

 HACK FOR
SOCIETY
PÄHKINÄNKUORESSA



MIKÄ

Haastemuotoinen kiihdyttämö, jossa tutkijoista, päättäjistä ja opiskelijoista koostuvat tiimit ratkaisevat yhteiskunnan ongelmia kehittämällä niihin kuntatasolla toteutettavia ratkaisuja.

Ohjelman tavoitteena on rakentaa parempaa dialogia tutkijoiden ja päätöksentekijöiden välillä, ratkaista konkreettisia yhteiskunnallisia ongelmia sekä testata uudenlaista yhteiskunnallista kokeilumallia.

KENELLE

Kohdealueen poliittisille päättäjille, tutkijoille, joilla on tutkimuksessa syntynyt kohdealueelle relevantteja toimenpide-ehdotuksia, sekä yhteiskunnallisesta vaikuttavuudesta kiinnostuneille opiskelijoille.

MIKSI

Päättäjien ja tutkijoiden välille tarvitaan vahvempia siteitä ja parempaa dialogia, jotta yhteiskunnallinen keskustelu ja päätöksenteko pohjautuisi aidosti monipuoliseen ja luotettavaan tutkimustietoon.



CASE HELSINGIN KAUPUNKI

OHJELMA

Hack for Society:n prosessi seuraili löyhästi yrityskiihdyttämöiden mallia. Tarkoituksena oli rajallisen ajanjakson aikana tarjota raamit, jotka tukisivat tiimejä tavoitteessa tuottaa uudenlainen konkreettinen ratkaisu kaupungin haasteeseen. Hankkeen rungon muodosti työpajojen sarja. Kaikkiin työpajoihin liittyi keskeisesti yhteiskehittäminen, ja niiden aikana keskityttiin kuuntelemisen lisäksi tekemiseen.

**Työpaja 1: Ongelmat &
ratkaisut 9.–10.9.2017**

**Työpaja 3: Törmäytys
14.9.2017**

**Työpaja 5:
Toteutusklินิกka 25.9.2017**

Haku ohjelmaan

**Työpaja 2: Sidosryhmät
& käyttäjät 12.9.2017**

**Työpaja 4: Nopeat
kokeilut 19.9.2017**

**Finaali
30.9.2017**

Kolmivaiheinen hakuprosessi (21.4.–28.8.2017)

Kaikki hankkeeseen osallistuneet tutkijat, kaupunginvaltuutetut ja opiskelijat valittiin mukaan hakemusten ja haastatteluiden perusteella. Keskeistä hakuprosessissa oli se, ettei kenellekään suoraan tarjottu paikkaa tai yksittäisiä henkilöitä pyydetty osallistumaan, vaan kaikki osallistujat olivat mukana omasta aloitteestaan. Tällä varmistettiin osallistujien aito into sitoutua hankkeeseen.

- Tutkijat 21.4.–4.5.
- Valtuutetut –17.5.
- Opiskelijat 11.–28.8.

Työpaja 1: Ongelmat ja Ratkaisut (9.–10.9.2017)

Ensimmäinen työpaja noudatti vahvasti British Design Councilin (2005) kuuluisaa double diamond -mallia, jota voi hyödyntää etenemiseen ongelmanmäärittelystä kohti toimivaa ratkaisua. Ensimmäisen työpajapäivän aikana tiimit kartoittivat erilaisten ohjattujen tehtävien avulla suuren määrän tutkimuksellisesta lähtökohdastaan kumpuavia ratkaistavia ongelmia, joista valittiin lopulta yksi. Toisena päivänä luotiin suuri määrä ratkaisuhypoteeseja. Näistä valittiin ja esiteltiin muille lopulta yksi, jonka parissa tiimi työskenteli koko hankkeen ajan. Intensiivinen työpajaviikonloppu tarjosi osallistujille samalla mahdollisuuden tutustua toisiinsa tiimeihinsä sekä hankkeen työtapoihin.

Sisällöt:

- Hankkeen tavoitteiden kertaus
- Tutustuminen tiimin jäseniin
- Ongelmakentän rajaaminen
- Ongelman ja sen vaikutusten ymmärtäminen erilaisten käyttäjäryhmien kautta
- Ratkaisun alustava muotoilu
- Ratkaisun ja ongelman kohtaamisen varmistaminen
- Palautteen kerääminen
- Alustavan ratkaisun esittely

Työpaja 2: Sidosryhmät ja käyttäjät (12.9.2017)

Toisen työpajan tavoitteena oli syventää tiimien ymmärrystä ratkaisunsa liittyvistä käyttäjä- ja sidosryhmistä asiantuntijapuheenvuorojen ja harjoitusten avulla. Työpajan aikana esimerkiksi pohdittiin, millaisia segmenttejä mahdollisista käyttäjistä ja sidosryhmistä voisi muodostaa sekä miten näiden ryhmien tietoisuuteen voisi päästä.

Tiedeviestintätoimisto Kaskas Media avasi puheenvuorossaan tiedeviestinnän perusteita ja antoi työkaluja sen pohtimiseksi, miten tiedepohjaisesta hankkeesta voisi viestiä.

Sisällöt:

- Keskeisten käyttäjä- ja sidosryhmien kartoittaminen
- Keskeisten käyttäjä- ja sidosryhmien tarpeiden ymmärtäminen
- Tehokas tiedeviestintä
- Viestintä käyttäjä- ja sidosryhmille
- Viestinnän vuosikalenteri

Työpaja 3: Törmäytys (14.9.2017)

Kolmannessa työpajassa tiimit pääsivät esittelemään alustavaa ratkaisuaan suurelle asiantuntijajoukolle ja keräämään arvokasta palautetta. Jokaista tiimiä täydensi yhdestä kahteen kyseisen teeman asiantuntijaa. Tämän lisäksi tiimejä auttamaan kerättiin neljä asiantuntijaryhmää, jotka edustivat osaamista yhteiskunnan eri aloilta. Työpajaan osallistui yhteensä yli kaksikymmentä hankkeeseen apuaan tarjonnutta ulkoista asiantuntijaa.

Sisällöt:

- Joukkoistamisen hyödyntäminen
- Asiantuntijapalaute
- Kontaktien luominen

Työpaja 4: Nopeat kokeilut (19.9.2017)

Neljännessä työpajassa keskityttiin kokeilemisen tärkeyteen. Vyyhti Helsinki kertoi ensimmäiseksi kokeilukulttuurin hyödyntämisestä sekä opasti tiimejä omien laadukkaiden hypoteesien luomisessa. Työpajan aikana tiimit rakensivat omat kokeilunsa, joiden avulla he pystyisivät kokeilemaan jotain ratkaisunsa kannalta kriittistä oletusta.

Sisällöt:

- Kokeilukulttuuri
- Laadukkaat hypoteesit
- Keskeisten olettamusten kartoittaminen
- Nopean kokeilun muotoilu

Työpaja 5: Toteutusklinikka (25.9.2017)

Viimeisessä työpajassa keskityttiin ratkaisujen esittämiseen sekä pohdittiin tiimin jatkosuunnitelmia. Työpajan aikana jokainen tiimi pääsi harjoittelemaan omaa pitchiään ja keräämään muiden tiimien palautetta. Tämän jälkeen tiimeille annettiin omaa aikaa hioa esitystään kuntoon ja määrittää seuraavia askeleitaan loppuvuodelle.

Sisällöt:

- Pitch-harjoitus
- Lopullisen esityksen muotoilu
- Tiimin seuraavien askeleiden määrittely



FINAALI (30.9.2017)

Finaalissa jokainen tiimi pääsi esittelemään ratkaisunsa ja vastaanottamaan palautetta tuomareilta avoimessa yleisötapahtumassa. Jokaisella tiimille annettiin kolmen minuutin esiintymisaika, jonka jälkeen tuomaristo kysyi viiden minuutin ajan tarkentavia kysymyksiä tiimiltä. Voittajatiimi pääsi Slushiin jatkokehittämään projektiaan. Kaikki tiimit siirtyivät kokeilunpaikka.fi -palveluun kehittämään sisältöjään eteenpäin.



HELSINKI
THINK

TIMIT

1. SIJA

MUISTISAIRAIDEN KUNTOUTUS

Tutkimuksellinen lähtökohta: Muistisairaiden määrä kasvaa väestön ikääntyessä, ja muistisairaudet ovat kehittyneissä maissa jo kansantauteja. Samalla kun ikääntyneitä hoitavan henkilökunnan tarve lisääntyy maailmanlaajuisesti, alan henkilöstömitoitukset ovat kuitenkin tiukat. Muistisairaudet aiheuttavat kommunikaatio-ongelmia, jotka vaikeuttavat sekä puheen tuottamista että sen ymmärtämistä. Muistisairaana sensitiivinen kohtaaminen ja herkkyys hänen vuorovaikutusaloitteilleen toimivat todistetusti tehokkaana lääkkeettömänä kuntoutuksena, joka ehkäisee haasteellista käyttäytymistä ja helpottaa sekä muistisairaiden että hoitohenkilökunnan arkea. Millaisin keinoin hoivakodin työ voi säilyä tehokkaana, kohtaamisen arvokkuudesta ja sensitiivisyydestä kuitenkin tinkimättä?

Ratkaisu: Julkisesta keskustelusta lähes unohdetut, mutta koko ajan yleistyvät muistisairaudet tehdään näkyviksi kokemuksellisen näyttelyn kautta. Unohdettu arki -näyttelyssä kuka tahansa voi kokea esimerkiksi uuden teknologian avulla, miltä elämä muistisairaana tuntuu. Tavoitteena on, että syntyneen näkyvyyden myötä muistisairauksien ympärille syntyy keskustelua ja entistä parempia ratkaisuja. Tuomaristo valitsi ratkaisun yksimielisesti voittajaksi.

Tiimin jäsenet: tutkija Camilla Lindholm, valtuutettu Veronika Honkasalo, tietojohtamisen opiskelija Riina Kosonen ja kasvatustieteen opiskelija Donna Palojärvi

TASA-ARVOISET KAUPUNKITILAT

Tutkimuksellinen lähtökohta: Voiko kaupunkitila tuottaa tasa-arvoa ja purkaa ennakkoluuloja? Kuinka kohtaamisten kautta luodaan sosiaalista eheyttä ihmisryhmien välille? Jaettu kaupunki-hankkeen etnografisen kenttätönn avulla voidaan selvittää kulttuurien kohtaamisen arkisia muotoja metropolialueen kaupunkitiloissa. Hyödyntämällä kulttuurista tietoa ja etnografisia menetelmiä osana kaupunkiuudistushankkeita voidaan tähdätä tilallisiin ratkaisuihin, jotka rohkaisevat ihmisiä suhtautumaan toisiinsa myönteisellä kohteliaisuudella ja suvaitsevaisuudella. Kun päätöksenteossa otetaan huomioon kaupunkitilojen tärkeys, voidaan todella tuottaa tasa-arvoa ja purkaa ennakkoluuloja. Keinot ovat jo olemassa, nyt on aloitettava niiden hyödyntäminen.

Ratkaisu: Sertifikaatti, jolla merkitään fyysisesti ja sosiaalisesti esteettömät tilat kaupungissa, auttaa kehittämään kaupunkitiloista nykyistä tasa-arvoisempia. Tilan sertfioinnista päättäisi kokemusasiantuntijapaneeli, ja tasa-arvoisuuden edistämiseksi tilalle luotaisiin yksilöity kehityssuunnitelma. Sertifikaatti voisi palvella yhtä lailla esimerkiksi kauppakeskuksia ja kouluja.

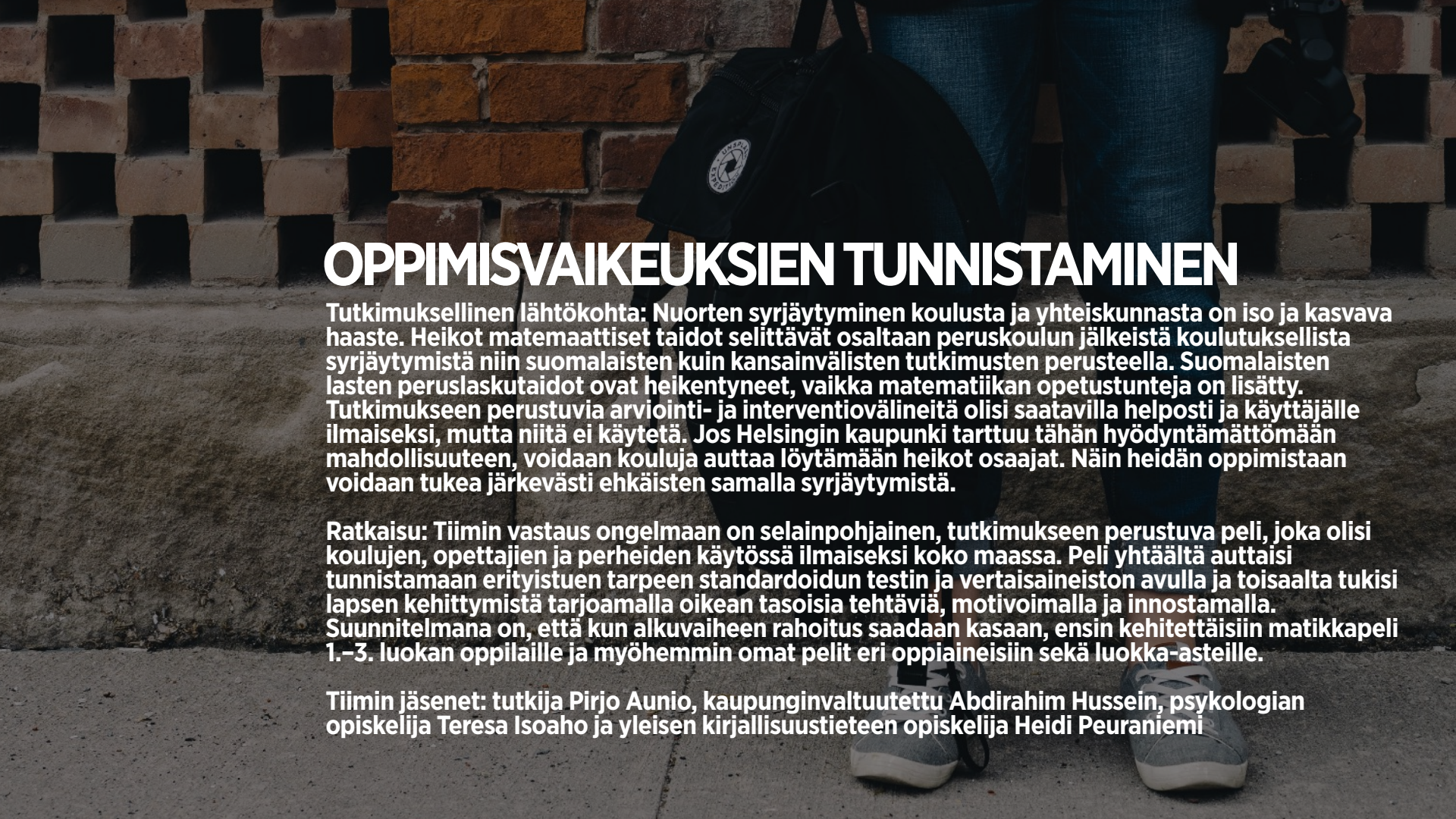
Tiimin jäsenet: tutkija Pia Olsson, kaupunginvaltuutettu Eveliina Heinäluoma, politiikan tutkimuksen opiskelija Nitin Sood sekä ympäristönmuutoksen ja globaalin kestävyuden opiskelija Liisa Kolehmainen

KANSAINVÄLISTÄ POLITIIKKA

Tutkimuksellinen lähtökohta: Kansainvälisen politiikan vaikutus kunnallispolitiikkaan on yleisesti arvioitu pieneksi. Maailma on kuitenkin muuttunut, ja monet kansainvälisen politiikan osa-alueet vaikuttavat nyt alue- ja kuntatasolla. Kuntatason päättäjien on tärkeää huomioida globaalit trendit ja Suomen kannalta tärkeä naapuruuspolitiikka, jotta tulevaisuuden aluetason haasteisiin voidaan vastata. Miten kuntatasolla voidaan varautua esimerkiksi hybridiuhkiin tai muihin uusiin ilmiöihin, joissa toisen maan asioihin vaikutetaan ulkoapäin? Mitä riskejä ja uhkia on olemassa juuri Helsingille, ja millaisia ratkaisuja niihin pystytään luomaan?

Ratkaisu: Tiimi kehitti kartan, joka ohjaa suunnistamaan oikealla tavalla hybridiuhkien aikakaudella kaupungin tasolla ja tiedottaa yhdistelmäuhusta rakentavalla tavalla. Kartta voi olla esimerkiksi julkinen tiedote tai eri medioita hyödyntävä tietopaketti. Esimerkkejä sen mahdollisesta sisällöstä ovat uhkien luokittelu ja ennaltaehkäisevien keinojen esittely. Kartta tai sen eri versiot toimisivat yhtä lailla esimerkiksi strategiatyön välineenä kaupungin hallinnolle kuin tiedotusmateriaalina kaupunkilaisille.

Tiimiin jäsenet: tutkija Hanna Smith, kaupunginvaltuutettu Atte Harjanne, sosiologian opiskelija Jekaterina Pääkkönen ja käytännöllisen filosofian opiskelija Eetu Muilu



OPPIMISVAIKEUKSIEN TUNNISTAMINEN

Tutkimuksellinen lähtökohta: Nuorten syrjäytyminen koulusta ja yhteiskunnasta on iso ja kasvava haaste. Heikot matemaattiset taidot selittävät osaltaan peruskoulun jälkeistä koulutuksellista syrjäytymistä niin suomalaisten kuin kansainvälisten tutkimusten perusteella. Suomalaisten lasten peruslaskutaidot ovat heikentyneet, vaikka matematiikan opetustunteja on lisätty. Tutkimukseen perustuvia arviointi- ja interventiovälineitä olisi saatavilla helposti ja käyttäjälle ilmaiseksi, mutta niitä ei käytetä. Jos Helsingin kaupunki tarttuu tähän hyödyntämättömään mahdollisuuteen, voidaan kouluja auttaa löytämään heikot osaajat. Näin heidän oppimistaan voidaan tukea järkevästi ehkäisten samalla syrjäytymistä.

Ratkaisu: Tiimin vastaus ongelmaan on selainpohjainen, tutkimukseen perustuva peli, joka olisi koulujen, opettajien ja perheiden käytössä ilmaiseksi koko maassa. Peli yhtäältä auttaisi tunnistamaan erityistuen tarpeen standardoidun testin ja vertaisaineiston avulla ja toisaalta tukisi lapsen kehittymistä tarjoamalla oikean tason tehtäviä, motivoimalla ja innostamalla. Suunnitelmana on, että kun alkuvaiheen rahoitus saadaan kasaan, ensin kehitettäisiin matikkapeli 1.-3. luokan oppilaille ja myöhemmin omat pelit eri oppiaineisiin sekä luokka-asteille.

Tiimin jäsenet: tutkija Pirjo Aunio, kaupunginvaltuutettu Abdirahim Hussein, psykologian opiskelija Teresa Isoaho ja yleisen kirjallisuustieteen opiskelija Heidi Peuraniemi

OSALLISTAVA LÄHIDEMOKRATIA

Tutkimuksellinen lähtökohta: Demokratia tarvitsee uudistumista pysyäkseen voimissaan. Uusia demokratian muotoja, osallisuutta ja yhteishallintoa on tutkittu esimerkiksi Helsingin Maunulassa. Yhteishallinnossa hallinnon eri puolet nähdään tasavertaisina, ja sekä käyttäjille että palveluiden tuottajille annetaan mahdollisuus vaikuttaa syvällisesti toiminnan muotoihin. Esimerkiksi Maunula-talossa toimii neuvottelukunta, jossa on sekä asukkaiden että kaupungin työntekijöiden edustajia. Valtaa käyttää myös pari kertaa vuodessa kokoontuva Maunula-talon avoin foorumi. Voisiko näistä yhteishallinnon kokeiluista ammentaa malleja ja visioita tulevaisuuden Helsinkiin ja muuallekin?

Ratkaisu: Luodaan kaupunkilaisille lisää keinoja vaikuttaa omaan asuinalueeseen sekä uutta yhteisymmärrystä byrokratian ja asukkaiden välille usean ratkaisun paketilla, joka tuo uusia lähidemokratian keinoja jo olemassa olevien mallien lisäksi ja tueksi. Yhteenkuuluvuutta rakennettaisiin luomalla Helsingin uusille “stadiluotseille” oma asemapaikka, josta kaupunkilaiset oppisivat löytämään heidät, sekä järjestämällä tilassa avoimet kaupunkituparit. Päättäjien ja kaupunkilaisten välistä yhteisymmärrystä tuettaisiin esimerkiksi pelaamalla virkamiesten ja kaupunkilaisten yhteistä osallisuuspelejä, jossa asetutaan hetkeksi toisen asemaan. Hallinnon ja kaupunkilaisten yhteydenpitoa helpotettaisiin nimeämällä jokaiselle kaupunginvaltuutetuille oma “kummiryhmä”, eli jonkin asuinalueen asukkaat.

Tiimin jäsenet: tutkijat Emilia Palonen, Isak Vento ja Kirsi Pulkkinen, varavaltuutettu Kaarin Taipale, global political economy -ohjelman opiskelija Henrik Suoheimo sekä teatteritieteen ja taiteiden tutkimuksen opiskelija Maria Hukkamäki

SAAVUTETTAVA VIESTINTÄ

Tutkimuksellinen lähtökohta: Helsinkiläisistä 23 prosenttia puhuu kaupungin oman ennusteen mukaan vierasta kieltä vuonna 2030. Tämän lisäksi tälläkin hetkellä kaupunkilaisiin lukeutuu ihmisiä, jotka eivät pysty esimerkiksi vamman takia osallistumaan kaupungin toimintaan ja kulttuuriin täysivaltaisesti. Tarvitaan siis uudella tavalla tuotettua ja jaettua tietoa palveluista ja päätöksistä, ja saavutettava viestintä nousee yhdeksi keskeisimmistä välineistä tuottaa osallisuutta ja yhdenvertaisuutta. Esimerkiksi moninaisten tulkkaustilanteiden yhteydessä on analysoitu keinoja käyttää hyväksi erilaista sanallista, kuvallista, äänellistä ja kehollista viestintää informaation välittämiseen. Kaupungin olisi aika pohtia, mihin viestinnän tapoihin tartutaan, kun eri ryhmien kanssa halutaan vuorovaikutusta.

Ratkaisu: Otetaan käyttöön kaupungin uusi viestintäkanava, joka uutta digiteknologiaa ja tulkkauspalveluita yhdistämällä tekisi kaupungin kanssa viestimisestä mahdollista millä tahansa kielellä. Asukas voisi jättää viestintäkanavan kautta kaupungille viestin omalla äidinkielellään tekstinä, puheena tai videona, ja hän saisi vastauksen tulkattuna omalle äidinkielelleen. Viestinnän mahdollisuuksien lisääminen tukisi osallistumista ja integraatiota.

Tiimin jäsenet: tutkijat Maija Hirvonen ja Tuija Kinnunen, kaupunginvaltuutettu Risto Rautava, valtio-opin opiskelija Saimi Vesalainen ja sosiaalityötä opiskeleva Noora Kivioja



TEHOKKAAT TERVEYSPALVELUT

Tutkimuksellinen lähtökohta: Inhimillisyyden sekä hyvän ja oikeassa paikassa toteutuvan oikea-aikaisen hoidon yhdistäminen kustannusten säästöön vaikuttaa mahdottomalta tehtävältä. Jokainen turha käynti erikoissairaanhoidossa tai päivystyksessä maksaa kunnille useita satoja tai jopa tuhansia euroja asiakasta kohden. Tämä kuormittaa päivystysjärjestelmää, aiheuttaa ruuhkia, eikä palvele kuntalaistakaan, koska huomio on usein vain akuutin ongelman korjaamisessa, ja todelliset ongelmat jäävät hoitamatta. Ongelmat ovat havaittavissa, mutta nyt tarvitaan uusia keinoja ja toimintamalleja kustannusten alentamiseksi sekä laadukkaan hoidon turvaamiseksi.

Ratkaisu: Tiimi haluaa vähentää iäkkäiden turhia päivystyskäyntejä, joiden taustalla on usein se, että ilta-aikaan vanhuspalveluissa ei ole hoitajia tekemässä hoidontarpeen arviointeja. Ratkaisu on liikkuva hoito, joka tekisi hoidontarpeen arvioinnin iäkkään kotona. Liikkuva hoitaja voisi ottaa etäyhteyden lääkäriin ja viranomaisverkkoon, ja mukana olisivat myös sosiaalipalvelut. Lääkitys voitaisiin määrätä ja mahdolliset toimenpiteet toteuttaa asiakkaan kotona ilman turhaa päivystyskäyntiä.

Tiimin jäsenet: tutkija Anne Tiihonen, kaupunginvaltuutettu Dan Koivulaakso, medical science -ohjelman opiskelija Niina-Maria Nissinen ja oikeustieteen opiskelija Sini Tervo

YMMÄRRYSTÄ IMITAATIOPELILLÄ

Tutkimuksellinen lähtökohta: Imitaatiopeli on sosiaalitieteellinen tutkimusväline, jonka avulla tutkitaan vuorovaikutuksellista asiantuntijuutta: sitä, miten eritaustaiset ja eri tavoin ajattelevat ihmiset voivat ymmärtää toisiaan. Menetelmää kutsutaan imitaatiopeliksi, koska siinä imitoidaan toista ryhmää. Peli ohjaa tunnistamaan, mitä eri ryhmät voisivat oppia omasta ja toisen asemasta. Järjestämällä imitaatiopelejä päättäjien ja päivähoidon, perusopetuksen, terveydenhuollon, sosiaalihuollon tai vanhustenhuollon käyttäjien kanssa tai vaikkapa kotouttamisen parissa voidaan paljastaa väärinymmärryksiä sekä lähentää kuntaa ja kunnan asukkaita. Imitaatiopeliä soveltamalla voidaan valmistella päätöksentekoa, kehittää tiedonkulkua ja lisätä ymmärrystä kunnan sisällä sekä kunnan ja kuntalaisten välillä.

Ratkaisu: Otetaan imitaatiopeli käyttöön Helsingin kaupungin päätöksenteossa. Peli perustuu vuorovaikutuksellisen asiantuntijuuden ideaan, mikä tarkoittaa toisen kokemuksen ymmärtämistä. Imitaatiopeli toimisi esimerkiksi niin, että sarjaan tehtäviä vastaa sekä aito kokemusasiantuntija, kuten nuoriso-ohjaaja, että teeskentelijä, joka yrittää asettua kokemusasiantuntijan saappaisiin, kuten nuorisotyön päättäjää tai suunnittelijaa. Pelin avulla voitaisiin tutkia, välittyykö nuoriso-ohjaajan kokemus organisaatiosta päätöksentekoon asti. Sekä pelin soveltamisaloja Helsingissä että suotuisia vaikutuksia olisi valtavasti. Peli esimerkiksi tekisi hiljaista tietoa näkyväksi, antaisi sykäyksen empatialle ja uudennaisella uudistamisen kulttuurille, auttaisi kohdentamaan resurssit oikein sekä lisäisi vaikutusmahdollisuuksia omaan työhön ja sitä kautta parantaisi työn mielekkyyttä.

Tiimin jäsenet: tutkijat Tiina Airaksinen ja Otto Segersven, kaupunginvaltuutettu Eva Biaudet, talous- ja kauppatieteen opiskelija Leevi Mehtäjärvi ja sosiaali- ja kulttuuriantropologian opiskelija Emma Inkinen

OPIT YHTEISKUNNALLISIIN KIIHDYTTÄMÖIHIN 1/2

Kiihdyttämön kaltainen yhdessä tekemisen malli rikkoo asiantuntijarooleja ja luo persooniin rakentuvaa dynamiikkaa, minkä avulla rakennetaan tasa-arvoista dialogia.

Sisältöjen suunnittelu kaikille osallistujille mielekkäiksi ja oikea-aikaisiksi perustuu aina etukäteen tehtyyn valistuneeseen arvaukseen tiimien tarpeista. Mallin käytännön toteuttaminen on jatkuvaa nuorallakävelyä luovuudelle annettavan tilan ja ohjatun eteenpäinmenemisen välillä.

Koko mallin onnistuminen on täysin riippuvaista osallistujien sitoutumisesta ja motivaatiosta. Vaadittu työpanos ja sitoutumisen aste on varmistettava hyvissä ajoin.

Palautteen kysyminen ja vastaanottaminen hioo ratkaisuja tehokkaasti. Avointa innovaatiota on yksinkertaista hyödyntää sidosryhmien, asiantuntijaverkostojen ja rivikansalaisten kautta.

OPIT YHTEISKUNNALLISIIN KIIHDYTTAMOIHIN 2/2

Hyvä tiimi tarvitsee ajattelijointa, kysyjia ja tekijöitä. Poikkeuksellisen hyvässä tiimissä on myös myyjia: asiantuntijointa, jotka ovat ylpeitä luomuksestaan ja haluavat kertoa siitä muille.

Aika on toveri ja vihollinen. Sitä lisäämällä luodaan moniulotteisuutta ja tilaa ajatusten kasvulle - toisaalta sitä vähentämällä lisätään intensiteettiä ja keskittymistä olennaiseen.

Poikkitieteellisyys luo uudenlaista osaamista. Eri taustojen merkitystä ei sovi kuitenkaan unohtaa. Ikä, ammattiryhmä tai sukupuoli rakentaa maailmankuvan kontekstia ja eri näkökulmien kohdatessa luodaan parempia ratkaisuja.

PALAUTETTA

"HIENO MALLI, JOTA HIOMALLA SAATAISIIN
MAINIOSTI LOKAALIA OSALLISUUTTA JA
OSALLISTUMISTA TUETTUA SEKÄ
VAHVISTETAAN DEMOKRATIAA SEKÄ SEN
KIINNOSTAVUUTTA."

"EHDOTTOMASTI SIIRRETTÄVISSÄ MYÖS MUIHIN
YLIOPISTOKAUPUNKEIHIN, OSAAMISTA ON MYÖS
HELSINGIN ULKOPUOLELLA. EDUSKUNNAN
TASOLLA MALLI AUTTAISI YMMÄRTÄMÄÄN
TUTKIMUSTIEDON HYÖDYNTÄMISTÄ."

"KIVA ILMAPIIRI!"

"SELKEÄSTI FASILITOITU
KOKONAISUUS, TOIMI HYVIN."

ORGANIZED BY
**HELSINKI
THINK
COMPANY**

HACK FOR SOCIETY



Opetus- ja
kulttuuri-
ministeriö



Kokeileva
Suomi

SITRA



Kuntaliitto
Kommunförbundet

e2