



Nuorten Palvelu ry

Pelisääntöprosessi

Omatoimiset nuoret omatoimikirjastossa –koulutus

12.11.2020

Tuomas Puustinen

Jotta jokaisella olisi joku, joka kuuntelee ja kuulee

Mitä seuraavaksi

Osallisuus &
Case: Pelisääntöprojekti

osallisuus & osallistuminen & osallistaminen

- Osallisuus = "Participation as belonging". (Osallisuus "kuulumisena", vuorovaikutussuhteena ja identiteettikäsitteenä)
- Osallistuminen = "Participation as action". (Osallisuus kansalaisena/ asiakkaana osallistumisena)
- Osallistaminen = "Participation from above". (Osallisuus aktivointina sekä velvollisuuksina)

osallisuus & osallistuminen & osallistaminen

Osallisuus usein yhdistetään:

Yhdenvertaisiin oikeuksiin, mahdollisuuksiin ja resursseihin osallistua yhteiskunnan taloudelliseen, poliittiseen, sosiaaliseen ja kulttuuriseen toimintaan. (Äänioikeus)

Osallisuus koetaan:

Kuulumisena instituutioihin, joilla on merkitystä ihmisen hyvinvoinnin kannalta. (Koulu, työpaikka, harrastukset yms)

Jos osallisuus olisi jotain konkreettista, se olisi todennäköisesti

Sosiaali- ja terveyspalveluiden saatavuus tai työmarkkinoille pääsy. (Sosiaaliturva)

- ✓ **Osallisuus on myös kokemus tai tunne, josta emme voi puhua toistemme puolesta**
- ✓ **Ei pysyvä ominaisuutemme tai staattinen tila -> Osallisuuden aste vaihtelee läpi elämän**

Oletko koskaan pohtinut osallisuutta omassa elämässäsi, tunnetko olevasi osallinen?

Osallisuus kuulumisena - ”Participation as belonging”

- Osallisuus on tunne, joka syntyy, kun ihminen kokee kuuluvansa johonkin. Osallisuus ilmenee esimerkiksi luottamuksena, yhdenvertaisuutena, arvostuksena ja mahdollisuutena vaikuttaa omassa yhteisössään
- Johonkin kuulumisen tunteen löytää usein itselle tärkeän ja merkityksellisen yhteisön toimintaan osallistumisesta. Tällainen yhteisö voi löytyä vaikkapa työn, harrastuksen, asuinpaikan tai järjestötoiminnan kautta
- Osallisuutta kokeva ihminen pystyy vaikuttamaan omiin ja yhteisiin asioihin. Osallisuus lisää koettua hyvinvointia. Osallisuuden vastakohtana voidaan pitää syrjäytymistä.

Osallistuminen - "Participation as action"

- Osallistuminen on omakohtaista sitoutumista sekä omaehtoista toimintaa
- Osallistuminen on merkityksellistä ja hyvää arkea, jossa ihminen kokee olevansa osa yhteisöä
- Osallistuminen on autonomisuutta, kyvykkyyttä muuttaa asioita sekä kykyä kokea itsensä tärkeäksi muille ihmisille
- Osallistuminen tapahtuu ymmärrettävässä ja hallittavassa ympäristössä

Osallistaminen - "Participation from above"

- Osallisuuden edistäminen on osa Suomen hallituksen ja Euroopan unionin tavoitteita. Se on nostettu yhdeksi keskeiseksi keinoksi torjua köyhyyttä ja ehkäistä syrjäytymistä
- Osallistaessa asiakkaita toimintaan on tärkeää viestiä, että heidän ajatuksia, mielipidettä ja näkemystä arvostetaan
- Osallistaminen voi olla jatkuvaa, kertaluonteista tai satunnaista toimintaa

osallisuus & osallistuminen & osallistaminen

Miksi osallistaminen, osallistuminen ja lopulta koettu osallisuus jää usein toteutumatta?

- Jätetäänkö kysymättä asiakkaiden mielipidettä, koska pelätään sitä, että kaikki haluaa eriasioita?

Meidän tulisi kysyä itseltämme kasvattajina

- Millaisia ihmisiä haluamme meidän nuorista kasvavan?
- Onko tavoitteena innovatiiviset, sosiaalisesti taitavat, omilla aivoilla ajattelevat, aktiiviset ja vaikuttavat kansalaiset?

Tukeeko meidän toiminta näitä asioita?

- Miten rakennetaan ympäristö sellaiseksi, että se tukee tätä kasvuprosessia?

Osallisuuden edistämisen periaatteet 1/2

- Ihminen voi osallistua toimintaan tai palveluun omaehtoisesti
- Osallistujan kanssa etsitään yksilöllisiä ratkaisuja
- Tarjotaan vaikuttamisen mahdollisuuksia esimerkiksi lisäämällä tiedon saantia itseä koskevista asioista, huomioidaan että kaikki eivät käytä samoja tiedonsaannin kanavia
- Osallistuja kohdataan kunnioittaen ja kategorisoimatta
- Yksin jääneet ja omiin oloihinsa päätyneet löydetään ja saadaan mukaan toimintaan
- Toimintaa tai palvelua kehitetään yhdessä
- Varmistetaan turvallinen, esteetön ja osallisuutta edistävä elinympäristö
- Osallisuutta edistävät keinot juurtuvat osaksi jatkuvaa toimintaa
- Osallisuuden toteutumisen kannalta on oleellista, että nuori kokee olevansa osa yhteisöä ja yhteisön jäsenenä täysvaltainen ja arvokas, jolla on mahdollisuus osallistua ja vaikuttaa oman kiinnostuksensa mukaan

Osallisuuden edistämisen periaatteet 2/2

- Nuorten oma toimijuus on keskeistä osallisuudessa. Samalla nuoret oppivat tärkeitä osallistumisen ja vaikuttamisen taitoja.
- Luottamus on osallistumisen kulmakivi: aidon vastuun antaminen nuorilla vaatii luottamusta. Jos nuori kokee olevansa aidosti luotettu, myös motivaatio olla luottamuksen arvoinen kasvaa.
- Nuorten mielipiteitä kysyttäessä on olennaista pitää mielessä, ettei osallistuminen ole vain näennäistä, vaan todella pyrkiä resurssien ja mahdollisuuksien puitteissa toteuttamaan ideoita tai ainakin selvittää, miksei jokin tietty ajatus ole toteutettavissa
- Nuorten osallistaminen muun muassa pelisääntöjen luomiseen luo parhaassa tilanteessa nuorille tunteen, että he todella ovat tervetulleita tilaan ja siellä saa viettää aikaa muiden nuorien kanssa
- Pelisäännöillä valotetaan myös muun asiakaskunnan tarpeita sekä rakennetaan johdonmukaista ja turvallista ympäristöä
- Hyvällä vuorovaikutuksella ja molemminpuolisella tuttuudella voi olla merkittävä vaikutus kanssakäymisen ongelmien ehkäisyssä

CASE: Pelisääntöprojekti



- Onko teidän kirjastossa yhteiset pelisäännöt?
 - Millaisia sääntöjä teidän kirjastossa on?
 - Kuinka mielestäsi pelisääntöjä noudatetaan?
- Onko pelisäännöt tehty yhdessä kirjaston käyttäjien kanssa?

CASE: Pelisääntöprojekti

- Toimintamalli luotiin 2014- 2016 Nuorten reviiereillä hankkeen aikana
- Hankkeessa kehitetyllä toimintamuodoilla parannettiin nuorten osallisuutta kaupallisissa tiloissa sekä pyrittiin lisäämään nuorten ja aikuisten välistä ymmärrystä
- Prosessissa tuotetaan toiminnan kohteena oleviin tiloihin pelisäännöt
- Prosessia on hyödynnetty onnistunein tuloksin kauppakeskuksissa ja liikennemyymälöissä ja kirjastoissa sekä verkossa
- Pelisääntöpajan ideana on osallistaa kaikki tiloja käyttävät henkilöt mukaan pelisääntöjen luomiseen
- Toimintamallin avulla asiakkaat ja henkilökunta sitoutuisivat noudattamaan luotuja pelisääntöjä

CASE: Pelisääntöprojekti

➤ Mihin sääntöjä tarvitaan?

- ✓ Työskentelyrauhan ylläpitämiseen
- ✓ Henkilökohtaisen turvallisuuden ja viihtyvyyden säilyttämiseen
- ✓ Asiakkaiden tasa-arvon ja yhdenvertaisuuden turvaamiseen
- ✓ Omaisuuden suojaamiseen

➤ Ei ei ja ei

- ✓ Ei tai kielto säännöillä harvoin saadaan haluttu lopputulos, koska ne jättävät auki mikä on toivottua käytöstä/toimintaa (Ei roskaamista, Ei huutamista..)
- ✓ Säännön on parempi ilmaista mikä on toivottua käytöstä tai toimintaa (Siivotaan roskat roskikseen tai asioidaan kirjastossa rauhallisesti)

CASE: Pelisääntöprojekti

- Miten projekti eteni step by step
 - ✓ Tarpeen ja tavoitteiden kartoitus
 - ✓ Yhteistyösopimuksen solmiminen ja aikataulutus
 - ✓ Luotiin suunnitelma, kuinka kohderyhmä ja tavoitteet saavutetaan
 - ✓ Mainostuksen ja viestinnän toteutus
 - ✓ Pelisääntöpajan toteutus rastimenetelmällä
 - ✓ Pelisääntö ehdotuksien koonti
 - ✓ Pelisääntöjen äänestys
 - ✓ Pelisääntöjen julkaiseminen

CASE: Pelisääntöprojekti

- Nuorilta kerättiin sääntöjä kolmen eri viitekehyksen ympärille: (siisteys, viihtyisyys, turvallisuus)
- Illan aikana tapahtumaan osallistui noin 40 nuorta
- Nuoret saivat itsenäisesti kirjoittaa sääntöehdotuksiaan post-it-lapuille lisäksi nuoret saivat mainita niitä suullisesti, jolloin ohjaaja kirjasi ne ylös
- Osallistumiseen ei tarvinnut ilmoittautua etukäteen
- Aiheet rajattiin selkeästi ja kysymykset olivat helposti ymmärrettäviä

CASE: Pelisääntöprojekti

Erilaisia sääntöehdotuksia olivat

- **Siisteyden** osalta: Roskien siivoaminen, kirjojen palauttaminen omille paikoilleen ja ylipäänsä niiden varovainen ja siisti käsittely
- **Turvallisuuden** osalta: Ei saa olla väkivaltainen, juosta, riehua tai huutaa, sekä muille tulisi antaa lukurauha
- **Viihtyvyyteen**: Nuoret ehdottivat sääntöjä, jotka koski yleistä siisteyttä, kohteliaisuutta ja maltillista äänenkäyttöä

CASE: Pelisääntöprojekti

- *Puijonlaakson lähikirjaston pelisääntöehdotukset*
- 1. Kun käytät kirjoja, palautathan ne niiden omille paikoilleen.
- 2. Siivotaan roskat roskikseen.
- 3. Käsittele kirjoja varoen. Pidetään kirjat siisteinä ja ehjinä. Älä sotke tai riko niitä.
- 4. Kunnioitetaan kaikkia kirjaston käyttäjiä.
- 5. Asioidaan kirjastossa rauhallisesti.
- 6. Käyttäydy rauhanomaisesti. Tönnäminen, lyöminen tai kinastelu ei kuulu kirjastoon.
- 7. Käyttäydy hyvin. Ole rauhallinen ja hiljaa. Anna muille lukurauha. Älä huuda.
- 8. Liiku kirjastossa rauhallisesti. Älä juokse tai riehu.
- 9. Hengaile sopivissa paikoissa. Anna muille tilaa.
- 10. Kunnioita, arvosta ja huomioi muut. Älä häiritse tai aiheuta pahaa oloa muille.
- 11. Anna vuoro toisille ja jonota rauhassa.

CASE: Pelisääntöprojekti

<i>Kun käytät kirjoja, palautathan ne niiden omille paikoilleen.</i>	72	55,81 %
<i>Siivotaan roskat roskikseen.</i>	68	52,71 %
<i>Käsittele kirjoja varoen. Pidetään kirjat siisteinä ja ehjinä. Älä sotke tai riko niitä.</i>	89	68,99 %
<i>Kunnioitetaan kaikkia kirjaston käyttäjiä.</i>	48	37,21 %
<i>Asioidaan kirjastossa rauhallisesti.</i>	36	27,91 %
<i>Käyttäydy rauhanomaisesti. Töniminen, lyöminen tai kinastelu ei kuulu kirjastoon.</i>	30	23,26 %
<i>Käyttäydy hyvin. Ole rauhallinen ja hiljaa. Anna muille lukurauha. Älä huuda.</i>	65	50,39 %
<i>Liiku kirjastossa rauhallisesti. Älä juokse tai riehu.</i>	23	17,83 %
<i>Hengaile sopivissa paikoissa. Anna muille tilaa.</i>	14	10,85 %
<i>Kunnioita, arvosta ja huomioi muut. Älä häiritse tai aiheuta pahaa oloa muille.</i>	71	55,04 %
<i>Anna vuoro toisille ja jonota rauhassa.</i>	16	12,40 %

CASE: Pelisääntöprojekti

Pelisäännöt julkaisu muodossaan:

- 1. Käsittele kirjoja varoen. Pidä kirjat siisteinä ja ehjinä. Älä sotke tai riko niitä.*
- 2. Kunnioita, arvosta ja huomioi muita. Älä häiritse tai aiheuta pahaa oloa muille.*
- 3. Siivoa roskat roskikseen. Pidä paikat siistinä.*
- 4. Käyttäydy hyvin ja ole rauhallinen. Anna muille lukurauha. Älä huuda.*

CASE: Pelisääntöprojekti

➤ *Pelisääntöjen suunnittelun tueksi*

- ✓ *Osallistaminen & osallistuminen*
- ✓ *Suunnittelu (kirjaston käyttäjien profiili, tilan vahvuudet ja heikkoudet & aikataulutus)*
- ✓ *Viestintä & markkinointi (tunne kohderyhmäsi & monikanavaisuus)*
- ✓ *Pelisääntöpajan yhteydessä kannattaa tarjotaan pientä syötävää ja juotavaa*
- ✓ *Pelisääntöjen julkaiseminen kannattaa ajoittaa toiminnan ”murroskohtaan”*

KÄY ÄÄNESTÄMÄSSÄ PUIJONLAAKSON
LÄHIKIRJASTON PELISÄÄNTÖJÄ!

Äänestys on auki 24.2- 9.3!
Yhteystietojen jättäneiden kesken arvotaan
leffaliput!

[BIT.LY/PUIJONSÄÄNNÖT](https://bit.ly/puijonsaannot)



KUOPIO
KAUPUNKIKIRJASTO



Nuorten Palvelu ry

KÄY ÄÄNESTÄMÄSSÄ
PELISÄÄNTÖJÄ

bit.ly/puijonsaannot
tai



KUOPIO
KAUPUNKIKIRJASTO



Nuorten Palvelu ry

CASE:
Pelisääntöprojekti



Nuorten Palvelu ry

PUIJONLAAKSON LÄHIKIRJASTON PELISÄÄNTÖJEN ÄÄNESTYS

Nuoret ovat olleet mukana suunnittelemassa yhteisiä pelisääntöjä Puijonlaakson lähikirjastoon.

Pelisääntöjen tarkoituksena on varmistaa, että jokaisella kövijällä on mukavaa, turvallista ja viihtyisää asioida kirjastossa.

Nuorten suunnittelemista pelisäännöistä on meneillään äänestys. Eniten ääniä saaneista ehdotuksista kootaan yhteiset pelisäännöt, joita kirjaston kävijät ja henkilökunta sitoutuvat noudattamaan.

Vaikuta tuleviin pelisääntöihin ja äänestä alla olevan QR- koodin tai linkin kautta.
Äänestys käynnissä 24.2-9.3.2020

bit.ly/puijonsäännöt



Jos jätät lomakkeeseen yhteystietosi, osallistut palkinnon arvontaan!

 **KUOPIO**
KAUPUNGINKIRJASTO



nuortenpalvelu.fi

Puijonlaakson lähikirjaston pelisääntöjen äänestys

Nuoret ovat olleet mukana suunnittelemassa yhteisiä pelisääntöjä Puijonlaakson lähikirjastoon.

Pelisääntöjen tarkoituksena on varmistaa, että jokaisella kövijällä on mukavaa, turvallista ja viihtyisää asioida kirjastossa.

Nuorten suunnittelemista pelisäännöistä on meneillään äänestys. Eniten ääniä saaneista ehdotuksista kootaan yhteiset pelisäännöt, joita kirjaston kävijät ja henkilökunta sitoutuvat noudattamaan.

Vaikuta tuleviin pelisääntöihin ja äänestä!
Täytä paperinen lomake ohjeiden mukaan ja pudota se laatikkoon.



 **KUOPIO**
KAUPUNGINKIRJASTO

CASE:
Pelisääntöprojekti

