



ROVANIEMEN
KYLÄT

KYLÄKEHITTÄJÄN KÄSIKIRJA

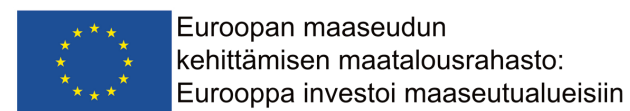
ROVANIEMENKYLAT.FI



ROVANIEMI



ARCTIC FACTORY



Euroopan maaseudun
kehittämisen maatalousrahasto:
Eurooppa investoi maaseutualueisiin



Hei parahin kyläkehittäjä!

Kylän kehittäminen on aivan oma kuninkuuslajinsa. Tärkeydessään se on huippuluokkaa kylien ihmisten ja kaikessa laajudessaan maaseudun elinympäristöjen sekä hyvinvoinnin edistäjänä. Kylissä tapahtuvaan kehittämiseen liittyy kuitenkin omat haasteensa muun muassa pääasiallisesti vapaaehtoisin talkoovoimin tehtävästä työstä johtuen.

Tähän käsikirjaan on pyritty koostamaan yleisen tason kehittämisprosessi sekä tähän kytkeytyviä käytännönläheisiä vinkkejä, valikoituja menetelmiä ja työkaluja erityisesti kylissä tapahtuvan kehittämisen tueksi. Käsikirja perustuu *Rovaniemi kylässä* -hankkeessa (2022-2023) testattuihin ja tämän pohjalta jatkojalostettuihin sisältöihin.

KÄSIKIRJAN SISÄLTÖ

Suunnittele

Vaihe 1. Kuunteleminen & osallistaminen

Vaihe 2. Strateginen kehittäminen

Ideoi & kokeile

Vaihe 3. Ketterä kokeileminen

Vaihe 4. Oppiminen & jalostaminen

Jalkauta & jatkokehitä

Vaihe 5. Käytäntöön jalkauttaminen

Vaihe 6. Jatkuva kehittäminen



SUUNNITTELE

Vaihe 1. Kuunteleminen & osallistaminen

Vaihe 2. Strateginen kehittäminen

Suunnittele

Vaihe 1. Kuunteleminen & osallistaminen

Aloita kehittäminen osallistamalla kyläsi mukaan. Älä nojaa vain kyläyhdistyksen ja -aktiivien ajatuksiin vaan kutsu kyläläiset avoimesti ja rohkeasti mukaan! *Kun otat ihmiset mukaan heti alusta alkaen, he sitoutuvat myös huomattavasti tehokkaammin itse tekemiseen.*

Kasvokkain kahvikupin, pirtinpöydän tai nuotiotulen äärellä on hyvä kohdata ja kuulla, millaisia todellisia tarpeita ja ideoita kylällä onkaan. Myös laajemmilla kyläkyselyillä on oma paikkansa koko kylän, ja erityisesti niiden hiljaisempienkin, kuulemisessa aina aika ajoin. Parasta on toki, jos pystyt osallistamaan kyläläiset aktiivisesti mukaan yhteiskehittämisen työpajaan.



Työkaluja, menetelmiä, vinkkejä & linkkejä

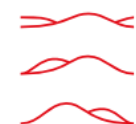
- Havainnoi arjessa
- Kohtaa ja kuuntele
- Kyläkysely* kuuntelemisen työkaluna
- Kyläpajat osallistamisen tueksi

** Esiteltä tarkemmin seuraavilla sivuilla.*

Vaihe 1. Kuunteleminen & osallistaminen

Kyläkysely | Vinkkejä

- Kyselyn toteuttaminen kylällä perinteisesti ja/ tai digitaalisia kyselytyökaluja hyödyntäen on yksinkertaisuudessaan tehokas tapa kuulla laajempaa joukkoa, *tavoittaa erityisesti ne keiden ääni jää usein kuulematta sekä saada anonyymisti toteutettuna aidosti rehelliset vastaukset.* Etenkin digitaalisesti toteutettuna ja eri kanavissa somea myöten *voidaan tavoittaa tehokkaasti myös mökkiläisiä tai muutoin kylässä vierailevia.*
- Digitaalisiin kyselyihin voit hyödyntää esimerkiksi ilmaista [Google Forms](#):ia.
- Pidäthän huolen kuitenkin tietosuojasta, mikäli keräät henkilötietoja osana kyselyä/arvontaa. Lue lisää Rovaniemen kaupungin [tietosuojainfosta](#).
- Kyläkyselyn sisällön osalta on luonnollisesti syytä pohtia ajankohtaiset ja relevantit kysymykset *mahdollisimman ytimekkäästi ja rajatusti.*
- Käytä kysymysten asettelussa mahdollisimman yksiselitteisesti ymmärrettävää kieltä ja sanavalintoja.
- Kysymykset on tehokkainta muotoilla siten, että ne puhuttelevat suoraan vastaajaa ja laittavat aivot automaattisesti pohtimaan asiaa mahdollisimman aidoista lähtökohdista. Esimerkiksi: “Miten Sinä olet kokenut asian X?” tai jatkettavan lauseen muotoon ”Ajattelen X asian suhteen, että...[vastauskenttä]”.
- Kyselyyn on hyvä liittää myös mahdollinen haastattelutiedustelu (ja tähän ohjaava erillinen yhteystieto- /ilmoittautumislomake), mikä mahdollistaa epäselvyyksiin tai ylipäättään vastauksiin syventymisen, jotka usein voivat kyselyissä väaristää kerättävää ymmärrystä.



Suunnittele

Vaihe 2. Strateginen kehittäminen

Kun olet kuunnellut ja osallistanut, kerännyt ja luonut ymmärrystä, on aika laatia kehittämisen suunnitelma, joka pohjaa nyt laajemmin kyläläisten todellisiin näkemyksiin. Jotta kehittäminen on aidosti vaikuttavaa ja pitkäjänteistä, tämän tulee olla kuitenkin myös strategista.

Strategia on yksinkertaisimmillaan ja ennen kaikkea määrätietoisia tekoja. Strategia on sitä, mitä teemme tai jätämme tietoisesti tekemättä arjessamme. Kylän strategian ydintehtävä on varmistaa isossa kuvassa, että menestyisimme kylänä entistä paremmin. Kehittämisen osalta keskeisintä on määrittää yhteinen tavoitetila ja kriittiset toimenpiteet tämän saavuttamiseksi.



Työkaluja, menetelmiä, vinkkejä & linkkejä

- Kehittämisen matka / Sail Boat -analyysi* suunnittelun työkaluna
- Nykytila–Kuilu–Tavoitetila -analyysi yksinkertaistettuna strategisena pohdintana
- Arvonluonti kehittämisen ohjenuorana – eli mitkä teot tuottavat eniten arvoa kylällemme

* Esitelty tarkemmin seuraavilla sivuilla.

Vaihe 2. Strateginen kehittäminen

Kehittämisen matka / Sail Boat | Menetelmä

- Myös strategian laadintaan ja kehittämisen suunnitteluun on edelleen hyvä osallistaa mukaan kyläläisiä (ja asiantuntijoita) monipuolisilla näkemyksillä.
- Kehittämisen matka / Sail Boat -analyysi on helpostilähestyttävä ja tehokas tapa osallistaa rajattu joukko suunnittelemaan yhteistä kehittämisen matkaa.
- Menetelmä auttaa keskittymään vaiheittain keskeisiin kehittämisen osa-alueisiin. Visualisoitu ilme helpottaa ohjaamaan yhteistä ajatusta mielikuvien kautta, jolloin voidaan varmistaa, että kaikki puhuvat samasta asiasta.
- Menetelmään hyödynnettävät työstöpohjat löydät [tästä linkistä](#).

Ohjeet

0. Alkuvalmistelut / Yleinen ohjeistus:

- Tulosta työstöpohjat (A3-tulosteena). Voit tulostaa myös useamman kappaleen samaa pohjaa, mikäli työstätte isossa porukassa, jolloin asioita voi työstää useammassa pienryhmässä.
- Varaa riittävästi kyniä ja post-it/tarralappuja sekä pöytätilaa.
- Jakaantukaa joko yhden työskentelypisteen tai pienryhmissä useamman pisteen äärelle työstämään osa-alueita numeroidussa järjestyksessä.
- Jokaisessa osiossa jokainen osallistuja kirjoittaa ensin ajatuksensa omille tarralapuilleen itsenäisesti. Tämän jälkeen tarralaput kootaan yhteiselle työstöpohjalle kaikkien näkyville, jolloin näistä voidaan keskustella sekä päättää demokraattisesti, mitkä ovat relevantteja asioita yhteisestä näkökulmasta.



Kehittämisen matka / Sail Boat | Menetelmä

Ohjeet - jatkuu

1. Päämäärä:

- Ensimmäisessä osiossa keskitytään pohtimaan ja määrittämään kehittämisen matkan päämäärää eli yhteistä tavoitetta: “Mihin haluamme päästä?”, “Mitä haluamme saavuttaa?”, ”Miltä onnistumisemme näyttää?”

2. Toimet:

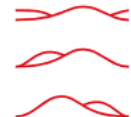
- Toisessa osiossa keskitytään pohtimaan ja määrittämään konkreettisia kehittämisen toimenpiteitä: “Mitä matkalla tulee tapahtua?”, ”Minkä asioiden tulee olla totta, jotta saavutamme päämäärämme?”
- Verratkaa näitä erityisesti 1. osiossa määritettyyn päämäärään/kehittämisen tavoitteisiin (edelliset työstöpohjat on hyvä jättää aina kaikkien näkyville myös seuraavaa vaihetta työstäessä).

3. Miehistö:

- Kolmannessa osiossa keskitytään pohtimaan ja määrittämään kehittäjien rooleja ja vaadittua osaamista: “Ketkä ovat kehittämisen matkallamme?”, “Keitä matkalle tarvitaan mukaan?”
- Verratkaa näitä erityisesti 2. osiossa määritettyihin kehittämisen toimenpiteisiin.

4. Edistäjät:

- Neljännessä osiossa keskitytään edelleen pohtimaan ja määrittämään kehittämisen resursseja: “Mitkä tekijät vievät meitä eteenpäin?”, “Mitkä ovat resurssejamme ja vahvuuksiamme?”
- Verratkaa näitä erityisesti 3. osiossa määritettyihin tekijöihin ja roolitukseen.



Kehittämisen matka / Sail Boat | Menetelmä

Ohjeet - jatkuu

5. Hidasteet:

- Viidennessä osiossa keskitytään tunnistamaan kehittämistä hidastavia tekijöitä ja mahdollisia heikkouksia: “Mitkä tekijät hidastavat matkantekoamme?”, “Mitkä ovat haasteitamme ja heikkouksiamme?”
- Verratkaa näitä erityisesti edelleen 2. osiossa määritettyihin kehittämisen toimenpiteisiin ja 3. osiossa määritettyihin tekijöihin ja roolitukseen.

6. Uhat:

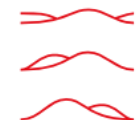
- Kuudennessa osiossa keskitytään tunnistamaan kehittämisen riskejä: “Mitkä tekijät voivat estää matkantekomme?”, “Mitä riskejä matkaamme liittyy?”, “Mitä meidän tulee välttää?”
- Verratkaa näitä erityisesti edelleen 2. osiossa määritettyihin kehittämisen toimenpiteisiin.

7. Esikuvat / Kilpailijat:

- Seitsemännessä ja viimeisessä osiossa voidaan keskittyä pohtimaan toisaalta olemassa olevia inspiroivia ratkaisuja kehittämisen kohteeseen liittyen: “Mitä jo olemassa olevia ratkaisuja tunnemme?”, “Mistä voisimme ottaa mallia?” ja /tai toisaalta erottautumistehtäviä: “Mistä meidän tulisi erottua?”
- Verratkaa näitä erityisesti 1. osiossa määritettyyn tavoitetilään.

X. Kokonaiskuva:

- Lopuksi on hyvä käydä vielä kaikki osa-alueet läpi kertausnomaisesti ja tehdä tarvittavat täydennykset / muutokset, kun kokonaiskuva on nyt hahmotettu.
- Nyt teillä on olemassa “kartta” yhteiselle kehittämisen matkallenne, jolla voitte suunnistaa kohti haluttua yhteistä päämäärää! Karttaa on toki yhä hyvä päivittää tarpeen mukaan.



KEHITTÄMINEN ALKAA KUUNTELEMISESTA

“Kyläkysely on ollut todella hyvä apu! Sieltä saatiin pontta ja näkemystä siitä, mitä olisi hyvä tehdä.”

—

Rovaniemi kylässä -hankkeen kyläkehittäjä



IDEOI & KOKEILE

Vaihe 3. Ketterä kokeileminen

Vaihe 4. Oppiminen & jalostaminen

Ideoi & kokeile

Vaihe 3. Ideointi

Kun kehittämisen suunta ja suunnitelmat on määritettynä on aika lähteä viemään kehittämisen toimenpiteitä käytännön tasolle. Tässä vaiheessa kannattaa kuitenkin pitää vielä mieli avoimena. Sen sijaan, että lähtisimme samoin tein viemään eteenpäin ensimmäisiä ajatuksiamme, on hyvä antaa tilaa vielä avoimelle ja hullultakin tuntuvalle ideoinnille. *Vain näin voidaan löytää aidosti innovatiivisia ratkaisuja!*

Edelleen ideointiin on hyvä osallistaa mahdollisimman eri näkökulmista katsovia ihmisiä, jolloin saadaan *mahdollisimman rikas joukko ideoita jatkokehittäväksi.*



Työkaluja, menetelmiä, vinkkejä & linkkejä

- Tavoitteena mahdollisimman paljon ja innovatiivisia ideoita (näitä ehtii “ampumaan alas” kyllä myöhemmin)
- “Kyllä! Ja...” – rakentava asenne lähtökohtana
- Rovaniemi kylässä -peli* osallistavan ideoinnin tehostajana

* Esiteltä tarkemmin seuraavilla sivuilla.

Vaihe 3. Ideointi

Rovaniemi kylässä -peli | Menetelmä

- Rovaniemi kylässä -peli on *matalan kynnyksen lautapeli kylien kehittämiseen*. Tämä on Rovaniemi kylässä -hankkeessa luotu lautapelin prototyyppi, eli kokeiluversio, jota on testattu osana yhteistä kehittämistä erityisesti kylien välisessä kehittämisessä. Peli on kuitenkin *omiaan kaikenlaiseen osallistamiseen aina alkuvaiheen kuuntelemisesta ja myöhemmän vaiheen ideointiin*.
- Peli tekee käsiteltävistä asioista konkreettisempia ja helposti lähestyttävämpiä, mikä *tehostaa erityisesti yhdessä ideointia eri näkökulmista*.
- Ohesta löytyy *pelin säännöt/ohjeet ja tarvittavat materiaalit puolestaan [tämän linkin](#) takaa*. Materiaaleja voidaan soveltaa myös vapaasti esimerkiksi vain yhteisen keskustelun tukena.

Säännöt / Ohjeet

0. Alkuvalmistelut:

- Tulosta *pelilauta/kartta* (A3-tulosteena). Voit tulostaa ja teipata tämän myös useammassa osassa isomman kartan muodostamiseksi.
- Tulosta *hahmo-, haaste- ja ideakortteja* riittävä määrä A4-tulosteena (kaksipuoleisena). Leikkaa haaste- ja ideakortit A5-kokoon.

1. Hahmokorttien luominen:

- Täytä hahmokorttien tiedot. Tiedot voivat perustua *osallistujiin itseensä, heidän tuntemiinsa kylän edustajiin tai tiettyä kohderyhmää edustaviin henkilöitymiin*.
- Jokainen osallistuja voi pelata siis joko itsenään tai asettuen jonkun muun kyläläisen rooliin. Peliä voidaan pelata myös yhdessä aina jonkun tietyn henkilön/kohderyhmän edustajan näkökulmasta tarkastellen.



Rovaniemi kylässä -peli | Menetelmä

Säännöt / Ohjeet – jatkuu

2. Haastekorttien luominen:

- Kirjataan *tunnistettuja/koettuja haasteita* korteille.
- Tärkeää on pohtia myös näiden *taustasyitä* (kohta 2. “Juurisyys”).
- Lopuksi määritellään vielä haasteen *merkittävyys* (kohta 3.). Tämä auttaa tarvittaessa peliin / käsittelyjärjestykseen otettavien haasteiden priorisoinnissa.

3. Ideakorttien luominen / Yksinkertaistettu peli:

- Peliä voidaan alkaa pelaamaan *yksinkertaisimmillaan nostamalla vuorotellen haastekortteja ja täyttämällä näihin vastaavia ideakortteja*.
- Helpoiten tämä tapahtuu yhdessä koko porukalla ideoiden. *Muistakaa kuitenkin tarkastella haasteita ja ratkaisuja eri “hahmojen” näkökulmasta!*
- Pelilautaa voi yksinkertaistetussa pelissä hyödyntää vain yleistason karttana hahmottamisen tukena.

4. Varsinainen peli:

(jätä tällöin vaihe 3. välistä)

4.0. Aloitus

- Varsinaisessa pelissä jokainen pelaaja valitsee/arpoo oman hahmonsa, jonka näkökulmasta hän toimii pelin ajan.
- Pelaaja asetetaan pelilaudalle (edellyttää erillisiä fyysisiä pelinappuloita/merkkejä). Pelin voi aloittaa omasta kotikylästä tai vaihtoehtoisesti nappulat voi arpoa satunnaisesti “1” merkittyihin ruutuihin/näiden ympärille.

4.1. Kierros 1 – Haaste

- Aloitusvuorossa oleva pelaaja nostaa haastekortin ja miettii, mitä tämä tarkoittaa oman hahmonsa sekä sijaintinsa näkökulmasta. Osana pohdintaa on suotavaa käydä yhteistä keskustelua yhdistäen eri hahmojen näkökulmia.



4.1. Kierros 1 – Ideointi

- Seuraavaksi nostetaan ideakorttipohjia, johon jokainen pelaaja ideoi vähintään yhden ratkaisuvaihtoehdon (kohta “1. Ratkaisu” ja “2. Edellytykset”) oman hahmonsa näkökulmasta. Ideakortteja voi täyttää halutessaan myös useamman per pelaaja.
- Jokainen pelaaja esittelee oman/omat ideakorttinsa lyhyesti. Tämän jälkeen näitä voidaan täydentää tarvittaessa vielä yhteisesti.
- Seuraavaksi arvioidaan yhdessä jokaisen idean toteutettavuus (kohta 3.). Jos yhteistä näkemystä ei löydy, arviointi voidaan järjestää äänestyksenä, mistä lasketaan keskiarvo.
- Tämän jälkeen ideakortit annetaan vuorossa olevalle pelaajalle, joka laittaa nämä nostamansa haastekortin alle toteuttavuuden mukaisessa järjestyksessä (suurimman arvosanan saanut päällimmäiseksi).
- Tämän jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle, joka nostaa seuraavan haastekortin, johon jälleen ideoidaan tätä koskevia ratkaisuvaihtoehtoja. Näin edetään kunnes jokainen pelaaja on nostanut yhden haastekortin.

4.2. Kierros 2 – Uutta näkökulmaa

- Seuraavalla kierroksella jokainen siirtää omaa pelinappulaansa laudalla lähimpään “2” merkittyyn peliruutuun/tämän ympärille.
- Jälleen aloittava pelaaja nostaa seuraavan haastekortin ja toimitaan ensimmäisen kierroksen tavoin kunnes kaikki ovat nostaneet kortin ja näihin on ideoitu ratkaisuja.
- Uudessa peliruudussa huomiota on syytä kiinnittää erityisesti tämän mukaiseen näkökulmaan. Tätä voi pohtia ennen kaikkea apukysymyksin: “Miten voisimme tehdä yhteistyötä haasteen ratkaisemiseksi?” tai “Mitä voisimme oppia?” ko. kylän/alueen suhteen.
- Jos haastekortit loppuvat nostopakasta, tämä ei haittaa. Voitte jälkimmäisillä kierroksilla ottaa aiemmin nostetut haasteet ja ideat, mutta tarkastella näitä nyt nimenomaan uuden alueen näkökulmasta.

4.3. Kierrokset 3 & 4 – Uusia näkökulmia

- Kierroksilla kolme ja neljä toimitaan samoin kuin aiemmilla kierroksilla. Ks. erityisesti kierroksen 2. ohjeet uusien alueiden suhteen.



4.4. Pelin päätyminen:

- Peli päättyy, kun *neljä (4) kierrosta* on pelattu.
- Mikäli kuitenkin haastekortteja jää yhä nostamatta, voidaan nämä nostaa lopuksi “*jokerikortteina*”, jolloin näihin voidaan ideoida vielä yhteisesti ratkaisuja (tällöin ei tarvitse rajata näkökulmaa sen hetkiseen alueeseen). *Erityisesti merkittäviksi nähdyt haasteet on hyvä käydä vielä läpi.*
- Pelin lopputuloksena syntyy *valtava määrä erilaisia ideoita* eri kohderyhmien ja alueiden/yhteistyön näkökulmasta tarkasteltuna sekä yksilöiden ja yhteisöjen ajattelua avartuen.
- Lähtökohtaisesti ideat ovat myös jo valmiiksi priorisoidussa järjestyksessä näiden toteutettavuuden mukaan valmiina jatkojalostettavaksi ja kokeiltavaksi.
- *Voittajia ovat kaikki kyläläiset!*

Jatkosovellutuksia:

- Ideoituja ratkaisuja on syytä pelin jälkeen vielä *analysoida tarkemmin, yhdistellä ja jatkokehitellä eteenpäin aina konkreettisiksi kokeiluiksi asti.*
- Edelleen peliä voidaan toki pelata uudelleen *päivitetävien haastein* ja mielellään eri kohderyhmiä osallistaen.
- Jatkopelikierroksilla voidaan myös hyödyntää jo olemassa olevia ideoita tukena. Tällöin olemassa olevia *ideakortteja* voi jalostaa uusilla ideakorteilla.

Huomioitavaa:

- Kuten todettua, Rovaniemi kylässä -peli on vasta prototyyppi, joten jos koet, että tämä voisi olla jollain muilla säännöillä ja/tai sovellutuksilla parempi, niin voit kehittää tätä vapaasti edelleen.

Antoisia pelituokioita kylillä seikkailen!



Ideoi & kokeile

Vaihe 4. Ketterä kokeileminen

Kun ratkaisuvaihtoehtoja on ideoitu, on toiminnan aika! Tässäkin kannattaa kuitenkin pitää yhä maltti mukana. Sen sijaan, että laittaisimme kaikki paukkumme suin päin kiinni johonkin mielessä tai paperilla hyvältä näyttävään ideaan todeten sitten, että “pers’ eellä puuhun mentiin”, voidaan tämä välttää ketterillä kokeiluilla.

Kokeilemalla / pilotoimalla käytännössä erilaisia ratkaisuvaihtoehtoja ja pienesti askel askeleelta jalostaen, voidaan varmistaa, että nämä todella ovat toimivia ratkaisuja käytännössä – myös eri kohderyhmien näkökulmasta. Näin löydetään parhaat mahdolliset ratkaisut ja säästetään kehittämisen resursseja pitkässä juoksussa.



Työkaluja, menetelmiä, vinkkejä & linkkejä

- Systemaattisuus* kokeilujen lähtökohtana
- Epäonnistumisten sietäminen kokeilemisen keskiössä
- Pienistä kokeiluista kohti isompia

* Esitelty tarkemmin seuraavilla sivuilla.

Vaihe 4. Ketterä kokeileminen

Ketterät kokeilut | Menetelmä

- Ketterien kokeilujen toteuttamiseksi on syytä määrittää oma suunnitelmansa, millä varmistetaan näistä saatavat parhaat mahdolliset tulokset.
- Kokeilun tavoitteen osalta on keskeistä pohtia ja määrittää erityisesti seuraavat asiat:
 - *Mitä meidän tulisi oppia ensisijaisesti kehittämisen kohteesta? Mikä on kokeilumme tavoite?*
 - *Miten mittaamme onnistumista? Mitä muita asioita meidän tulisi mitata tavoitellun opin varmistamiseksi?*

- Kokeilun toteutuksen osalta on keskeistä pohtia ja määrittää erityisesti seuraavat asiat:
 - *Miten voimme selvittää haluamamme käytännössä? Mitä voimme kokeilla ensimmäisenä/pienimmällä mahdollisella panostuksella?*
 - *Keitä meidän tulisi osallistaa kokeiluun (asiakaskohderyhmät, muut sidosryhmät)?*
 - *Mitä kokeilun toteutus edellyttää (järjestelyjä, välineitä, prototyyppejä tms.)?*
 - *Kuka tekee, mitä ja milloin?*
 - *Mikä on kokeilun realistinen ajankohta?*
- Nämä asiat määrittämällä kokeilun toteuttamisen ei tulisi olla ongelma. Tämä ei kuitenkaan tarkoita etteikö kokeilun toteutuksessa ilmenisi haasteita. Näiden tehtävänä on nimenomaan opettaa, miten voisimme tehdä tämän seuraavalla kerralla paremmin. *Opettele siis nauttimaan epäonnistumisista!*



KEHITTÄMINEN KÄYTÄNTÖÖN KOKEILEMALLA

“Käytäntö syö strategian aamupalaksi.”

—

Peter Drucker, vapaa suomennos



JALKAUTA & JATKOKEHITÄ

Vaihe 5. Käytäntöön jalkauttaminen

Vaihe 6. Jatkuva kehittäminen

Jalkauta & jatkokehitä

Vaihe 5. Käytäntöön jalkauttaminen

Kun pienten kokeilujen kautta on opittu, mikä todella toimii käytännössä ja miten parhaalla mahdollisella tavalla, voidaan ratkaisuja viimein jalkauttaa ja vakiinnuttaa arkeen. Nyt voimme olla varmoja, että ratkaisumme ovat tarkoituksenmukaisia sekä toimivia ja näihin voidaan turvallisesti myös resursoida enemmän.

Rahoitusta hakiessa, tämä myös hyvä merkki rahoittajalle, että teillä on osoittaa, miksi tarvitsette tukea nimenomaan kyseisten ratkaisujen kehittämiseen. Toki rahoitusta voi hakea jo aiemmassa vaiheessa, ja toteuttaa osallistamista sekä kokeiluja jo tämän puitteissa selkeästi suunniteltuna ja aukikirjoitettuna prosessina.



Työkaluja, menetelmiä, vinkkejä & linkkejä

- [Kylien rahoitukset -info*](#)
- [Tukea Rovaniemen kylien kehittämiseen](#)
- [Löydä oma Leader-ryhmäsi](#)
- [Tukea maaseudun kehittämiseen](#)

** Esitelty tarkemmin seuraavilla sivuilla.*

Vaihe 5. Käytäntöön jalkauttaminen

Kylien rahoitukset | Info

- Osana Rovaniemi kylässä -hanketta järjestettiin *kylien rahoitusiltama*, jonka info-osuus oli kaikille avoin ja tästä luotiin myös tallenne.
- Esitelty *rahoitusinfo* koskee uutta 2023-27 alkanutta rahoituskautta nimenomaisesti *kylien näkökulmasta*.
- Luonnollisesti esitettyjä tietoja koskevat asiat muuttuvat ja vanhenevat kuitenkin ajan kanssa, joten *olethan aina näihin liittyen yhteydessä asianomaisiin toimijoihin*.

- Infosta löytyy myös ihan yleisiä kylien kehittämiseen liittyviä vinkkejä.
- Infotilaisuuden tallenne ja erilliset esitykset ovat katsottavissa [tästä linkistä](#).
- Muistathan, että erityisesti tallenteellakin esiintyvät Rovaniemen kylien kehittämissäatiö, oman alueen Leader-ryhmät ja Lapin ELY ovat olemassa kyliä varten (ks. linkit edellisillä sivuilla). Edellä mainitut toimijat toivovat yhteydenottoja matalalla kynnyksellä – *otathan siis heihin yhteyttä mahdollisimman pian rahoitustarpeen ilmetessä*.



Jalkauta & jatkokehitä

Vaihe 6. Jatkuva kehittäminen

Kehittäminen ei suinkaan pääty siihen, että kehittämisen tulokset on saatu jalkautettua käytäntöön – tai ainakaan näin ei saisi olla. Niin lannistavalta kuin tämä voikin kuulostaa, niin kyse on ennen kaikkea asenteesta. Tyytyväisyys nykytilaan lopettaa kehityksen, jolloin kehittämämme ratkaisut ovatkin alati muuttuvassa maailmassa jo kohta vanhentuneita ja toimimattomia, jolloin niihin käytetty resurssi hukataan.

Sen sijaan jokainen päivä voidaan nähdä mahdollisuutena tehdä maailmasta parempi paikka. Ja usein tähän riittää, että jatketaan siitä, mihin jäätiin ja tehdään omasta elinpiiristämme jälleen himpun verran parempi.



Työkaluja, menetelmiä, vinkkejä & linkkejä

- Hyödynnä kaikkia edellä esitettyjä ja muita vastaan tulevia hyviä käytänteitä jatkuvan kehittämisen tueksi.
- Ystävyyden kylät kehittämisen tukena*
- *Älä lannistu – ja muista myös nauttia! :)*

* Esitelty tarkemmin seuraavilla sivuilla.

Vaihe 6. Jatkuva kehittäminen

Ystävyyden kylät | Toimintamalli

- Ystävyyden kylät on Rovaniemi kylässä – hankkeen pilottikyläien esittämästä toiveesta alkunsa saanut toimintamalli, jota lähdettiin rohkeasti kokeilemaan kaikille avoimen hankkeen “Rovaniemen kylät kohtaavat” -päätöstilaisuuden puitteissa.
- Hankkeen aikana kylästely ja muihin kyliin tutustuminen paikan päällä koettiin erityisen arvokkaaksi. Erityisesti näiden puitteissa tapahtunut yhteisten haasteiden jakaminen, vertaistuki ja uudet näkemykset antoivat lisäpontta kehittämiselle.
- Ystävyysskylätoiminnan tarkoituksena onkin *edistää kyläien välistä tutustumista ja yhteistyötä* myös jatkossa ja entistä laajemmin – myös luontaisten lähikylien ulkopuolelle. Näkemysten tuominen parhaimmillaan hieman kauempaakin on ehdoton rikkaus!
- Haluamme rohkaista Sinua ja kyläanne ottamaan omaehtoisesti osaa Ystävyyden kylät -toimintaan. Jos teillä ei vielä ole ystävyysskylää, kehoitamme ottamaan vain rohkeasti yhteyttä *kylään, jonka kanssa haluaisitte tutustua paremmin ja jonka kanssa näkisitte, että teillä olisi eniten jaettavaa/opittavaa keskenänne.*
- Tästä linkistä löytyy Ystävyysskylän-muistilista käytännön toiminnan tueksi.





KEHITTÄMINEN EI PÄÄTY KOSKAAN

“Herää. Paranna maailmaa. Nauti. Toista.”



Samuel Ahola, Rovaniemi kylässä -hankkeen palvelumuotoilijan motto



ROVANIEMEN
KYLÄT

KYLÄKEHITTÄJÄN KÄSIKIRJA

Lisätiedot

Käsikirjan on suunnitellut rovaniemeläinen muotoilutoimisto Arctic Factory osana Rovaniemi kylässä -hanketta. Hanke on Euroopan maaseudun kehittämisen maatalousrahaston tukema.

Kaikki käsikirjassa esitetyt materiaalit löydät kootusti tästä linkistä.

hello@arctic-factory.com

www.arctic-factory.com

ROVANIEMENKYLÄT.FI

