

# Arvio toimintamallista: Etätyöpaja - elämyksiä ja mielekästä tekemistä yhdessä

Etätyöpajat tarjoavat elämyksiä ja mahdollisuuden mielekkääseen tekemiseen sekä vahvistavat yhteisöllisyyttä. Pajojen kautta pääsee tutustumaan esimerkiksi muotoilun maailmaan ja muotoiluprosesseihin luovan alan ammattilaisten ohjaamina.

**Malli on arvioitu**<sup>1</sup> osana Sosiaalisen osallisuuden edistämisen koordinaatiohanke – Sokran ja Euroopan sosiaalirahaston toimintalinjan 5 hankkeiden yhteistä Osallisuuden palaset -kehittämistyötä. Arvio on tehty Sokra-hankkeen osatoteuttaja Diakonia-ammattikorkeakoulussa.

## Kehittäjä

HAPPY:D KUNTA -hanke (ESR 15.4.2020–18.10.2020), Pohjois-Savo, Kuopio  
Kuopion muotoiluakatemia ja Kuopion Rouvasväenyhdistys ry

**Kehittäjän yhteyshenkilö:** Anna Räisänen, Kuopion Muotoiluakatemia, p. 044 731 8003,  
anna.raisanen(at)muotoiluakatemia.fi

## Mallin kuvaus

Etätyöpajassa osallistujat pääsevät kokeilemaan esimerkiksi eri muotoilumenetelmiä joko yksin tai yhdessä luovan alan ammattilaisten kanssa. Pajan tavoitteena on saada aikaan yhteinen lopputuotos jokaisen osallistujan osaamista hyödyntäen.

Etätyöpajat vahvistavat yhteisöllisyyttä, osallisuutta ja tuovat elämyksiä arkeen. Työskentely tukee vuorovaikutustaitoja, ja sen kautta pääsee tutustumaan esimerkiksi muotoilualaan etävälitteisesti ammattilaisten ohjaamana. Toiminnan kautta pääsee mukaan ryhmiin, harjoittelemaan tiimityötaitoja, vahvistamaan omaa osaamistaan ja toteuttamaan konkreettisia tuotoksia.

<sup>1</sup> Malli on arvioitu Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksessa kehitettyjen osallisuuden osa-alueiden ja lupaavan käytännön kriteerien näkökulmista Sokran toimesta hankkeen dokumentaatiota hyödyntäen.



Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014–2020



Euroopan unioni  
Euroopan sosiaalirahasto

Etätyöpajamalli on kehitetty nuorille ja se on sovellettavissa erimittaisten ja -laajuisten muotoiluprosessien vetämiseen. Etätyöskentelyn avulla on mahdollista tavoittaa osallistujia, joille lähityöskentelyyn osallistuminen ei ole mahdollista tai kynnys siihen on liian korkea. Etätyöpajoissa on mahdollista hyödyntää monipuolisesti eri menetelmiä, kuunnella alustuksia ja tutustua virtuaalisesti eri kohteisiin. Etätyöpajat voidaan tallentaa ja jakaa, jolloin ne ovat katsottavissa myös jälkikäteen.

Etätyöpajamalli koostuu käsikirjoituksesta, aikataulusta, motivoinnista, ohjeistuksesta, suunnittelusta ja toteutuksesta. Elämyksiä tuottavissa etätyöpajoissa voi esimerkiksi suunnitella ja toteuttaa graffiteja, ympäristöteoksia, virtuaaliteoksia, 3D-mallinnoksia, video- ja valokuvateoksia, graafista suunnittelua tai yhteisöllisiä teoksia. Nuoret saavat osallistua työpajojen suunnitteluun ja toteutukseen yhdessä työpajan ohjaajan kanssa. Työskentelyn lopputuloksena ovat itsenäisesti tai tiimeissä tehdyt tuotokset.

### **Toimintaympäristö**

Etätyöpajojen toteutuksessa hyödynnetään verkosta löytyviä, ilmaisia ja helppokäyttöisiä ohjelmia ja digitaalisia suunnittelun työkaluja. Tiimityöskentelyssä käytössä ovat erilaiset yhteiskäyttöohjelmat, joissa voi reaaliaikaisesti yhdessä suunnitella ja toteuttaa tuotoksia. Nuoret osallistuvat pajoihin kotoa löytyvillä välineillä esimerkiksi hyödyntämällä älypuhelinia tai tablettitietokonetta.

Lue lisää käytettävistä ohjelmista kohdasta Vinkit toimintamallin soveltajille.

### **Kohderyhmä ja asiakasymmärrys**

Toimintamallin kohderyhmää ovat nuoret ja nuoret aikuiset, mutta mallia voidaan hyödyntää myös työikäisten parissa. Työpajoihin voi osallistua yksin, ryhmän tai tukihenkilön kanssa.

Välillisinä kohderyhminä ovat nuorten kanssa työskentelevät, kuten nuorisotoimen edustajat, kolmannen sektorin toimijat sekä kuntien ja luovien alojen ammattilaiset. Etätyöpajamallia voisi esimerkiksi hyödyntää nuorisotyössä tai kouluissa osana kuvaamataidon opetusta.

### **Toimivuuden ja käyttöönoton ehdot**

Etätyöpajan markkinointia voi tehdä nuorten parissa tai hyödyntämällä sosiaalista mediaa. Markkinoinnissa kannattaa huomioida, että työpajan sisällön lisäksi nuorten on hyvä tietää, kuka työpajoja ohjaa.

Etätyöpajan ohjaajina toimivat luovan alan ammattilaiset. Lisäksi pajoihin voi osallistua kansallisia tai kansainvälisiä vierailijoita. Ennen etätyöpajatyöskentelyä tulee pajalle laatia suunnitelma.



Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014–2020



Euroopan unioni  
Euroopan sosiaalirahasto

## Etätyöpajan suunnitteluprosessi

- Käsikirjoitus ja aikataulutus

Työpajojen käsikirjoituksessa ja aikataulussa on katsottava, että keskustelulle, arvioinnille ja lopetukselle jää riittävästi aikaa. Etätyöskentelyssä on varauduttava tekniikan tuomiin haasteisiin: tilapäiset ongelmat tai katkokset yhteyksissä ovat osa etätyöskentelyä.

- Motivointi

Käsiteltävät aiheet ja tehtävänannot alustetaan kertomalla aiheesta nuoria kiinnostavien esimerkkien avulla. Aihetta kannattaa avata visualisoinnin avulla. Tehtävien on hyvä olla inspiroivia, helposti toteutettavia ja hauskoja.

- Ohjeistus

Tehtävänannossa selkeät ja yksinkertaiset ohjeet ovat hyvin tärkeitä. Jos tehtävä vaatii tiettyjä materiaaleja, tulee nuoria muistuttaa ajoissa ennen työpajaa, mitä materiaaleja heidän tulee työpajaan varata. Tehtävien tekemiseen kannattaa varata ennalta määritelty aikaraja, jottei tekeminen veny liian pitkäksi.

- Suunnittelu

Työpajan kokonaisuutta suunniteltaessa teorian ja tekemisen tasapaino on tärkeää. Pidempien teoriaosuuksien väliin kannattaa sisällyttää lyhyitä harjoitteita, jotta nuorten mielenkiinto pysyy yllä.

Työpajojen välillä ohjaajat työstävät kokonaisuutta eteenpäin, jotta lopullisessa teoksessa on nähtävissä jokaisen osallistujan työpanos. Tuotoksia voi viedä eteenpäin esimerkiksi yhdistelemällä nuorten tuotoksien elementtejä.

- Tekeminen

Etätyöpajoissa käytetään käsillä olevia materiaaleja. Käytettävien välineiden ja materiaalien tulee olla tarkoituksenmukaisia halutun lopputulokseen kannalta.

Etätyöpajan ohjaajat tukevat myös digitaalisen laitteiden ja ohjelmien käytössä. Ohjaajalla on oltava perustason ymmärrys digitaalisten palveluiden (ohjelmistot, yhteiskäyttöohjelmat, tietoturva) toiminnasta ja valmiutta oppia uutta. Ohjaaja tarvitsee lisäksi perustason taidot tietokoneen, älypuhelimien ja tablettitietokoneen käytöstä.

Ohjauskeskustelut ja keskustelualueen hyödyntäminen tukevat tekniikan haltuunottoa ja sisällöllistä etenemistä. Pidemmälle edetessä osallistujat toimivat vertaistukena toisilleen.

Etätyöskentelyssä visualisointi on merkittävässä asemassa. Työpajojen alustuksissa ja tehtävänannoissa kannattaa hyödyntää monipuolisesti kuvia ja videoita.



thl

Diak

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014–2020



Euroopan unioni  
Euroopan sosiaalirahasto

## Vinkit toimintamallin soveltajille

### Etätyöpajamallin pilotointi ja kehittäminen

HAPPY:D KUNTA -hankkeessa Pohjois-Savossa kehitetyn muotoilun etätyöpajamallin tavoitteena oli aktivoida nuoria ja mahdollistaa heille mielestä tekemistä ja elämyksiä koronakriisin aikana digiympäristöjä hyödyntäen. Toisena tavoitteena oli tukea kuntien nuorisotyötä. Hankkeen yhteistyökumppaneina toimi kolmentoista pohjoissavolaisen kunnan nuorisotoimijoita.

Mallin pilotointi ja kehittäminen tapahtui kuuden kuukauden aikana vuonna 2020. Hanke sai rahoitusta noin 70 000 euroa. Hankkeen rahoituksesta vastasivat Etelä-Savon ELY-keskus ja Kuopion Rouvasväenyhdistys ry. Toimintamalli jää elämään ja se on sovellettavissa Muotoiluakatemia verkkosivuilta erilaisten etätyöpajojen suunnitteluun ja toteuttamiseen. Mallin työpajaideoita on käytetty sellaisenaan ja niitä on sovellettu muihinkin kuin muotoilun etätyöpajasisältöihin.

### Etätyöpajojen toteuttaminen

Etätyöpajat toteutuivat kesän ja syksyn 2020 aikana. Pajoissa nuoret oppivat muotoilun menetelmistä ja muotoiluprosessista luovan alan ammattilaisten ohjaamina sekä pääsivät testaamaan erilaisia materiaaleja ja työskentelymenetelmiä.

Etätyöpajoissa hyödynnettiin Googlen sähköisiä alustoja ja sovelluksia: ilmoittautuminen toteutettiin Forms-lomakkeella, videokokoukset Meet-sovelluksella, oppimisympäristö Classroom-sovelluksella ja verkkosivut Sites-verkkosivutyökalulla. Lisäksi perustoiminnoissa hyödynnettiin WhatsApp-pikaviestinpalvelua.

Etätyöpajaryhmiä oli kolme ja niissä oli nuoria mukana yhdeksältä eri paikkakunnalta. Ryhmät muun muassa suunnittelivat ja toteuttivat pohjoissavolaisiin kuntiin tilateoksia. Toteutus tapahtui tiimityönä, jossa jokaisella ryhmän jäsenellä oli tärkeä rooli projektin onnistumisessa.

[Tarkemmat tiedot ja huomiot etätyöpaja-alustoista \(Muotoiluakatemia.fi\)](#)

[Vinkkejä hyödynnettävistä ilmaisohjelmista \(Muotoiluakatemia.fi\)](#)

[Tarkemmat tiedot etätyöpajaryhmistä ja tuotoksista \(Muotoiluakatemia.fi\)](#)

[Kuvablogit \(Sites.Google.com\)](#)



Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014–2020



## EtäMuotoiluakatemia-ryhmä

Kuopion Muotoiluakatemia perusti HAPPY:D KUNTA -hankkeen kokemusten myötä taiteen perusopetusta tarjoavan etäMuotoiluakatemia-ryhmän, jossa voi suorittaa suomalaisen muotoilun historiaan perustuvaa, muotoiluun painottuvaa taiteen perusopetuksen laajaa oppimäärää. Ryhmässä on mukana oppilaita eri puolilta Suomea. Erityisen hienoa on, että ryhmässä on hankkeessa mukana olleita pohjoissavolaisia nuorten työtoiminnan järjestäjiä, jotka ovat sitoneet etäMuotoiluakatemian osaksi omaa viikoittaista päivätoimintaansa.

## Mallin arviointi

### Osallisuuden toteutuminen mallissa

Toiminta lisää osallisuutta omassa elämässä, koska se tarjoaa mahdollisuuden osallistua etävälitteisesti matalan kynnyksen työpajatoimintaan ja sosiaaliseen kanssakäymiseen. Toimintaan on helppo lähteä mukaan, vaikkei olisi aiempaa kokemusta muotoilusta. Henkilöille, joille kasvokkaiset kontaktit eivät ole mahdollisia tai osallistumiskynnys on liian korkea, etävälitteinen työskentely tuo mahdollisuuden saada mielekästä tekemistä ja elämyksiä arkeen.

Ohjaajat tukevat ja kannustavat osallistujia digityöskentelyssä. Toiminta vahvistaa osallistujien digiosallisuutta ja -taitoja, kun eri ohjelmia hyödynnetään monipuolisesti työpajatyöskentelyssä ja luovan alan työskentelyssä.

Työpajoihin osallistujat pääsevät itse ideoimaan, oivaltamaan ja toteuttamaan toimintaa. He voivat kokeilla monipuolisesti eri muotoilumenetelmiä ja tehdä joko yksin tai yhdessä erilaisia tuotoksia luovan alan ammattilaisten kanssa. Osallistujat pääsevät toteuttamaan itseään luovasti, mutta he voivat osallistua työpajoihin myös seuraajana, kaverin tai tukihenkilön kanssa. Nuoret saavat kokemuksen tuotosten suunnittelusta ja toteutuksesta alusta loppuun.

Digitaalinen yhteisö tarjoaa mielekästä tekemistä osaksi kuntien nuorisotyötä ja toiminnan myötä on mahdollisuus päästä kokeilemaan uusia asioita. Toiminta tukee nuorten elämänhallintaa ja sitä kautta nuoret pääsevät tutustumaan muotoilun maailmaan, joka avaa uusia koulutus- ja työmahdollisuuksia. Toimintaan osallistuminen ja ryhmässä toimiminen vahvistaa nuorten sosiaalista toimintakykyä ja vuorovaikutustaitoja.

Toimintaa markkinoidaan avoimesti ja laajasti nuorten parissa sekä verkostoja ja sosiaalista mediaa hyödyntämällä. Etätyöskentelyyn voi osallistua monipaikkaisesti. Toiminta vahvistaa palveluntarjontaa esimerkiksi haja-asutusalueilla, joissa nuorille on tarjolla vähemmän toimintaa ja palveluita. Nämä nuoret voivat osallistua toimintaan kotoa käsin tehden



Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014–2020



mielekkäitä asioita lähiympäristössä ja saaden siitä elämyksiä ja onnistumisen kokemuksia arkeen.

Toiminta mahdollistaa erilaisten henkilöiden ja ryhmien kohtaamisen. Etätyöpajoihin voivat osallistua kansainväliset toimijat tai etätyöryhmä voi osallistua virtuaalikierroksille esimerkiksi eri kulttuurikohteisiin. Etävälitteisyys mahdollistaa edellä mainitun kaltaisten vierailujen toteutuksen.

Työpajatyöskentelyn aikana yhteydet osallistujien välillä lisääntyvät, ja ryhmätoiminta on vastavuoroista. Osallistujat pääsevät kokemaan ryhmään kuulumisen tunnetta ja jakamaan yhteistä kokemusta tuotosten parissa työskennellessä.

Etätyöpajamallin käyttöönotto on helppoa. Toiminta suunnitellaan vastaamaan kohderyhmän ja ympäristön tarpeita sekä toteutuksessa hyödynnetään ilmaisia ja helppokäyttöisiä ohjelmia. Suunnittelussa ja toteutuksessa voi hyödyntää soveltaen HAPPY:D KUNTA -hankkeen verkkosivujen ohjeita ja vinkkejä. Toimintamallia voi hyödyntää esimerkiksi lasten ja nuorten kerhotoiminnassa, nuorisotyössä, sosiaalisessa kuntoutuksessa ja kuntouttavassa työtoiminnassa.

[HAPPY:D KUNTA -hankkeen verkkosivut \(Muotoiluakatemia.fi\)](http://Muotoiluakatemia.fi)

## Toimintamalli lupaavana käytäntönä

Nuorten tilanteesta on oltu huolissaan erityisesti korona-aikana. Kasvokkaiset kontaktit ovat vähentyneet ja nuoret viettävät paljon aikaa älylaitteilla. On nähty tarpeelliseksi tukea nuorten osallisuutta ja kehittää toimintamalli, joka aktivoi nuoria mielekkään tekemisen kautta ja tukee heidän elämänhallintaansa poikkeusaikana ympäristössä, jossa he jo valmiiksi ovat. Aktiivinen ja innostava työskentely ja digitaalinen yhteisö luovat onnistumisen kokemuksia. Toiminta vahvistaa osallistujien motivaatiota ja yhteenkuuluvuuden tunnetta. Digitaalinen yhteisö ja toiminta siellä vahvistaa sosiaalisia suhteita ja edistää osallistujien osallisuutta.

Digosallisuuden vahvistamiselle ja uusille etävälitteisille toimintamalleille on kysyntää, kun ihmiset viettävät yhä enemmän aikaa kotioloissa. Etätyöskentely on lisääntynyt ja sitä kautta myös ihmisten digitaidot ovat vahvistuneet. Jatkossakin osa ihmisistä haluaa osallistua etävälitteisesti, vaikka kasvokkaiset kontaktit olisivat mahdollisia. Hybriditoteutukset tullevat tulevaisuudessa lisääntymään.

Etätyöpajamalli soveltuu hyvin eri kohderyhmille ja se tuo lisäarvoa nykyisiin palveluihin esimerkiksi lasten ja nuorten kohdalla. Taloudellisesti malli on kustannustehokas ja siten sen käyttöönotto on helppoa myös julkisella sektorilla ja järjestöissä. Olisikin toivottavaa, että eri toteuttajat vahvistaisivat omia digitaitojaan ja ottaisivat käyttöön enenevässä määrin



thl

Diak

Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014–2020



Euroopan unioni  
Euroopan sosiaalirahasto

digipalveluita ja -toimintoja, joihin ihmisillä on mahdollisuus osallistua monipaikkaisesti matalalla kynnyksellä omaa tietokonetta, älypuhelin tai tablettitietokonetta hyödyntäen.

Kuopion Muotoiluakatemia on innovatiivinen ja aktiivinen uudistaja, joka elää ajassa. Etätyöpajamallin työpajaideoita on jo käytetty sellaisenaan ja niitä on sovellettu monenlaiseen mielekkääseen tekemiseen. Toimintaa kohtaan on ollut paljon kiinnostusta ja mallia on esitelty aktiivisesti verkossa ja eri tahojen yhteisissä tapaamisissa. Tavoitteena onkin, että toimintamallia hyödynnetään laajasti myös tulevaisuudessa. Etätyöpajamalli on tarjonnut elämyksiä ja mielekästä tekemisestä sekä vahvistanut monialaista ja -paikkaista verkostotyötä, joka tukee alueellista osallisuutta ja yhteisöllisyyttä.

## Lopuksi

Etätyöpajamallia kehitettiin ja pilotoitiin Pohjois-Savossa kuuden kuukauden aikana vuonna 2020. Toimintamalli jää elämään ja se on sovellettavissa Muotoiluakatemia verkkosivuilta erilaisten etätyöpajojen suunnitteluun ja toteuttamiseen.

[HAPPY:D KUNTA -hankkeen verkkosivut \(Muotoiluakatemia.fi\)](https://www.muotoiluakatemia.fi)



Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014–2020

