisuutta.

Yhteiskehittämisen osittaminen pitkälle aikavälille antaa perehtymiseen ja ratkaisun pohtimiseen enemmän aikaa.

Viiden opintopisteen opintojakso voi sisältää esimerkiksi kolme osaa:

opintojakson aiheen tietoperustan oppiminen

valmistelujakso yhteiskehittämiseen

yhteiskehittämisen toteutus

Valmistelujaksolla pidetään esimerkiksi johdanto- luentoja tai työpajoja, jotka liittyvät haastetehtävien aiheisiin ja toimeksiantajaan tutustumiseen sekä yhteiskehittämisen tavoitteisiin ja menetelmiin. Toteutusvaiheessa voi järjestää useita intensiivisiä osatapahtumia. Mukaan voi ottaa ulkopuolisia asiantuntijoita luennoimaan ja toteutusvaiheessa fasilitoimaan opiskelijaryhmiä.

Pitkälle aikavälille ositetun yhteiskehittämisen opintojakson (esim. 5 op) optimaalinen kesto on 8 viikkoa, jotta tekemisen intensiteetti säilyy. Huomiota kannattaa kiinnittää siihen, että opiskelijat hyödyntävät tarjottuja taustamateriaaleja ja fasilitointia ja että he perehtyvät riittävästi ympäristöön, jossa ehdotetut ratkaisut hyödynnettäisiin. Tapahtuman osuuden laajemmasta opintokokonaisuudesta pitäisi olla sen verran merkittävä, että opiskelijat ryhtyvät tehtävään tosissaan, mutta ei niin suuri, että se liikaa vaikuttaisi kokonaisarvosanaan.

Yhteiskehittäminen on luonteeltaan prosessimais- ta, ja siihen liittyy tulosten ja tuotosten vieminen jatkokehitykseen. Toimeksiantajan kanssa voidaan yhteistyötä jatkaa luontevasti valittujen tuotosten osalta muilla opintojaksoilla.

Innostuksen tila ja toimeenpanon taito

Opiskelijalle osallistuminen yhteiskehittämistä- pahtumaan voi olla joko pakollista (pakollinen suoritus opintojaksolla) tai vapaaehtoista (vaihtoehtoinen suoritustapa opintojaksolla tai muu vapaasti valittu opinto). Vapaaehtoiseksi koettu osallistuminen näyttäisi kokemusten mukaan tuottavan paremman oppimiskokemuksen kuin pakollinen osallistuminen.

Vaikka tapahtuma olisi opiskelijalle pakollinen osa opintojaksoa, osallistumiseen tarvitaan kuitenkin kipinä, joka motivoi, ja lisäksi toimeenpanon taitoa. Osallistujat tuovat yhteiskehittämiseen aina mukanaan omat resurssinsa, kykynsä ja innostuksensa. Näin ollen motivaatio ja toimeenpanon taito vaikuttavat heidän suoritukseensa ja tuotokseensa ryhmässä.

Opiskelijat motivoituvat ja innostuvat eri asioista: toiset sisäisistä, toiset ulkoisista tekijöistä. Motivaattori voi olla kiinnostavaksi koettu prosessi, johon pääsee osallistumaan, tai tekemisen kohde voi olla opiskelijalle erityisen merkityksellinen. Joitakin innostaa työskentely yhdessä samanhenkisten tai muiden alojen opiskelijoiden kanssa, syntyvä yhteenkuuluvuudentunne, uuden oppiminen tai oma henkinen kasvu.

Kokemusten mukaan opiskelijat myös haluavat nähdä, miten toimeksiantaja hyödyntää tehtyjä tuotoksia. Miten niitä jalostetaan eteenpäin ja onko niistä oikeasti hyötyä? Tämä on myös merkittävä motivaattorikijä osallistumiselle: mahdollisuus tuntee olevansa mukana muutoksessa. Muita motivaattoreita voivat olla muun muassa suora taloudellinen hyöty tai palkkiot, opintopisteiden saaminen, oman asiantuntemuksen tunnustaminen tai halutun maineen tai hyväksynnän saaminen.

Tavoitteen saavuttamiseen tarvitaan paitsi motivaatiota myös toimeenpanon taitoa. Se tarkoittaa taitoa ylläpitää työvirettä ja suunnata tekeminen oikeisiin asioihin.

Osallistumisen hyödyllisyyttä mutta myös hauskuutta kannattaa perustella opiskelijoille.

Opettajan kannattaa ottaa huomioon oppimistyylien erot ja tarjota myös vaihtoehtoinen suoritustapa. Yhteiskehittämistapahtuman tiivis ryhmätyö ei edistä kaikkien opiskelijoiden oppimista. Joku voi myös jännittää ryhmässä työskentelyä ja esittämistä.

Monialaisen ryhmän voima

Yhteiskehittämisen periaate on yhdistää laajasti erilaisia osaamisia. Opetukseen kytketyissä tapahtumissa ihannetilanne on rakentaa pienryhmät niin, että niissä on osallistujia eri koulutuksista ja eri aloilta.

Erityisen tärkeää on saada opiskelijat luottamaan omiin taitoihinsa ja ryhmän voimaan.

Jos osallistuminen on pakollinen osa opintoja, on sopiva ryhmäkoko esimerkiksi 3–5 osallistujaa. Pienhkössä ryhmässä jokaisen on helppo saada äänensä kuuluviin ja niin sanottu vapaamatkustaminen vähenee. Jos osallistuminen on vapaavalintaista, voi joukkueen koko olla suurempi.

Pienryhmissä voi työskennellä opiskelijoiden lisäksi myös asiantuntijoita tai muita opetuksen ulkopuolisia. Vertaiskehittämisessä kaikkien osallistujien näkemykset ovat kuitenkin yhtä tärkeitä ja asiantuntijan rooli pitää jättää taka-alalle.

Hyviä kokemuksia on saatu yhdistämällä pienryhmissä eri alojen opiskelijoita korkeakoulun ja toisen asteen opiskelijoita, amk-koulutuksen ja yamk-koulutuksen opiskelijoita.



Suorituksen arviointi

Jos tapahtumaan osallistuminen arvioidaan osaksi opintosuorituksia, on arvioinnin kriteerit päätettävä etukäteen. Opiskelijan suoritusta voidaan arvioida sen osalta, mitä voidaan mitata. Arviointi voi olla esimerkiksi hyväksyty–hylätty tai asteikolla 1–5.

Opintopisteiden määrä, siihen liittyvät suoritukset ja arvioinnin kriteerit pitää olla opiskelijoiden tiedossa ennen tapahtumaa.

Arvioinnissa voidaan tarkastella esimerkiksi

- **tapahtuman raadin tai tuomariston arviota pienryhmien tuotoksista (loputuloksen arviointi)**
- **opiskelijan suoriutumista opintojakson ja tapahtuman tehtävistä**
- **pienryhmän suoriutumista opintojakson ja tapahtuman tehtävistä**
- **opiskelijan omaa pohdintaa oppimisestaan ja pienryhmän toiminnasta.**

Xamkin amk-opiskelijoita koskevien arviointikriteerien mukaan voidaan arvioida tiedollista, taidollista ja tiimi- ja johtamisosaamista sekä vastuunottoa. Esimerkiksi voidaan arvioida

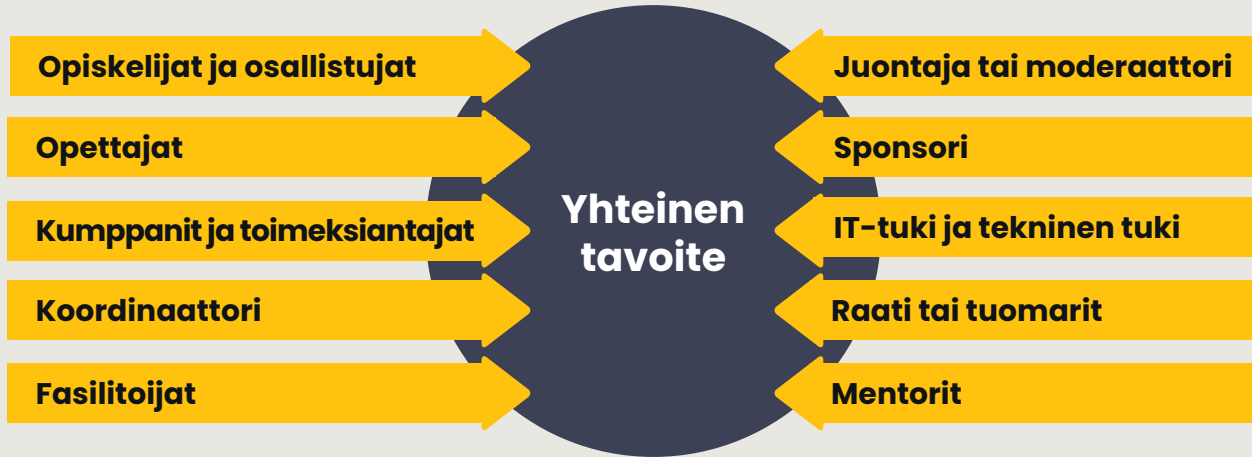
- **tiedonhankintaa ja tietolähteiden kriittistä arviointia**
- **työskentelyä ryhmän jäsenenä ja tavoitteellisen toiminnan edistämistä**
- **ryhmän työn ohjaamista ja kehittämistä (yamk-tasolla ryhmien toiminnan johtamista)**
- **ammattialan ongelmien ratkaisemista (yamk-tasolla tutkimus-, kehittämis- ja innovaatiotoiminnan ongelmien ratkaisemista)**
- **tarkoituksenmukaisten mallien ja menetelmien käyttämistä.**

Tapahtuman jälkeinen opiskelijan oma reflektio on osoittautunut oppimisen kannalta merkittäväksi, erityisesti jos tapahtuma on lyhytkestoinen. Pohdintaa varten voi opiskelijoille antaa esimerkiksi seuraavanlaisia käsiteltäviä aiheita:

- **Millaisia taitoja olet oppinut yhteiskehittämisen tapahtumassa? (esim. ongelmaratkaisua, tiedon hankintaa, luovaa ideointia, ryhmässä toimintaa, tietoteknisiä taitoja, pitchausta)**
- **Mitä olet oppinut yhteiskehittämisen prosessista ja menetelmistä?**
- **Miten kuvailisit pienryhmäsi työskentelyä, vastuunjakoa ryhmässä, työmenetelmiä, tuloksia ja yhteydenpitoa?**
- **Millaisia haastavia tilanteita pienryhmätyöskentelyssä oli? Miten ne ratkaistiin?**
- **Miten ryhmäsi mielestäsi onnistui yhteistyössä?**
- **Miten ryhmäsi mielestäsi onnistui ratkaisuehdotuksessaan?**
- **Mitä olisi ehkä voinut tehdä toisin?**
- **Mitkä asiat tai tekemiset olivat sellaisia, joissa menit oman mukavuusalueesi ulkopuolelle?**

Tapahtuman osapuolet ja roolit

Yhteiskehittämisen tapahtumien osapuolilla on erilaisia rooleja. Osapuolet on hyvä kytkeä mukaan mahdollisimman aikaisessa vaiheessa.



Kaikkien osapuolten toiminta tähtää samaan tavoitteeseen.

Opiskelijat ja osallistujat

Opiskelijat ja muut varsinaiseen tapahtumaan osallistujat muodostavat pienryhmiä, tiimejä tai joukkueita. Ne vastaavat toimeksiantajien haastetehtäviin ja tuottavat niihin ratkaisuehdotuksia. Työskentelyn tuloksellisuutta edistää, jos osallistujat tietävät tapahtuman pelisäännöt etukäteen, hallitsevat yhteistyön menetelmiä ja ovat perehtyneet haastetehtävien aiheisiin.

Opiskelijalle yhteiskehittäminen tarjoaa paitsi ammatillista kehittymistä myös kontakteja työelämään.

Opettajat

Kun yhteiskehittämisen tapahtuma liittyy opetukseen ja opintojaksoihin, on opettajan tehtävä varmistaa, että

- **opiskelijat ymmärtävät tapahtuman luonteen**
- **opiskelijat hallitsevat yhteiskehittämisen menetelmiä ja ovat valmistautuneita**
- **oppimisen tavoitteet on mahdollista saavuttaa.**

Järjestelyjen käytäntöjen ja resurssien mukaan opettajat voivat olla mukana joko laajasti tapahtuman suunnittelussa, organisoinnissa ja järjestelyissä tai vain osatehtävissä, esimerkiksi haastetehtävien muotoilussa toimeksiantajien kanssa, pienryhmien fasilitoijina tai arviointiraadissa.

Kumppanit ja toimeksiantajat

Kumppaneina voivat olla esimerkiksi yritykset, muut organisaatiot, järjestöt tai hankkeet. Kumppaneilla on periaatteessa kaksi tehtävää: tuoda tosielämän haasteita opiskelijoiden ratkottavaksi ja antaa omia resurssejaan toteutusprosessiin. Resurssit voivat olla esimerkiksi mentorointia, tukimateriaalia, luentoja, palkintoja tai muuta tukea. Kumppanit konkreettisesti esittelevät haastetehtävänsä osallistujille ja ovat yleensä tavoitettavissa myös tapahtuman aikana.

Osallistuminen antaa kumppanille mahdollisuuden haastaa omaa ajattelua. Tarkoitus ei ole saada valmiita ratkaisuja vaan syötteitä ja polttoainetta toimin-

nan kehittämiseen. Kumppani saa myös kontakteja alan osajiin, ja tapahtuma voi olla apuna rekrytoinnissa. Sitoutuneet kumppanit saavat yhteiskehittämisestä parhaan hyödyn.

Kumppanien hankinnassa on tärkeää odotusten johtaminen: kumppaneille ei pidä luoda vääränlaisia odotuksia tai antaa lupauksia, joita ei voida lunastaa.

Koordinaattori

Koordinaattori hoitaa käytännön järjestelyjä, vastaa kokonaisuudesta ja tiedottaa sekä ennen tapahtumaa että tapahtuman aikana. Koordinaattorina voi toimia opettaja, opiskelija esimerkiksi projekti- tai harjoitustyötä tehdessään, TKI-asiantuntija tai muu henkilö. Koordinaattoreita voi olla myös useita.

Fasilitoijat

Pienryhmät tai joukkueet tarvitsevat työskentelynsä tukea. Fasilitoijalla on kyky ohjata pienryhmän prosessia eteenpäin ja tarvittaessa haastaa osallistujat ajattelemaan uusia näkökulmia. Hänellä ei tarvitse

olla haastetehtävän aiheeseen liittyvää erityisosaamista. Tässä roolissa voivat toimia esimerkiksi opettajat, TKI-asiantuntijat, kokeneemmat opiskelijat tai muut kumppanit.

Mentorit

Pienryhmillä voi olla tukena myös mentoreita, joilla on erityisosaamista jollakin haastetehtävään liittyvällä aihealueella. Mentorina voivat toimia esimerkiksi opettajat, asiantuntijat, TKI-asiantuntijat tai muut kumppanit.

Raati tai tuomarit

Tapahtuman päätteeksi raati arvioi pienryhmien esitykset. Raadissa voi olla toimeksiantajia, opettajia, asiantuntijoita ja myös aiempien vuosikurssien opiskelijoita. Raadissa on hyvä olla puheenjohtaja, joka myös esittää arvioinnin tulokset.

IT-tuki ja tekninen tuki

Jos tapahtuma järjestetään täysin verkon välityksellä ja osallistujia on paljon, on syytä huolehtia yhteyksien toimivuudesta ja tuen saatavuudesta. Lähitoteu-

tuksissa myös esitystilanteissa tarvitaan varmistus siitä, että esitysten tekniikka toimii.

Sponsori

Tapahtumalle voidaan hankkia myös sponsoreita. Sponsori voi antaa tapahtuman toteuttamiseen resursseja, esimerkiksi tiloja käyttöön, tarjoiluja tai palkintoja. Kumppanit, toimeksiantajat tai TKI-hankkeet voivat toimia sponsoreina.

Juontaja tai moderaattori

Varsinaisen tapahtuman tunnelman ja ilmapiirin pitää tukea luovuutta. Tärkeässä roolissa on henkilö, joka juontaa tapahtumaa eteenpäin, nivoo sujuvasti yhteen ohjelman eri osat ja saa osallistujat rentoutumaan. Juontaja voi olla joko ulkopuolinen tai järjestelyissä mukana oleva henkilö.

Lähteet

Arkko-Saukkonen, A. & Merivirta, M. (toim.) 2013. Creative steps – innovatiivinen polku kohti ideaa. Kemi-Tornion ammattikorkeakoulun julkaisu. Sarja B. Raportit ja selvitykset 25/2013. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-5897-87-6> [viitattu 30.11.2020].

Calco, M. & Veeck, A. 2015. The markathon: adapting the hackathon model for an introductory marketing class project. *Marketing Education Review* 25 (1), 33–38.

Fernandes, T. & Remelhe, P. 2016. How to engage customers in co-creation: customers' motivations for collaborative innovation. *Journal of Strategic Marketing* 24 (3–4), 311–326.

Jonker, J. & Faber, N. 2019. Insights from teaching sustainable business models using a mooc and a hackathon. *Journal of Business Models* 7 (3), 57–66.

Lappalainen, H., Lehto, A. & Penttilä, T. (toim.) 2012. Yrittäjyyden jäljillä työelämän poluilla. Innovaatiopedagogiikka ja yrittäjyys Turun ammattikorkeakoulussa. Raportteja 139. Turku: Turun ammattikorkeakoulu. Saatavissa: <http://julkaisut.turkuamk.fi/isbn9789522162908.pdf> [viitattu 4.12.2020].

Malve-Ahroth, S. (toim.) 2019. Avaimet avoimen datan hackathoniin. Opas korkeakouluille ja kehittäjille. Turun ammattikorkeakoulun oppimateriaaleja 124. Turun ammattikorkeakoulu.

McDonald, S. & Ogden-Barnes, S. 2013. Problem-based service learning with a heart: organizational and student expectations and experiences in a postgraduate not-for-profit workshop event. *Asia-Pacific Journal of Cooperative Education* 14 (4), 281–293.

Mtsweni, J. & Abdullah, H. 2015. Stimulating and maintaining students' interest in Computer

Science using the hackathon model. *The Independent Journal of Teaching and Learning* 10, 85–97.

Parpei, R. 2018. Tee, toimi, saa aikaan! Kehitä ja johda toimeenpanoa. Helsinki: Alma Talent.

Roberts, D., Hughes, M. & Kertbo, K. 2014. Exploring consumers' motivations to engage in innovation through co-creation activities. *European Journal of Marketing* 48 (1/2), 147–169.

Töytäri, A., Tynjälä, P., Vanhanen-Nuutinen, L., Virtanen, A. & Piirainen, A. 2019. Työelämäyhteistyö ammattikorkeakouluopettajan osaamis- haasteena. *Ammattikasvatuksen aikakauskirja* 21 (1), 14–30.

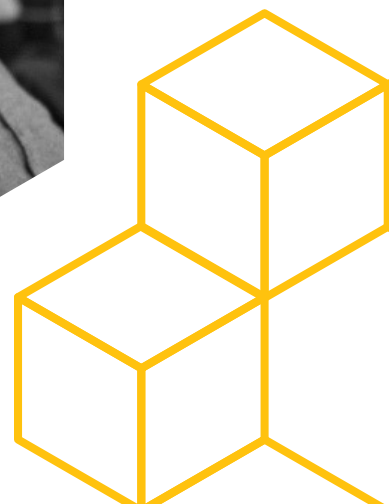
Opiskelijat yhteiskehittämisen tapahtumien järjestäjinä

Katri Schadewitz

Olen työskennellyt lehtorina yhteisöpedagogien koulutuksessa kymmenen vuotta ja kahden viime vuoden ajan olen työskennellyt lehtorin työn ohella myös hankkeissa. Hanketyön yhdistäminen opetukseen on tuonut omaan työhöni paljon uutta ja kiinnostavia mahdollisuuksia työskennellä yhdessä opiskelijoiden kanssa. Tässä luvussa kuvailen kokemuksiani siitä, miten yhteisöpedagogiopiskelijat ovat toteuttaneet tapahtumia osana opintojaan ja millaisia hyviä käytäntöjä niistä tunnistettiin.

Ammattikorkeakoulutuksen yhtenä keskeisenä tavoitteena on yhdistää opetusta osaksi TKI-toimintaa. Opetuksen näkökulmasta hankeyhteistyö on joskus haasteellista. Koko opetusryhmä pitäisi kiinnittää hankkeen työhön, ja lehtorit eivät aina ole ihan varmoja siitä, miten hyvin hanke ja opetettava kurssi sopivat toistensa tavoitteisiin. Välillä esiin nousee puheita myös resurssien riittävydestä.

Itse ajattelen hanketyön ja opetuksen yhdistämisen olevan mielenkiintoinen mahdollisuus oppia ja kehittää jotain uutta. Opiskelijat tarvitsevat työelämäkontakteja ja aitoja tekemisen paikkoja, joissa he saavat myös vastuuta. Hankkeita voi mielekkäällä tavalla yhdistää opetukseen myös tarjoamalla rajatulle opiskelijaryhmälle, esimerkiksi viidelle henkilölle, jonkin osaprojektin toteutettavaksi. Aina ei tarvitse sitoa koko opetusryhmää hanketyöhön vaan voi tarjota kiinnostuneille opiskelijoille mahdollisuuden suorittaa osan kurssista toisella tavalla.



Vetovastuu opiskelijoille

Yhteisöpedagogien koulutuksessa projektiosaamisen opintojaksoon kuuluu teoriaopintojen lisäksi toiminnallinen osuus. Opiskelijat valitsevat pienryhmissä työelämäkumppaneiden tarjoamista projektiaihioista oman kehittämisprojektinsa. Osa projektiaihioista tulee Xamin hankkeilta.

Symbioosi-hankkeessa keikeltiin yhteiskehittämistä urheiluseurojen kanssa osana projektiosaamisen opintojaksoa kaksi eri kertaa. Yhteisöpedagogiopiskelijat toteuttivat urheiluseuroille somesparauskokonaisuuden keväällä 2020. Opiskelijat järjestivät urheiluseuraväelle tapaamisia, joissa he opettivat, millainen someviestintä tavoittaa nuoria ja millaisia raikkaalla tavalla toteutettuja postauksia urheiluseurat voisivat toteuttaa omassa viestinnässään.

Toisessa yhteiskehittämiskoikeilussa syksyllä 2020 testattiin urheiluseuraväelle suunnattua pienoishackathonia Teamsissa. Tapahtuman teemana oli urheiluseurayhteistyön ja urheilevien nuorten yhteisen tekemisen lisääminen. Urheiluseurat työstivät etukäteen valmisteltua haastetta yhden

illan aikana. Opiskelijaryhmä valmisteli neljän tunnin yhteiskehittämistapahtuman noudatellen hackathonin toteutuksen peruspiirteitä: hyvä aloitus, inspiraatiopuhe, haasteen esittely, pienryhmätyöskentely ja parhaan kehittämisidean valinta.

Molemmissa toteutuksissa opiskelijaryhmät valitsivat keskuudestaan projektipäällikön ja jakoivat omalle projektiryhmälleen vastuualueet. Yhteissuunnittelukokoukset ja projektin ohjaus pidettiin Teamsissa projektille luodussa omassa tiimissä. Näin kaikki muistiot ja projektiryhmän suunnitelmat olivat kaikkien luettavissa.

Onnistunut työelämähanke

Opiskelijat pystyvät hyvään ja suunnitelmalliseen työskentelyyn, jos alussa hankekumppanin kanssa käydään hyvä yhteissuunnittelukokous, jossa varmistetaan siitä, että kaikilla on yhteneväinen työnäky. Säännöllisesti pidettävissä lyhyissä Teams-kokouksissa keskustellaan opiskelijoiden kanssa siitä, missä ollaan menossa ja onko tarvetta miettiä joitakin asioita yhdessä.

Molemmat projektitoteutukset olivat onnistuneita. Opiskelijat olivat innostuneita ja saivat itselleen monia uusia kokemuksia ja toimintamahdollisuuksia. Oppimisen näkökulmasta tarkasteltuna opintojakson ja työelämähankkeen tavoitteet täyttyivät erittäin hyvin.

Hankkeiden ja opetuksen integroimiseen sopivat opintojaksokytkentöjen lisäksi erityisen hyvin harjoittelut ja opinnäytetyöt. Näissä etuna on se, että opiskelija on itse hyvin motivoitunut ja kiinnostunut hankkeen sisällöstä ja kehitettävistä työmuodoista. Yhden tai kahden opiskelijan ohjaaminen on helppoa, ja samalla hanketiimi saa opiskelijasta tärkeän peilin ja yhteistyökumppanin. Hankkeet ovat opetukselle ja opettajille mahdollisuus olla osa kehittyvää työkenttää, ja parhaimmillaan opetuksen kautta syntyy työalan kehittämistä.

Yhteiskehittäminen käytännössä

Heli Kesämaa

Millainen on sopiva haastetehtävä?

Tässä aluvuossa käsitellään kumppanien odotuksia, haastetehtävän muotoilua ja tulosten omistusoikeuksiin liittyviä asioita. Hyvä toimeksiantaja tai kumppani voi olla esimerkiksi kasvu- tai kehityshakuinen yritys, muu organisaatio tai TKI-hanke. Haasteen muotoilussa voi käyttää mallipohjaa (liite 1).

Odotukset

Kumppaneilla on erilaisia odotuksia ja motivaatioita osallistumiseen. Heillä voi olla halua tarjota opiskelijoille uusia mahdollisuuksia tai kehittää oman organisaationsa kilpailukykyä tapahtuman avulla. Heillä voi olla myös halu kokeilla yhteiskehittämistä vähäisten kustannusten investointina, jolla on mahdollisuus saada tuottoa.

Kumppanin odotuksissa voi olla myös näkyvyyden saaminen omalle organisaatiolle, potentiaalisten rekrytoitavien tapaaminen tai innovatiivisten ideoiden saaminen opiskelijoilta. Hyvä kumppani sitoutuu ja osallistuu yhteiskehittämiseen aktiivisesti. Ihannetilanteessa mukaan osallistuu useita henkilöitä organisaatiosta.

Kumppaneiden odotukset on hyvä tunnistaa ja yhdessä sopia realistinen ja saavutettavissa oleva taso yhteiskehittämisen tuloksille. Joskus odotukset ovat epärealistisia tai sumeita, kun ei oikein tiedetä, mihin pyritään.

Kumppaneita ei kuitenkaan kannata houkutella mukaan ylioptimistisilla lupauksilla.

Jos kumppanilla ei ole aiempaa kokemusta yhteiskehittämisestä tai siihen liittyvistä tapahtumista, yhteiskehittämisen periaatteet pitää ensin omaksua. Myös perusasiat, kuten informaatioteknologian käyttötaidot tai hyödyntäminen, voivat olla eri tasolla kuin oletetaan.

Pedagogiselta kannalta haastetehtävän pitää sopia opiskelijoiden valmiuksiin ja opintojakson teemaan. Haaste ei saa olla liian monimutkainen tai spesifi, vaan opiskelijoilla pitää olla mahdollisuus onnistua. Myös epäonnistuminen pitää olla sallittua.

Jos aihe kiinnostaa opiskelijoita, he yleensä työskentelevät innokkaammin.





Tehtävän muotoilu

Haastetehtävän muotoilu kannattaa käynnistää keskustelulla kumppanin kanssa. Yhteiskehittäminen opiskelijoiden kanssa on hyvä nähdä oman ajattelun haastamisena.

Haasteen aiheen pohdinnassa voi käyttää monenlaisia apukysymyksiä:

- Mikä on se juttu, joka on pöytälaatikossa mutta jota et ole ehtinyt tai uskaltanut viedä eteenpäin?
- Mitkä ovat niitä isoja asioita, joita olet miettinyt?
- Mihin maailma on menossa jonkin asian suhteen?
- Mitä asiaa haluaisit ymmärtää vähän enemmän?
- Minkä asioiden pohtimiseen kannattaisi käyttää aikaa?

Keskustelun perusteella kumppanille voidaan tehdä ehdotus haastetehtävästä tai haasteen muotoilu voidaan tehdä yhdessä.

Muotoilulla vaikutetaan myös siihen, mitä odotetaan tulokseksi.

Kun tehdään yhteiskehittämistä opetusyhteistyön hengessä, haastetehtävä ei voi olla liian tarkasti määritelty alihankintatilaus tai toimeksianto.

Tehtävä pitää rajata niin, että se aidosti jättää mahdollisuuden näkökulmien valinnalle ja luovuudelle.

Haastetehtävän ymmärtämiseksi opiskelijat tarvitsevat myös taustamateriaalia. Materiaali voi olla olemassa olevaa, esimerkiksi verkkosivuja, dokumentteja tai raportteja. Taustamateriaalin kokoaminen voi olla myös opiskelijoiden valmistautumiseen liittyvä tehtävä. He voivat vierailla yrityksessä, videoita, kuvata tai kirjoittaa aiheesta.

Kumppanin kanssa kannattaa alustavasti sopia ja keskustella myös tulosten omistusoikeudesta ja jatkokehittämisestä yhdessä opiskelijoiden kanssa. Näin kehittäminen ei pääty tapahtuman aikaiseen toimintaan.

Haastetehtävä ilman kumppania

Haastetehtäviä on jossain tapauksissa muotoiltu myös ilman suoraa kumppanuutta siten, että tehtävät liittyvät laajasti jonkin alan toimintojen tai toimintamallien kehittämiseen. Aiheita voidaan muotoilla haastattelemalla yritysten ja organisaatioiden ihmisiä, ajankohtaisista uutisista, uusista tutkimuksista tai muista lähteistä. Esimerkkejä näistä ovat palvelu- ja matkailualojen uudet ansaintamahdollisuudet tai tarinallisuuden liittäminen sosiaali- ja terveysalan palveluihin.

Saatuja tuloksia on mahdollista viedä eteenpäin organisaatioiden arkitöihin, hankkeiksi tai yritysideoiksi.

Tulosten omistusoikeus

Tulosten omistusoikeudesta sovitaan aina etukäteen ja varmistetaan, että kaikki osapuolet ymmärtävät niiden merkityksen.

Sopimus julkaistaan esimerkiksi opintojakson tai tapahtuman verkkopalustalla. Liitteessä 2 on yksi esimerkki sopimustekstistä.

Tapahtuman käytännön järjestelyt

Tässä alaluvussa käydään läpi käytännön järjestelyihin liittyviä asioita. Järjestelyjä voi jaotella myös suunnitteluun ja tekemiseen ennen tapahtumaa, itse tapahtuman aikaiseen tekemiseen ja siihen, mitä tehdään tapahtuman jälkeen. Eri vaiheet limittyvät osittain päällekkäin.



Lähtötilanne

Monialaisen tapahtuman suunnittelu ja järjestelyt vaativat organisoimista, aikaa ja yksityiskohtien sopimista. Suunnittelu käynnistetään yleensä 6–8 kuukautta ennen tapahtumaa, koska opintojaksot suunnitellaan ja niille ilmoitaudutaan aina jo edellisen lukukauden aikana. Myös opettajien työaikasuunnittelu vaikuttaa aikatauluun.

Tapahtuman suunnitteluun ja organisointiin on hyvä varata laajuuden mukaan 50–150 työtuntia. Eri osapuolet kannattaa kytkeä mukaan suunnitteluun niin aikaisin kuin mahdollista.

Tavoitteet, teemat ja toimijat

Alussa sovitaan, mitkä koulutukset tai opintojaksot osallistuvat tapahtumaan ja miten monialaisuus toteutuu. Yhteiskehittämistä voi tehdä myös vain yhden koulutuksen tai opintojakson sisällä. Jos useampi koulutus osallistuu, on yhteensä 50–60 hengen osallistujamäärä sopiva.

Aluksi määritellään, mikä on yhteiskehittämisen tavoite oppimisen kannalta eli mitä opiskelijoiden tulisi oppia (katso pedagoginen malli kuviosta 1). Lisäksi kannattaa määritellä, millaista osaamista ja ymmärrystä opiskelijoilla tulisi olla ennen tapahtumaa. Opintojen alkuvaiheessa olevilla opiskelijoilla on erilaiset valmiudet yhteiskehittämiseen kuin jo pitkään opiskelleilla.

Haastetehtävien aiheiden on hyvä liittyä jollain tavalla opintojakson aiheisiin, ja niiden sopivuutta pitää miettiä myös oppimisen kannalta. Mahdollisten toimeksiantajien ja kumppanien kanssa neuvotellaan myös heidän tavoitteistaan tapahtuman suhteen. Haastetehtävä muotoillaan yhdessä

toimeksiantajan kanssa, jotta se vastaa opiskelijoiden tasoa (katso liite 1). Lisäksi suunnitellaan tehtävään liittyvää taustamateriaalia ja sovitaan, kuka materiaalin tuottaa.

Tapahtumaan hankitaan fasilitoijia tai mentoreita pienryhmien työskentelyn tueksi.

Sovitaan tulosten omistusoikeuksista (IPR). Kaikkien osapuolten tulee olla tietoisia niistä ennen tapahtumaa.

Ajankohta ja muoto

Päätetään tapahtuman ajankohta ja muoto, jolla se toteutetaan.

- **Tehdäänkö lyhytkestoinen tapahtuma vai pitkälle aikavälille ositettu?**
- **Työskennelläänkö vain päivällä, myös illalla tai yön yli? Viikonloppuna? Osallistujien on tiedettävä, mitä odotetaan, ja sitouduttava siihen.**
- **Onko tapahtuma pakollinen vai valinnainen osa opintojaksoa?**
- **Järjestetäänkö tapahtuma lähitoteutuksena niin että osallistujat ovat samassa tilassa vai täysin verkon välityksellä vai toteutetaanko yhdistelmä edellisistä?**





Laajuus

Mikä on tapahtuman osuus opintojaksosta tai laajemmasta kokonaisuudesta? 1–2 opintopistettä on tavallinen osuus, ja se koostuu tapahtumaan valmistautumisen ja osallistumisen lisäksi yleensä reflektoinnista.

Haastetehtävät ja ryhmät

Tapahtuman haastetehtävien määrä voi vaihdella. Mitä suurempi osallistujamäärä tapahtumassa on, sitä useampi erilainen haastetehtävä kannattaa tarjota.

- Samaa tehtävää ratkaisemaan kannattaa laittaa useampi pienryhmä, jotta saadaan vaihtoehtoisia ratkaisuja.
- Ryhmien voi antaa itse valita haastetehtävistä mielenkiintoisimman, tai ryhmille voidaan määrätä tehtävä.
- Haastetehtävän aiheen ja sisällön mukaan ehdotetaan tai määrätään menetelmiä ja työkaluja työskentelyyn, esimerkiksi palvelumuotoilu, aivoriihi ja canvas-malli.
- Haastetehtävien aiheet voidaan kertoa osallistujille opintojaksolle ilmoittautumisen yhteydessä, 1–2 viikkoa ennen tapahtumaa tai vasta tapahtuman alussa.

Pienryhmien koko on tavallisesti 3–5 henkeä.

Jos monialaisuus halutaan varmistaa, kannattaa osallistujat jakaa ryhmiin jo etukäteen. Vapaavalintaisiin tapahtumiin opiskelijat voisivat ilmoittautua myös omina joukkueina.

Kustannusten arviointi

Kustannuksia arvioitaessa on otettava huomioon, että lähitoteutuksessa syntyy kuluja eri tavalla kuin etätoteutuksessa.

- Millaisia tiloja, materiaaleja, tiedottamista ja viestintää, tarjoiluja, inspiroivaa ohjelmaa, tapahtuman juontoa, IT-tukea tai palkintoja tarvitaan?
- Jos tapahtuma kestää yön yli, tarvitaanko siivousta, vartiointia ja lepotiloja?
- Ketkä osallistuvat kustannuksiin?

Ohjelma ja tapahtuman rakenne

Laaditaan tapahtuman ohjelma, aikataulu ja ohjeistus, jota päivitetään tarpeen mukaan. Ohjelmasta ja aikataulusta tiedotetaan osallistujille ajoissa.

- Pyritään yhdistämään rento tunnelma ja tavoitteellinen yhdessä tekeminen.
- Pienryhmien työskentelylle pitää varata riittävästi yhtäjaksoista aikaa, eikä ryhmien tekemistä kannata keskeyttää tarpeettomasti.
- Oheisohjelma ei saa viedä liikaa huomiota itse tekemiseltä.
- Varmistetaan myös perustarpeet, kuten ruoka, juoma, lepo ja viihtyminen.

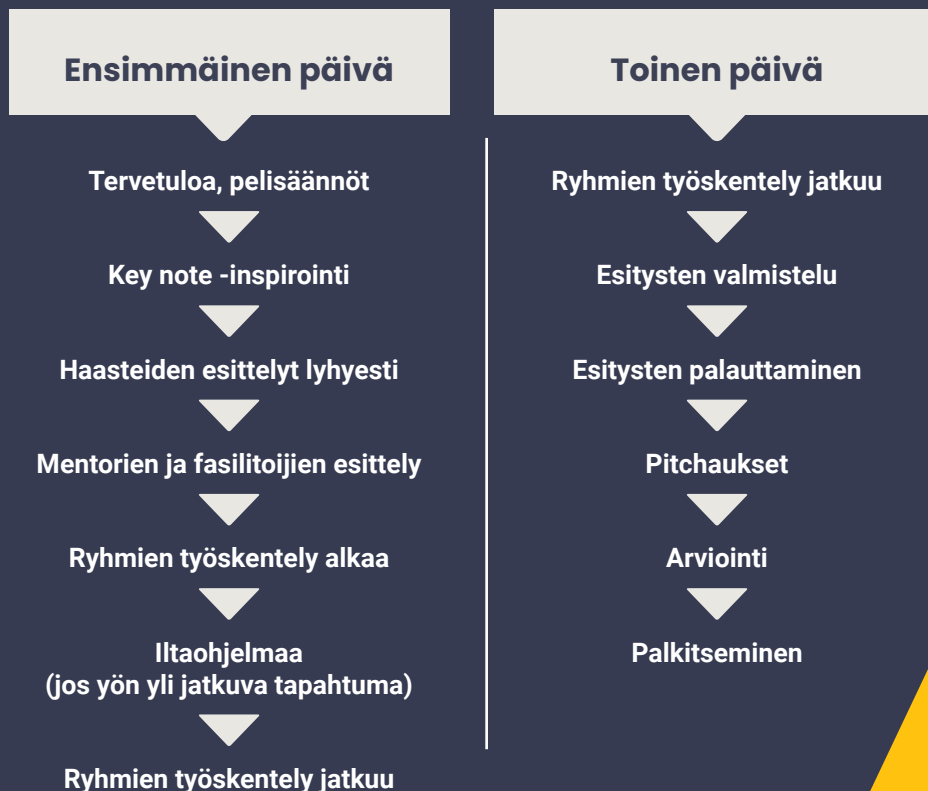
Ohjeistuksessa kerrotaan

- mitä osallistujan pitää tuoda mukanaan
- millä välineillä osallistutaan etätapahtumaan (tietokone, kameravalmius, tms.)
- miten paikalle pääsee (kuljetus ja aikataulut).

Lähitoteutuksessa yhteisöllisyyden tuntua lisää pysyminen yhteisissä tiloissa. Jos osallistajat hajaantuvat eri rakennuksiin tai kaupungille, yhteisöllisyys kärsii.

Paikalliselle medialle kannattaa tiedottaa tapahtumasta. Jos tapahtumalla on vaikuttavuutta alueella tai mukana on tunnettuja organisaatioita, on media yleensä kiinnostunut kertomaan asiasta lukijoilleen.

Tapahtuman rakenne voi olla pääpiirteissään esimerkiksi seuraava:



Ensimmäisen päivän ohjelma: Tervetuloa, pelisäännöt, Key note -puhe, haasteiden esittelyt, mentorit ja fasilitoijat esittely, ryhmien työskentelyn aloitus, mahdollinen iltaohjelma. Toisen päivän ohjelma: ryhmien työskentely jatkuu, esitysten palauttaminen ja pitchaukset, arviointi ja palkitseminen.

Ennen tapahtumaa kannattaa pitää yhteinen tilaisuus, jossa tarkistetaan käytäntöjen sujuvuutta, vastuunjakoa, testataan toimintoja ja varmistetaan, että kaikki osa-alueet on hoidettu.

Tapahduman aikana

Edistetään rentoa tunnelmaa ja sallivaa ilmapiiriä ja yhdessä tekemisen tuntua. Kannustetaan osallistujia ja luodaan uskoa omaan osaamiseen ja onnistumiseen.

Osallistujat tulevat tapahtumaan valmistautuneina.

Opintojaksolla, johon yhteiskehittäminen liittyy, kannattaa pitää valmistelujakso. Valmistautumisen tarkoittaa, että osallistujat tietävät yhteiskehittämisen periaatteet ja tavoitteet, osaavat soveltaa tarvittavia menetelmiä ja ovat tutustuneet haastehtäviin etukäteen.

Oppimisen tila (into, motivaatio) tarttuu toisiin peilaamalla muita osallistujia. Verkko-yhteyden kautta peilaus vähenee, joten etätapahtumissa kannattaa vaatia kameran käyttöä ryhmien työskentelyn aikana.

Tapahduman aikana osallistujille on hyvä tiedottaa valitun yhteisen kanavan kautta. Tapahdumaa kannattaa dokumentoida esimerkiksi kuvien ja muistiinpanojen avulla.

Fasilitoijien ja mentoreiden tuki voidaan organisoida vaihtoehtoisilla tavoilla:

- Tukea voi saada ajan varaamalla.
- Tukea voi hakea avoimilla klinikoilla.
- Fasilitoijat tai mentorit voivat kiertää ryhmissä tapahtuman aikana.
- Ryhmillä voi olla käytettävissään oma ryhmäkohtainen fasilitoija koko ajan, mutta tämä sitoo resursseja.

Raadin työskentely ja arviointi

Tapahduman lopussa ryhmät esittelevät ehdotuksensa raadille.

- Esitysmuoto päätetään etukäteen ja kerrotaan ryhmille, esimerkiksi pitchaus vai muut dokumentit.
- Esityksen muoto voi olla myös video, esitysohjelmalla tehty, demo, teksti tai muu aiheeseen sopiva muoto.

Pitchaukselle annetaan tavallisesti 3–5 minuutin esitysaika sen mukaan, paljonko ryhmiä on. Esityksen jälkeen raati voi tehdä kysymyksiä ryhmälle. Esitysten jälkeen raadille annetaan aikaa lopulliselle arvioinnille ja parhaiden valinnalle. Asiat, joihin raati arvioinnissaan kiinnittää huomiota, päätetään etukäteen. Yleisiä arvioinnin kriteerejä ovat

omaperäisyys

toteuttamiskelpoisuus

skaalautuvuus ja monistettavuus

skaalautuvuus ja monistettavuus

aineiston ja datan hyödyntäminen

perustuminen annettuihin lähtökohtiin

kustannustehokkuus

liityntä muuhun annettuun teemaan

luovuus

ehdotuksen innovatiivisuus

esityksen selkeys

Eri haastetehtävillä voi olla omat raadit. Toimeksiantajat vastaavat usein parhaiden ehdotusten palkitsemisesta. Opintojaksoihin liittyvissä tapahtumissa palkitseminen on yleensä pienimuotoista ja enemmän symbolista.

Tapahduman jälkeen

Palautetta hankitaan esimerkiksi osallistujakyselyn avulla (liite 4) ja keskustelemalla toimeksiantajien, fasilitoijien ja mentoreiden kanssa. Palautekysely voidaan täyttää tapahtuman lopussa, jolloin saadaan nopea reaktiopalaute.

Tapahdumasta oppimista käydään läpi opiskelijoiden kanssa. Opiskelijat voivat reflektoida oppimistaan sekä kirjallisen tehtävän avulla että yhteisessä keskustelussa.

Toimeksiantajien kanssa keskustellaan tuotosten jatkohyödyntämisestä. Yhteiskehittämisen luonteen mukainen jatkumo olisi valita parhaat ehdotukset ja jatkaa opiskelijaryhmän kanssa niiden edelleen kehittämistä yhdessä toimeksiantajan kanssa. Tapahduman järjestelyissä ja toteutuksessa mukana olleiden kannattaa pitää kokousten ja palautteiden purkupalaveri ja kirjata kehittämissuhteet tulevan varalta.

Samassa tilassa, verkossa vai yhdistelmä?

Yhteiskehittämisen tapahtumia voi toteuttaa joko kokoon-tumalla samaan tilaan tai täysin verkon välityksellä tai myös yhdistelminä edellisistä. Tässä alaluvussa käydään läpi näiden erityispiirteitä ja listataan, mitä asioita kannattaa ottaa huomioon.

Fyysisesti yhdessä

Samassa tilassa kokoontu-minen ja työskentely luovat mahdollisuuden vahvaan yhteisöllisyyden tuntuun ja jopa elämyksen syntymiseen. Fyysinen kohtaaminen ja yhdessä tekeminen ovat osaamisen ja taitojen kehittymisen kannalta vaikuttavia.

Osallistujat ovat suorassa yhteydessä toisiinsa, tutustu-vat ja tapaavat kumppanien edustajia, fasilitoijia ja mentoreita. Vaikka osallistujat eivät tuntisi toisiaan ennestään, on kasvokkain helppo tutustua. Tunnetilat tarttuvat ja tekemisen innostus leviää toisiin, kun osallistujat peilaavat toistensa käyttäytymistä.

Lähitoteutuksessa yhteisöllisyyden tuntua lisää myös pitäytyminen yhteisissä tiloissa. Jos osallistujat hajaantuvat laajalle alueelle eri rakennuksiin tai tiloihin, yhteisöllisyys kärsii. Myös mentoreiden ja fasilitoijien on helppo toimia rajatussa tilassa.

Yhteinen kokoontuminen vaikuttaa tapahtuman kustannuksiin. Syntyy tila- ja tarjoilu-kustannuksia ja mahdollisesti yöpymiseen liittyviä kustannuksia.

Täysin verkossa

Verkossa voi järjestää tapahtumia onnistuneesti. Yhteiskehittämisen etätapahtumassa pitää kiinnittää kuitenkin huomiota yhdessä tekemisen tunteen syntymiseen, koska osallistujat ovat ruudun takana yksin. Lisäksi teknologian tuottama viive vähentää spontaania vuorovaikutusta. Etätapahtumassa voidaan oppia vastaavia taitoja ja osaamisia kuin fyysisessä tapahtumassa ja lisäksi harjaantua etätöskentelyyn ja -tekniikoihin.

Kun tapahtuma järjestetään verkossa, osallistujat kannattaa ohjeistaa osallistumaan tietokoneella, käyttämään kameraa ja pilvipalveluja ja tuottamaan



yhteisiä dokumentteja. Pelkäs-tään älylaitteella, kuten puhelimella tai tabletilla osallistuminen rajoittaa työskentelyn mahdollisuuksia merkittävästi.

Järjestelyissä mukana olevien on hyvä pitää ennakkoon harjoitustilaisuus, jossa tarkistetaan käytäntöjen sujuvuus ja vastuunjako sekä testataan toimintoja.

Tapahtumaa voidaan johtaa studiosta, jonka visuaalisen ja äänimaiseman avulla men-

nään lähelle osallistujaa ja luodaan viihtyvyyttä ja yhteisöllisyyttä. Tapahtumalla on hyvä olla sujuvasanainen juontaja, joka sanallistaa tilannetta ja luotsaa ohjelmaa eteenpäin. Chatin seuraamiseen ja tekniseen tukeen varataan henkilöt.

Osallistujille annetaan selkeät ohjeet kameran, mikin ja chatin käyttämisestä ohjelman aikana. Puhujien ja esittäjien on hyvä avata kamera ainakin joksikin aikaa.

Opiskelijat ja muut osallistujat ovat ruudun takana yksin, joten muiden osallistujien toiminnan peilaus verkon kautta on vähäistä. Turhautumista ja epävarmuutta syntyy helposti. Pienryhmien työskentelyn aikana kannattaa vaatia kameran käyttöä ryhmissä.

Etätapahtumassa keskittymiskyky voi herpaantua helposti, joten on hyvä pitää noin 45 minuutin välein 10–15 minuutin tauko. Taukojen paikat merkitään ohjelmaan, jotta osallistujat tietävät ne etukäteen. Ryhmätyöskentelyn aikana ryhmät voivat itse päättää tauoistaan.

Aikataulutukseen on hyvä jättää väljyyttä mahdollisia teknisiä ongelmia varten. Verkkotyöskentely pienryhmissä aiheuttaa yleensä myös viiveitä, joita ei

kasvokkain työskentelyssä ole.

Yhteisöllisyyttä voidaan rakentaa eri tavoin. Ennen ohjelman aloitusta voidaan orientoida aiheeseen musiikin, videoiden, kuvien, tietokilpailun tai vastaavien virikkeiden avulla. Ohjelman aikana voidaan osallistujia aktivoida esimerkiksi äänestysten avulla tai purkaa höyryt pois anonyymeillä mielipidemittauksilla.

Raadille varatun työskentelyajan aikana muille osallistujille voidaan järjestää vihteellistä ohjelmaa ja pyytää vastaamaan palautekyselyyn.

Yhdistelmä

Yhdistelmät voivat toimia hyvin joissakin tapauksissa. Tässä on muutamia esimerkkejä yhdistelmätoteutuksista:

- **Järjestetään fyysinen tapahtuma kahdessa eri paikassa, esimerkiksi kahdella kampuksella. Aloitus- ja päätös-vaiheessa ollaan verkon kautta yhteydessä, mutta pienryhmät työskentelevät molemmissa paikoissa kasvokkain.**
- **Järjestetään fyysinen tapahtuma, mutta esimerkiksi key note -puhe ja toimeksiantajien haaste-esittelyt tapahtuvat verkon välityksellä.**

Lähteet

Arkko-Saukkonen, A. & Merivirta, M. (toim.) 2013. Creative steps – innovatiivinen polku kohti ideaa. Kemi-Tornion ammattikorkeakoulun julkaisuja. Sarja B. Raportit ja selvitykset 25/2013. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-5897-87-6> [viitattu 30.11.2020].

Calco, M. & Veeck, A. 2015. The markathon: adapting the hackathon model for an introductory marketing class project. Marketing Education Review 25 (1), 33–38.

DIY hack toolkit. 2019. Saatavissa: <https://www.diyhackathon.farmhack.nl/toolkit> [viitattu 26.11.2020].

Huvio, P. 2014. Diges aineettomien oikeuksien opas. Saatavissa: https://www.prh.fi/stc/attachments/tietoaprhta/newfolder_4/Diges_aineettomien_oikeuksien_opas.pdf [viitattu 30.11.2020].

Kasper, M. & Kylänen, M., 2019. Hackathonilla nopeita aihioita ja uusia digitaalisia ratkaisuja. Teoksessa Mantere, P. (toim.) Tekemisen meininki – näkökulmia restonomikoulutuksen työelämäyhteistyöhön. Laurea julkaisut 102. Helsinki: Laurea.

Malve-Ahlroth, S. (toim.) 2019. Avaimet avoimen datan hackathoniin. Opas korkeakouluille ja kehittäjille. Turun ammattikorkeakoulun oppimateriaaleja 124. Turun ammattikorkeakoulu.

McDonald, S. & Ogden-Barnes, S. 2013. Problem-based service learning with a heart: organizational and student expectations and experiences in a postgraduate not-for-profit workshop event. Asia-Pacific Journal of Cooperative Education 14 (4), 281–293.

Mentori kysyy ja kuuntelee

Marita Mattila

Yhteiskehittämisen tapahtumissa opiskelijat voivat harjoitella ja kartuttaa monenlaista osaamista ja taitoja. Asiantuntijuuden kehittymisen ja taitojen syventämisen tueksi voidaan tapahtumiin ottaa mukaan mentoreita, joilla on erityisosaamista jollakin haastetehtävään liittyvällä aihealueella. Mentoreina voivat toimia esimerkiksi opettajat, asiantuntijat, TKI-asiantuntijat tai muut kumppanit.

Mentoroinnin onnistumiseksi on sekä ryhmän että mentorin sitouduttava mentoroinnin perusedellytyksiin, joita ovat sitoutuminen, luottamuksellinen vuorovaikutus ja tavoitteelli-

suus. Luottamuksen syntymisen edellyttää muun muassa sitä, että mentori arvioi ryhmän kyvykkääksi ja sopivaksi keskustelukumppaniksi. Avoimuus, kiinnostuneisuus ja positiivinen palaute vievät parhaiten ryhmän työtä eteenpäin. Molemmat osapuolet osoittavat toimivansa luotettavasti esimerkiksi pitämällä kiinni sovituista asioista.

Mentori on valmentaja ja sparraaja. Hän kuuntelee ryhmää ja toimii ikään kuin peilinä. Mentori ei neuvo eikä opasta vaan tukee ryhmäläisten oppimisprosessia. Kuunteleminen ja kysyminen rakentavat hyvää vuorovaikutusta. Mentorin osaaminen ja kokemus auttavat pohtimaan ratkaisuja yhdessä.



Mentori ei neuvo eikä opasta vaan tukee ryhmäläisten oppimisprosessia.



Ryhmän jäseniä ohjataan käyttäytymään aktiivisesti ja aloitteellisesti, määrittelemään omat tavoitteensa ja hakemaan niihin tukea ja välineitä useimmiten haasteisiin annetusta tausta-aineistosta. Ryhmän on tarkoitus ottaa itse vastuu kehittymisestään ja oppimisestaan.

Yhteiskehittämisen tapahtumissa korostuu tavoitteellisuus

myös aikataulun tiukkuuden vuoksi. Mentorin tehtävänä voi olla myös muistuttaa työn aikataulusta, jotta ratkaisuesitys saadaan ajoissa valmiiksi esittelyyn eli pitchaukseen.

Yhteiskehittämisen tapahtumissa ryhmällä voi olla joko yksi nimetty mentori tai ryhmä voi valita mentorinsa itse työkentelyvaiheensa ja tarpeensa mukaan mentorikuvausten pohjalta. On hyvä keskustella

mentorin kanssa ideointivaiheen jälkeen, ratkaisuehdotuksen työstämisen loppuvaiheessa sekä kolmannen kerran vielä pitchauksen viimeistelemiseksi.

Lähde

Kanniainen, M.-R., Nylund, J. & Kupias, P. 2017. Mentoroinnin työkirja. Helsingin yliopisto. Saatavissa: https://blogs.helsinki.fi/mentorointi/files/2014/08/Mentoroinnin-tyokirja_A4.pdf [viitattu 4.2.2021].

Pitchaus huipentaa tapahtuman

Marita Mattila

Yhteiskehittämistapahtumat ovat intensiivisiä monialaisten ryhmien työskentelyalustoja, jotka huipentuvat tiiviin työskentelyn päätteeksi pitchaukseen eli myyntipuheen esittämiseen kehittämishaasteen antajalle.



Hyvän myyntipuheen tuntomerkit

Myyntipuheeseen pätevät yleiset hyvän puheen säännöt. Kannattaa miettiä napakka aloitus, kuvaileva keskikohta ja mieleen jäävä lopetus. Myyntipuheen on oltava lyhyt, ja tapahtumissa aika rajataankin usein noin kolmesta viiteen minuuttiin. Silloin on erittäin tärkeää miettiä myyntipuheen kärki, joka tuo ratkaisun selkeästi esille.

Myyntipuheen on hyvä huomioida kaikki aistikanavat, kun kuvaillaan ratkaisun ominaisuuksia. Auditivinen taso tuo esille sen, miltä tuote tai osaaminen kuulostaa, ja kinesteettisen tason voi esitellä esimerkiksi näytämateriaalilla, mallilla tai videolla. Visuaalista tasoa voi ilmentää kuvailevilla sanoilla ja piirroksilla tai muulla kuvallisella materiaalilla. Usein on mahdollista käyttää esimerkiksi Powerpoint-diaesitystä puheen tukimateriaalina.

Myyntipuheen laatimista helpottavat muun muassa seuraavat kysymykset:

- **Kuka olet?**
- **Mikä tuote tai osaaminen on kyseessä?**
- **Mihin tarpeeseen tai ongelmaan se vastaa?**
- **Miten voisin auttaa teidän tarvetanne?**
- **Miten se eroaa muista?**
- **Miten se toteutetaan?**

NABC-malli

Xamkissa toteutetuissa hackathoneissa on ohjeistettu käyttämään pitchauksen rakenteena Stanfordin yliopistossa kehitettyä NABC-mallia. Mallin mukaan ensin mietitään haasteen takana olevat asiakkaan tarpeet, sitten muotoillaan innovatiivinen konsepti ja esitetään sen hyödyt ja lopuksi kuvaillaan kilpailutilanne. Ryhmä hyödyntää jo työskentelyvaiheessa tätä mallia kehittäessään eteenpäin valitsemaansa haasteen ratkaisumallia.

NABC-menetelmän mukaiset vaiheet:

1. tarveanalyysi (needs)

2. konsepti (approach): miksi, kenelle, mitä ja kuinka

3. mietintä hyödyistä nykytilanteeseen (benefits)

4. vaikutus kilpailutilanteeseen muiden yritysten kanssa (competition)

Tarinat kiinnostavat. Jos myyntipuheesta onnistuu muotoilemaan jännittävän kertomuksen, on helpompi onnistua haasteen antajan vakuuttamisessa. Tarinan luomisessa on hyvä ajatella kuuntelijaa ja yrittäjän antamaa haastetta toimintaympäristössä.

Vaikka tapahtumassa keskitytään haasteen monipuoliseen ja innovatiiviseen ratkaisemiseen, on myyntipuheen ja sen tukimateriaalin valmistelulle jätettävä riittävästi aikaa. Pitchausta on



syitä harjoitella myös ääneen, jotta annettu aika tulee käytettyä hyödyksi tehokkaasti. On mahdollista esittää tulos koko ryhmän voimin, mutta yleensä kuuntelijan on helpompi seurata lyhyttä esitystä, jos yksi ryhmän valitsema henkilö esittää myyntipuheen.

Onnistuessaan pitchausten kavalkadi huipentaa yhteiskäyttämistapahtuman tunnelman. Esittäjien persoonat ovat vahvasti läsnä esityksissä, ja haasteen antaneet yritykset tai yhteisöt pääsevät valitsemaan palkittavia ratkaisuja hyvin esiteltujen tuotosten pohjalta.

Lähteet

Ervasti, E. & Turunen, J. 2020. Pitch! Innostavan tiivistämisen taito. Helsinki: S&S.

Mitä on pitchaus? s.a. Saatavissa: <https://www.ornamo.fi/fi/kysymys/yleisia-pitchaus-vinkkejä/> [viitattu 25.01.2021]

Value proposition s.a. Saatavissa: <https://www.innovationcanvas.ktn-uk.org/resources/value-proposition-nabc> [viitattu 25.01.2021].

Yrittäjän opas: pitchaus eli myyntipuhe s.a. Saatavissa <https://duunitori.fi/tyoelama/yritystajanopas/ideaasta-liiketoiminnaksi/pitchaus> [viitattu 25.01.2021]

Tarveanalyysi

Kerro, kuka käyttäjä on, ja puhu palveluun tai tuotteeseen liittyvistä käyttäjän tarpeista

Kerro, kuinka yrityksen tai yhteisön tulee ratkaista tarpeiden täyttäminen

Konsepti

Kuvaile, mikä ryhmänne ratkaisussa on innovatiivista, ja täsmennä, miten se vastaa käyttäjän tarpeisiin

Hyöty

Kuvaile ratkaisusi määrälliset, laadulliset, rahalliset, sosiaaliset tai ympäristöön ja kestäväan kehitykseen liittyvät edut ja hyödyt.

Kilpailutilanne

Kuvaile, miten ratkaisusi erottuu muista tuotteista tai palvelutarjoajista.

Pitchausesimerkki

Haastetehtävä: Kehittää hyväkuntoisille ikäihmisille terveellistä syömistä tukevia palveluja.

Tarve

Ratkaisuja, jotka tukevat terveellistä syömistä ja mahdollis-tavat kotona asumisen pitkään. Oikea ravinto yhdistettynä sosiaaliseen kanssakäymiseen tukee ihmisen kokonaisvaltaista hyvinvointia ja vähentää yksinäisyyden tunnetta.

Lähestymistapa

Senioreiden Tinder SINDER: Uudenlainen yhteisöllinen palvelu, joka tuo ikäihmiset, palvelutarjoajat ja kunnan yhteen. SINDER on sovellus, joka yhdistää palvelun tarjoajat ja niiden tarvitsijat.

Tämä pitchaus on esimerkki opiskelijaryhmän Sisko Heikkilä, Ari Rapo ja Laura Sorri –Kangaskokko materiaalista YAMK Xackathon -opintojaksolla.

Hyödyt

Seniorit voivat palvelussa etsiä itselleen tai tarjota muille hyvää ruokaseuraa, kokkaus-kavereita tai kauppa-apureita ostoreissulle. Palvelun kautta voi viestittää haluavansa tietoa kunnan palveluista ja/ tai kaupallisista palveluista.

Kilpailutilanne

Markkinoilla on tällä hetkellä yksittäisiä palvelutarjoajia eri palveluihin (Uber, Wolt, Foodora, Gubbe ym.) Kunnan palvelutarjooma on usein pirstaloitunut, eikä kuntalaiset tiedä mitä palveluita he voisivat pyytää tai saada. Kokonaisvaltaisia, useamman eri toimialan yhdistäviä palveluita ei tällä hetkellä ole tarjolla.

Käytännön kokemuksia ja esimerkkejä



Mitä opittiin verkkohackathonissa?

Heli Kesämaa

Yamk-opiskelijoille toteutettiin verkossa hackathon-tyyppinen opintojakso Yamk Xackathon virtuaalinen yhteiskehittäminen. Sen laajuus oli 5 opintopistettä, kesto 10 viikkoa ja osallistujia oli 17, joista kaksi keskeytti. Oppimisen tavoitteet olivat seuraavanlaiset:

Osaat hyödyntää yhteiskehittämisen menetelmiä ja välineitä tietoverkkojen välityksellä.

Osaat suunnitella ja toteuttaa yhteiskehittämisen projektin pienryhmän kanssa.

Osaat arvioida kehittämisen prosessia ja sen tuloksia.

Tietoperustaa rakennettiin opiskelemalla yhteiskehittämisen menetelmiä ja kokeilemalla virtuaalisia viestinnän ja fasilitoinnin välineitä. Opintojakson päätteeksi opiskelijat arvioivat muun muassa, mitä he oppivat yhteiskehittämisen prosessista ja menetelmistä ja miten yhdessä kehittäminen toteutui ja onnistui pienryhmässä (N = 14). Lisäksi kerättiin palautetta myös anonyymien Webropol-kyselyn avulla (N = 14). Sekä oma kirjallinen oppimisen arviointi että anonyymi kysely antoivat samansuuntaiset tulokset, mutta oma kirjallinen arviointi nosti esille tarkempia sävyjä ja yksityiskohtia.

Yhteiskehittämisen oppimisessa opiskelijat nostivat esille erityisesti neljä asiaa. Ensiksi yhteiskehittäminen todettiin systemaattiseksi prosessiksi, joka voidaan jakaa selkeisiin vaiheisiin. Tätä oival-

lusta auttoi muun muassa luovan ongelmanratkaisun prosessin opettelu. Se antoi selkärangaa ja johdonmukaisuutta tekemiselle.

Toiseksi todettiin, että ideointivaiheelle pitää varata riittävästi aikaa. Vasta silloin syntyy luovia ajatuksia ja syntyneitä ideoita voidaan jalostaa uusiksi ideoiksi. Kolmanneksi ryhmän voima ja merkitys ideoiden tuottamisessa havaittiin konkreettisesti. Joidenkin opiskelijoiden epävarmuus omista kyvyistä hävisi ryhmätyön edetessä. Neljänneksi fasilitoinnin sisältö ja merkitys avautuivat ja fasilitointi alkoi kiinnostaa eri tavalla. Havaittiin myös, että yhteiskehittämistä pitää jonkun koordinoita ja johtaa.



Lisäksi osallistujat raportoivat menetelmien oppimista (esim. 8 x 8, ideariihi) ja viestintävälineiden käytön oppimista (esim. Teams, Padlet, Jamboard, Mindmeister). Voimaantumista kuvaavat ehkä häkkäysasenteen omaksuminen, rohkeus mennä mukaan, vaikka aihe ja osallistujat olisivat vieraita, ja rennomman

asenteen omaksuminen ryhmätöissä. Joillakin osallistujilla madaltui kynnys esittää omia ideoita, esitellä ryhmän tuotoksia verkossa tai tehdä video.

Osallistujien palautekyselyssä vastaajat muun muassa ottivat kantaa väitteisiin (taulukko 1). Väite ”Opin uusia kehittämismenetelmiä” sai vastaajilta keskiarvon 4,6. Myös kyselyn avoimissa vastauksissa kuvattiin edellä mainittuja opittuja asioita.

Taulukko 1.

Vastaajat ottivat kantaa opintojaksoa koskeviin väittämiin (N = 14).

Asteikko 1 = täysin eri mieltä – 5 = täysin samaa mieltä.

	Keskiarvo	Mediaani
Opin uusia kehittämismenetelmiä	4,57	5
Haasteen aiheesta oli riittävästi tietoa saatavilla	4,50	5
Opintojakson aikataulu antoi riittävästi aikaa työskentelyyn	4,50	5
Etätyöskentely sopi hyvin tämän opintojakson toteuttamiseen	4,38	5
Ohjeistukset olivat selkeitä	4,29	4,5
Haasteen aihe oli kiinnostava	3,93	4

Väittämät käsittelivät muun muassa uusien kehittämismenetelmien oppimista, aikataulujen ja etätyöskentelyn sopivuutta ja ohjeistusten selkeyttä. Vastauksien keskiarvot olivat välillä 3,93 ja 4,57.

Pienryhmät tapasivat toisiaan verkon välityksellä 5–8 kertaa. Ryhmien toiminnassa erottui raporttien mukaan kaksi erilaista tapaa. Aitoa yhdessä ja yhtä aikaa tekemistä, jossa esimerkiksi ideoidaan tapaamisen aikana yhdessä, tuli esille vain yhden ryhmän pohdinnoissa. Näytti siltä, että useimmissa tapaamisissa kokoonnuttiin tarkastelemaan, mitä itse kukin oli saanut aikaan tapaamisten välillä, ja sovittiin, miten edetään ennen seuraavaa

tapaamista. Useista pohdinnoista syntyi vaikutelma, että itse tapaamisissa oli varsin haastavaa saada aikaan ilmapiiriä, jossa esimerkiksi luova ideointi olisi onnistunut.

Palautekyselyn vastauksissa oman ryhmän työskentely sai hyvät arviot (taulukko 2), mutta kirjallisessa arvioinnissa tuotiin esille myös haasteita ryhmän työskentelyssä.

Taulukko 2.

Vastaajat ottivat kantaa oman ryhmän työskentelyä koskeviin väittämiin (N = 14).

Asteikko 1 = täysin eri mieltä – 5 = täysin samaa mieltä.

	Keskiarvo	Mediaani
Ryhmässäni oli helppo keskustella	4,93	5
Olen tyytyväinen ryhmäni saavuttamaan lopputulokseen	4,77	5
Ryhmäni valmisteli ehdotuksen ja esityksen hyvin	4,62	5
Ryhmän jäsenet hallitsivat etätyöskentelyn hyvin	4,50	5
Etätyöskentely ryhmässäni oli helppoa	4,43	5

Väittämät käsittelivät muun muassa miten helppoa ryhmässä oli keskustella, miten tyytyväinen vastaaja oli ryhmän ehdotukseen ja ryhmän saavuttamaan lopputulokseen sekä etätyöskentelyn helppouteen. Vastauksien keskiarvot olivat välillä 4,43 ja 4,93.

Kirjallisessa arviossaan jotkut osallistujat kokivat ryhmän jääneen melko etäiseksi. Haasteita yhteistyössä ilmeni esimerkiksi yhteisten aikalaulujen laatimisessa ja erilaisten persoonallisuuksien ja työtapojen yhteen sovittamisessa. Avoimeen keskusteluun ei aina koettu olevan mahdollisuutta, joten vilttejä ideoita tai omia ajatuksia ei uskallettu tuoda esille. Myös ideoiden jatkokehittäminen jäi jossain tapauksessa kesken, eikä aihetta jaksettu pohtia syvällisesti. Työnjako koettiin ryhmässä varsin tasapuoliseksi. Vetäjän puuttuminen ryhmästä näkyi tehottomuu-

tena ja sitoutumisen puutteena. Etätyöskentelyä pidettiin sopivana tapana opintojakson toteuttamiseen (ka. 4,4). Kasvokkain tapaamisia kaivattiin kuitenkin jonkin verran, koska niiden avulla olisi tutustunut ryhmään paremmin. Kokonaisuutena opiskelijat arvioivat verkkohackathonin melko onnistuneeksi (ka. 4,1).

Työnjaon selkeämpää ohjeistusta kokeiltiin myöhemmin toisessa verkkohackathonissa (liite 3). Ryhmässä otettiin urheilujoukkueen mukaiset roolit ja työnjako sovittiin roolin mukaisesti. Tämä sitoutti ja paransi ryhmien työskentelyä.



Järjestäjän kokemuksia online- hackathonista

Elisa Koivunen

Erilaisia yhteiskehittämisen tapahtumia on järjestetty oppilaitoksissa viime vuosina kiitettävä määrä. Usein ne on toteutettu yhden oppilaitoksen sisällä, mutta eri oppilaitosten yhteiset tapahtumat todennäköisesti yleistyvät lähivuosina. Tämä kehitys liittyy ammatillisten oppilaitosten ja ammattikorkeakoulujen yhteistyön tiivistymiseen. Jatkoväyläopintoihin on panostettu ja panostetaan yhä enemmän.

Syksyllä 2020 järjestettiin pilottiluonteisesti Xamkin ja Ammattiopisto Samiedun yhteinen online-hackathon, johon osallistui yhteensä 44 eri alojen opiskelijaa Xamkista, Samiedusta ja Esedusta. Hackathonissa osallistujat kehittivät ryhmissä neljän Etelä-Savon alueen matkailuyrityksen haasteisiin ratkaisuja.

Osallistujien ikähaarukka oli laaja, mutta melkein puolet oli 18–24-vuotiaita nuoria aikuisia. Osallistujista suurin osa oli yhteisöpedagogi- ja merkonomiopiskelijoita, mutta joukossa oli myös matkailu-, puutarha- ja ravintola-alojen opiskelijoita. Jotkut osallistuivat osana jotain meneillään olevaa opintojaksoa, ja toiset puolestaan ilmoittautuivat itse vapaaehtoisesti mukaan.

Järjestäjien tavoite oli koota moniammatilliset ryhmät, joissa olisi tasaisesti opiskelijoita sekä ammattikorkeakoulusta että ammatillisesta oppilaitoksesta. Tämän arvioitiin synnyttävän innovatiivisempia ideoita.



Koska yhteiskehittämisessä keskiössä on monialaisuus, on työskentely yleensä joustavaa ja ennakkoluulotonta. Eri alojen ammattilaiset täydentävät toistensa osaamista ja voivat arvioida kriittisesti toisten näkökulmia oman ammatinsa silmälasein.

Ryhmätyöskentely

Tulevaisuuden työtehtävissä tarvitaan kykyä sopeutua muutuviin toimintaympäristöihin, ja tätä yhteiskehittämisen malli tukee hyvin.

Ryhmätyöskentelyn taidot kehittyvät hyvin eri alojen tulevista ammattilaisista koostetuissa sekaryhmissä.

Hackathonin toteuttamisessa on syytä kiinnittää huomiota ryhmädynamiikkaan. Joillakin voi olla puutteellinen vuorovaihtusosaaminen, mikä saattaa hankaloittaa ryhmätyötä. Yhteiskehittämisen mallia soveltavan opettajan onkin tärkeää käydä osallistujien kanssa läpi, miten yksilölliset ominaisuudet vaikuttavat työskentelyyn, ja kannustaa osallistujia huomiomaan muiden mahdollisesti erilaiset viestintätottumukset. Yhteistä tehtävää voi edistää kuuntelemalla, kysymällä ja haastamalla rohkeasti toisten ajatuksia.

On arpapeliä, miten ryhmädynamiikka käytännössä toimii, jos ryhmäjakoihin ei kiinnitetä huomiota.

Esimerkiksi osallistujan työkokemuksen puute voi aiheuttaa sen, ettei hän hahmota vaik-

kapa liiketoimintaprosesseja samassa mittakaavassa kuin kokeneempi osallistuja. Toisaalta kokemattomampikin osallistuja voi tuoda hyviä ajatuksia asiakkaan näkökulmasta, jos kehitetään ratkaisua asiakasrajapintaan. Ryhmäajossa kannattaakin huomioida, mikä on kehitettävä teema ja miten osallistujien erilaiset taustat mahdollisesti vaikuttavat työskentelyyn.

Järjestäjän näkökulmasta on tärkeää, että myös toteuttajat tulevat eri organisaatioista ja ovat eri alojen ammattilaisia. Toteuttajien moniammatillisuus voi näkyä konkreettisesti työjaossa: yksi ottaa vetovastuun tekniikan ja alustojen toimivuudesta, toinen on taitava esiintyjä ja hoitaa yleiset ohjeistukset sekä kannustuspuheet, ja kolmas taitaa analytiikan ja sen hyödyntämisen palautteen keruussa. Lisäksi monialainen asiantuntijuus auttaa osallistujien sparraamisessa työskentelyn aikana.

Ulkopuolisten mentoreiden käyttäminen yhteiskehittämisessä monipuolistaa näkökantoja entisestään. Myös syksyn 2020 online-hackathonissa oli mentoreina eri alojen ammattilaisia. Palautekyselystä ja järjestäjän jälkikäteen käymistä henkilökohtaisista keskusteluista opiskelijoiden kanssa saatiin mentoroinnista hyvä palaute.



Kriittiset tekijät

Tapahtuman järjestämisessä on aina kriittisiä tekijöitä. Kriittisillä tekijöillä tarkoitetaan toimintoja, jotka vaikuttavat tapahtuman onnistumiseen.

Syksyn 2020 online-hackathonissa voitiin tunnistaa selkeästi kolme kriittistä tekijää: tekniikan toimivuus, ohjeistaminen ja informaatio sekä ryhmätyöskentelyn sujuvuus.

Työskentelyssä on tärkeää käyttää alustaa, jolla kaikki pystyvät työskentelemään.

Osallistujia kannattaa ohjeistaa testaamaan tekniikkansa mahdollisuuksien mukaan jo etukäteen esimerkiksi sitä varten luodulla testiympäristöllä. Tapahtumassa on hyvä olla mukana IT-tuki, joka voi tarvittaessa auttaa osallistujia nopeasti. IT-tuen on hyvä olla siitä

organisaatiosta, jonka alustoja tai tekniikkaa käytetään.

Oikein toteutettu ohjeistaminen ja informaatio ovat ensiarvoisen tärkeitä tekijöitä tapahtumaa järjestettäessä. Kokemusten mukaan hackathonin järjestämisessä on hyvä olla ydintiimi, joka on perillä kokonaisprosessista. Osallistujien ja mentoreiden ohjeistaminen hyvissä ajoin ennen tapahtumaa takaa, että kaikki tietävät, mitä tapahtuu ja missä aikataulussa. Aikataulujen ja työskentelyn etenemisen suunnitelman on syytä olla tiedossa kaikilla osallistujilla etukäteen, jotta jokainen tietää, mitä häneltä odotetaan.

Myönteinen kokemus

Xamkin ja Samiedun yhteinen online-hackathonpilotti oli myönteinen kokemus. Oppilaitosten yhteistyössä toteuttamat innovointitapahtumat saavat tämän kokemuksen perusteella jatkoa. Virtuaalitoteutus on toimiva, mutta myös hybridimalli voi palvella parhaiten kaikkia tapahtumaan osallistuvia. Tällöin ryhmätyöskentely voi tapahtua kasvokkain, mutta osa muista toiminnoista, kuten mahdollisten mukana olevien yritystoi-

meksiantajien esittelyt, voitaisiin toteuttaa etäyhteyksin.

Projektiluonteisena oppimisen mallina hackathon soveltuu monenlaiseen yhteiskehittämiseen, olipa kyseessä yritysten liiketoiminnan kehittäminen, palveluaihioiden ideointi tai koulutusorganisaatioiden prosessien kehittäminen opiskelijälähtöisemmiksi.

Tämänkaltaiset yhteiskehittämisen tapahtumat ovat oiva keino tehdä korkeakouluelämää helpommin lähestyttäväksi.

Kun toisen asteen opiskelija tekee ryhmätyötä korkeakouluopiskelijan kanssa, se voi murtaa ennakkoluuloja ja lieventää jännitystä. Se voi myös sytyttää kipinän ja lisätä motivaatiota jatko-opintoihin hakeutumiseen. Työskentelytavat ja työkalut tulevat tutuiksi, ja samalla ammatillinen itseluottamus kasvaa.

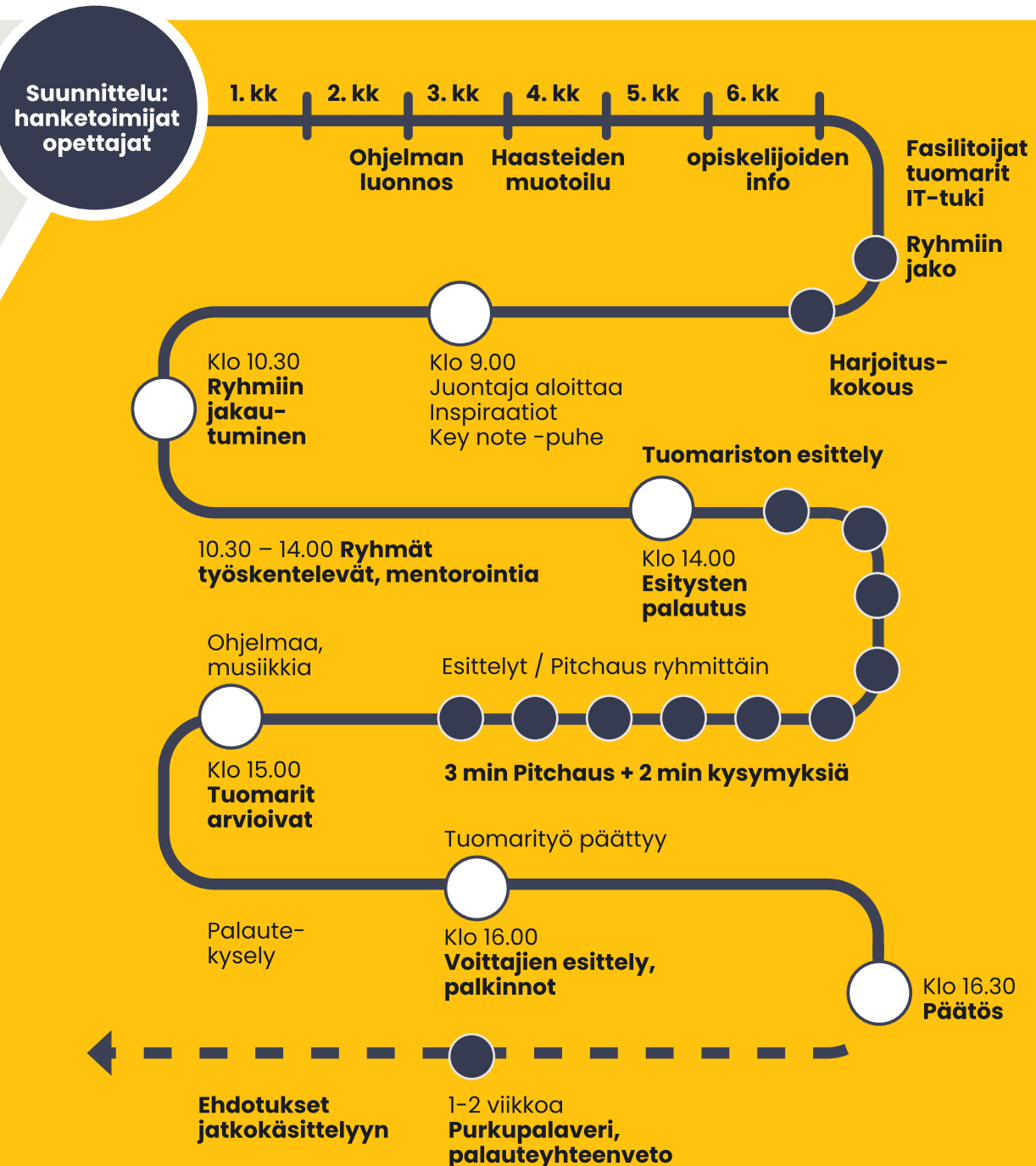
Opiskelija-palautetta:

”Suurin opetus mitä tästä on tullut on se, miten oma käsitys itsestä ja omasta osaamisesta ja kyvyistä muuttuu positiivisempaan suuntaan. Ja myös se, että pitäisi luottaa siihen, että kyllä ne ideat on ihan hyviä eikä aina tarteis verrata muihin. Eikä jännittää aina niin hitokseen, kukaan ei pure.”

Case-esimerkkejä

Design jam -verkkotapahtuma

Tämä aikajana kuvaa yksipäiväisen Design jam -tapahtuman vaiheita. Opiskelijoita osallistuu mukaan yhteensä 50 muutamasta eri koulutuksesta, ja heidät jaetaan 10 ryhmään. Tapahtumapäivä kestää kello 8.30–16.30.



Tapahtuman suunnittelu alkaa noin 6 kk aiemmin. Tehdään päivän ohjelman luonnos, muotoillaan haasteet ja informoidaan opiskelijoita. Ryhmät jaetaan ennen tapahtumaa. Aloitus tapahtumapäivänä on kello 9, Key note -puhe ja inspirointi työskentelyyn. Ryhmät työskentelevät ja mentorit ohjaavat kello 10.30 – 14. Esitysten palautus kello 14. Ryhmien pitchaukset, kesto 3 minuuttia per ryhmä. Tuomarit arvioivat kello 15 – 16. Palautekysely. Voittajien esittely ja palkitseminen kello 16, päätös kello 16.30. Purkupalaveri 1 – 2 viikon kuluttua. Ryhmien ehdotukset jatkokesittelyyn toimeksiantajille.

Yhteiskehittämisen aivoriihi osana opintojaksoa

Tämä aikajana kuvaa aivoriihiyöskentelyn yhdistämistä osaksi laajempaa opintojaksoa. Opintojakson teema ja sisältö voi olla mikä tahansa, mihin voi kehittämistyötä yhdistää.

Opiskelijoita on noin 35 yhdestä koulutuksesta. Aivoriihimenetelmä opiskellaan ja harjoitellaan ennen varsinaista ryhmätyöskentelyä.



Työskentelyä valmistelevat opettaja ja toimeksiantajayritys. Aivoriihen haaste muotoillaan elokuussa, opetus alkaa syyskuussa. Muodostetaan pienryhmät. Ryhmät saavat briefauksen lokakuussa, kun vierailaan toimeksiantajayrityksessä. Työskennellään sen jälkeen koko päivä aivoriihessä. Ryhmät jatkavat etätöskentelyä, väliraportointi opettajalle ja sen jälkeen esitysten palautus. Esitykset ja pitchaus toimeksiantajalle ja opettajalle marraskuussa. Ehdotusten hyödyntäminen yrityksessä.

Yhteiskehittämisen opintojakso Xackathon online

Tämä aikajana kuvaa yhteiskehittämisen opintojakson (5 op) vaiheita. Ensin rakennetaan tietoperusta yhteiskehittämisen menetelmistä ja välineistä. Sen jälkeen toteutetaan ositettu hackathon-tyyppinen kehittäminen.

Opiskelijoita on 20–60 eri koulutuksista, ja ryhmät ovat monialaisia. Toimiva yhdistelmä syntyy, jos verkossa työskentelyyn yhdistetään ainakin alkuvaiheessa kasvokkain tapaamisia.



Yhteiskehittämisen opintojakson suunnittelussa ovat mukana opettajat, toimeksiantajat ja mahdolliset kumppanit. Haasteiden muotoiluun ja mentoreiden hankintaan on hyvä varata vähintään pari kuukautta. Aloitus syyskuussa. Alkuosa opintojaksosta, noin 4 viikkoa, on tietoperustan rakentamista ja menetelmäosaamisen opiskelua. Haaste briefataan ryhmille lokakuussa ja ryhmät työskentelevät noin 5 – 6 viikkoa. Mentorit tapaavat ryhmät vähintään kaksi kertaa. Ryhmät pitchaavat esityksensä joulukuussa. Ehdotukset arvioidaan ja niistä annetaan palaute. Opiskelijat tekevät oman oppimisen arvioinnin. Ehdotukset jatkokehitykseen toimeksiantajalle.

Liite 1. Haasteen muotoilun pohja

Haasteen nimi tähän

Tagit / Avainsanat

Listaa tärkeimmät avainsanat

Haaste

Tiivis ja ymmärrettävä haasteen kuvaus: mitä pitää ratkaista tai mitä mahdollisuutta pitäisi tutkia tarkemmin?

Tässä ei kuvata taustoja tai perustella haastetta vaan kuvataan se mahdollisimman selväsanaisesti ja lyhyesti, mielellään lauseella tai parilla.

Kuvaus ja taustatietoa

Selväsanaisesti kuvattuna haasteen tausta, ympäristö, kohderyhmät, vaikuttavuus ja muu tarpeellinen taustatieto.

Perustellaan, miksi haaste pitää ratkaista tai miksi tulevaisuuden mahdollisuutta pitäisi tutkia tarkemmin. Tavoitteena tarjota riittävästi taustatietoa haasteesta ja tehdä siitä ymmärrettävä ja ratkaistava.

Käytä kappalejakoa, älä kirjoita katkeamatonta tekstimassaa. Ole ytimekäs ja ymmärrettävä.

Suosituksia ja reunaehtoja

Tähän voi kuvailla reunaehtoja, mitä pitää huomioida ratkaisussa tai rajoituksia (lainsäädäntö, sääntely, kustannukset, kohderyhmät ym.).

Jos on tiedossa suosituksia, mistä kannattaisi lähteä liikkeelle ne voi kuvata tässä.

Osion tarkoitus on auttaa alkuun, estää keksimästä pyörää uudestaan ja esitellä **realiteetit**. Tarkoitus **El ole asettaa tiukkoja raameja** ratkaisulle, vaan auttaa työpanoksen kohdentamista mielekkäisiin asioihin.

Materiaalit

Listataan käytettävissä olevat materiaalit mm. julkaisut, selvitykset, tilastot, tai mitä nyt ratkaisussa voisi tarvita. Kaikkiin mukaan **linkki**.

Teknologia ja työkalut

Listataan soveltuvia teknologioita ja työkaluja (jos relevantti haasteen kannalta). Kaikkiin mukaan linkki.

Liite 2. Malli sopimustekstistä (tulosten omistusoikeus)

Hackatonissa syntyneiden tulosten ja konseptien (yhdessä jäljempänä "aineisto") omistusoikeus kuuluu opiskelijalle riippumatta siitä ovatko aineistot tekijänoikeudella suojattavia tai ei. Yhteistyössä aikaansaatu aineisto kuuluu yhteisesti sille ryhmälle, joka aineiston on aikaansaanut elleivät osallistujat ole keskinäisesti muuta sopineet.

Opiskelija myöntää Toimeksiantajalle ei-yksinomaisen oikeuden käyttää ja muokata aineistoa riippumatta siitä, onko aineisto tekijänoikeudella suojattu. Vapaa, pysyvä, ajallisesti ja maantieteellisesti rajoittamaton käyttöoikeus koskee aineiston hyödyntämistä Toimeksiantajan organisaation käytössä. Aineistoa käyttäessään Toimeksiantajan tulee kunnioittaa tekijänoikeutta. Tulosten edelleen luovuttamisesta tulee sopia erikseen opiskelijoiden ja Toimeksiantajan kesken.

Xamkilla on oikeus käyttää aineistoa opetus-, tutkimus ja markkinointitarkoituksiin tekijänoikeuksia kunnioittaen ja siinä laajuudessa kuin salassapitovelvollisuus käytön sallii.

Opiskelija vakuuttaa, että hän ei tietoisesti käytä muiden oikeuksia loukkaavaa aineistoa. Käyttäessään kuvia ja tekstiä tekijänoikeuslain sitaattisäännösten nojalla opiskelija ilmoittaa alkuperäisen teoksen tekijän, valokuvaajan ja lähteen.

Liite 3. Esimerkki ryhmän ohjeistuksesta ja roolien sopimisesta

1. Tutustuminen ja esittäytyminen

- Kokoontukaa tiiminne kanavalla Teams-kokoukseen heti yhteisen alkuinfon jälkeen.
- Esittäytykää toinen toisillenne.
- Tutustukaa haasteeseen ja keskustelkaa siitä.
- Keksikää joukkueellenne nimi ja lisätkää se Padlet-seinälle ryhmänne kohdalle.
- Käyttäkää kaikessa viestinnässä ryhmänne numeroa ja nimeä ja lisätkää dokumentteihin kaikkien ryhmän jäsenten nimet.
- Keskustelkaa ryhmän toiminnan pelisäännöistä yhdessä.
- **Valitkaa joukkueenne jäsenten roolit** ja lisätkää ne Padlet-seinän tietoihin > [Padlet linkki](#).
- Aikataulutakaa työskentely ja tauot ja tehkää mentoreiden aikavaraukset hyvissä ajoin.

Roolit ja tehtävät ryhmässä:

1. **Kapteeni:** huolehtii, että kaikki ovat paikalla ja työ etenee ohjeiden mukaisesti.
2. **Toimitsija:** vastaa aikatauluista, mentoriaikojen sopimisesta yms.
3. **Manageri:** vastaa pitchauksesta ja esittelyistä muissakin tilanteissa.
4. **Huoltaja:** vastaa materiaalin tallentamisesta ja dokumentoinnista.

Kaikilla on vastuu joukkueen pelihengestä ja työskentelyn etenemisestä.

Liite 4. Malli osallistujien palautekyselystä

Kestävä matkailu hackathon 4.-5.11.2020 palautekysely

Hyvä vastaaja,

Osallistuit *Kestävän matkailun hackathoniin*. Vastaatko tähän kyselyyn, jossa selvitämme osallistujien mielipiteitä tapahtumasta.

Vastaaminen tapahtuu nimettömänä ja tulokset esitetään yhteenvetoina. Yksittäisen vastaajan tiedot eivät tule esille.

Vastaaminen vie 5 - 7 minuuttia.

Kiitos jo etukäteen!

1. Vastaajan ikä

- alle 18
- 18 - 24
- 25 - 34
- 35 - 44
- 45 tai enemmän

2. Sukupuoli

- Nainen
- Mies
- En halua kertoa

3. Vastaajan oppilaitos

- Esedu
- Xamk
- Muu

4. Millä laitteella osallistuit hackathonissa työskentelyyn? Valitse se, jota käytit eniten.

- Älypuhelin
- Tabletti
- Tietokone (kannettava tai pöytäkone)
- Muu, mikä

5. Mitä haastetehtävää teit tapahtumassa?

- Mikkeli puisto tapahtumakonsepti
- Ravintola DOM Mikkeli
- Metsämuseo Luston piha-alueen kehittäminen
- SaimaaHoliday Oravi

6. Miten tärkeitä seuraavat asiat olivat sinun osallistumisellesi?

	1 Ei lainkaan tärkeä	2 Ei juurikaan tärkeä	3 Ei tärkeä eikä tarpeeton	4 Jossain määrin tärkeä	5 Erittäin tärkeä	6 En osaa sanoa
Saan työskennellä tapahtumassa saman henkisten ihmisten kanssa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Opin tapahtumassa uusia asioita	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Uuden oppiminen ja kehittäminen yhdessä kiinnostaa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Haluan tuottaa ehdotuksia, joista on käytännössä hyötyä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Saan osallistumisesta opintopisteitä/osaamispisteitä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

7. Miten tärkeitä seuraavat asiat olivat sinun osallistumisellesi?

	1 Ei lainkaan tärkeä	2 Ei juurikaan tärkeä	3 Ei tärkeä eikä tarpeeton	4 Jossain määrin tärkeä	5 Erittäin tärkeä	osaa sanoa
Osallistumalla tapahtumaan tunnen kuuluvani joukkoon	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Osallistumalla tapahtumaan pidän itseni ajan tasalla	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tapahtuman aihe on kiinnostava	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mahdollisuus voittaa palkinto	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

8. Mitä mieltä olet seuraavista haastetehtäviin liittyvistä väitteistä:

	1 Täysin eri mieltä	2 Osittain eri mieltä	3 En samaa enkä eri mieltä	4 Osittain samaa mieltä	5 Täysin samaa mieltä	6 En osaa sanoa
Ryhmäni haasteen aihe oli mielenkiintoinen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Haasteen ohjeistus oli selkeä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Haasteen aiheesta oli riittävästi tietoa saatavilla	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sanna Eerikäisen inspiraatiopuhe auttoi työskentelyn alkuun	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mentori auttoi haastetehtävän tekemisessä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

9. Millainen oli kokemuksesi haastetehtävästä? Kerro yhdellä sanalla:

10. Mitä mieltä olet seuraavista oman ryhmäsi työskentelyyn liittyvistä väitteistä?

	1 Täysin eri mieltä	2 Osittain eri mieltä	3 En samaa enkä eri mieltä	4 Osittain samaa mieltä	5 Täysin samaa mieltä	osaa sanoa
Etätyöskentely ryhmässä oli helppoa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tekniset ongelmat eivät häirinneet ryhmän työskentelyä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ryhmässä oli helppo keskustella	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ryhmäni kaikki jäsenet ottivat vastuuta tehtävästä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ryhmässä oli rento ilmapiiri	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ryhmäni valmisteli ehdotuksen ja esityksen hyvin	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Olen tyytyväinen omaan työhöni ryhmässä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Olen tyytyväinen ryhmäni saavuttamaan lopputulokseen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

11. Millainen oli kokemuksesi oman ryhmäsi työskentelystä? Kerro yhdellä sanalla:

12. Mitä mieltä olet seuraavista tapahtuman järjestelyihin liittyvistä väitteistä?

	1 Täysin eri mieltä	2 Osittain eri mieltä	3 En samaa enkä eri mieltä	4 Osittain samaa mieltä	5 Täysin samaa mieltä	osaa sanoa
Sain etukäteen riittävästi tietoa tapahtumasta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tapahtuman ohjeistus oli selkeää	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tapahtuman aikataulu antoi riittävästi aikaa työskentelyyn	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Iltaohjelma oli viihdyttävää	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Etätyöskentely sopi hyvin hackathonin järjestämiseen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hackathon-tapahtuma oli kokonaisuutena hyvin järjestetty	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

13. Millä sanoilla kuvailisit tätä tapahtumaa? Valitse jokaiselta riviltä mielestäsi sopivin vaihtoehto asteikolla 1 - 5:

	1	2	3	4	5	
Lannistava	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Innostava
Virallinen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Rento
Tarkasti ohjattu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Vapaamuotoinen
Epäonnistumista ei sallittu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Epäonnistuminen oli sallittua
Yksin tekemistä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Yhdessä tekemistä

14. Jos järjestelyissä oli mielestäsi parannettavaa, niin kerro tarkemmin, mitä se olisi. Mitä voisimme tehdä paremmin?

15. Kuinka paljon *itse panostit* ryhmätyöskentelyyn? Arvioi asteikolla 1 - 5:

Erittäin vähän 1 Erittäin paljon

Siirrä liukukytin sopivaan kohtaan

16. Minkä arvosanan antaisit *kokonaisuutena* tälle hackathonille? Arvioi asteikolla 1 - 5:

Erittäin huono 1 Erittäin hyvä

Siirrä liukukytin sopivaan kohtaan

17. Mitä sait tai opit tässä hackathonissa, mistä olisi sinulle hyötyä tulevaisuudessa? Kerro muutamalla lauseella.

18. Haluatko kommentoida tai antaa muuta palautetta tai ehdotuksia?

Kiitos vastaamisesta! Seuraavaksi lähetä vastauksesi.

Ideat esiin!

Symbioosi-projektin tuloksena on koottu tämä yhteiskehittämisen toimintamallien opas, joka auttaa opettajia, kehittäjiä ja yrityksiä valitsemaan toimivat mallit eri kehittämistarpeisiin. Yhteiskehittämistapahtumissa ideoita poimitaan ja jatkojalostetaan yhdessä opiskelijoiden, asiakkaiden ja sidosryhmien kanssa.

Yhteiskehittämisen pedagoginen malli tuo myös esille, miten opiskelijat ovat lisänneet osaamistaan yhteiskehittämistapahtumissa.

Symbioosi-projekti on kahden vuoden aikana kaivanut ideoita esiin, ”brainstormannut”, ”designjammaillut”, palvelumuotoillut ja ”häkännyt”.

Korona-pandemiatilanne vauhditti online-toteutusten kehittämistä, ja Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoululle kehitettiin oma Xackathon-konsepti.

Ajankohtaista tietoa yhteiskehittämisestä löytyy sivustolta www.xamk.fi/hackathon.

SYMBIOOSI

Symbioosi 01.02.2019 – 30.06.2021 TOTEUTTAJAT

Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun hanketta rahoittaa
Etelä-Savon ELY-keskus, ESR-rahoitusohjelmasta



Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020

