



Euroopan unionin
osarahoittama

Elinvoimahautomon toimintamalleja

30 tapaa edistää maaseudun elinvoimaa

Tämä aineisto sisältää 30 toimintamallia, joiden on havaittu Viitasaarella tehdyssä ”Ketterien kokeilujen elinvoimahautomo” -hankkeessa edistävän maaseudun elinvoimaa. Kehitetyt toimintamallin avaavat käytännön kautta elinvoimahautomomallin toimintaa.



Euroopan unionin
osarahoittama

1. Tuetaan ja mahdollistetaan sitä, mihin ihmisillä on intoa ja halua

Yksinkertaisuudessaan elinvoiman vahvistaminen on sitä, että mahdollistetaan niiden asioiden toteutuminen mihin ihmisillä on intoa ja halua. Elinvoimahautomossa toimintaperiaatteena on, että tuetaan kaikkea laillista aktiivista toimintaa. Kun ihmiset saavat mahdollisuuden toteuttaa heille

tärkeitä asioita, elinvoima vahvistuu. Kahden vuoden hankkeen aikana ei tullut vastaan yhtään huonoa ideaa. Lähtökohtaisesti ihmiset ovat fiksua ja haluavat edistää hyviä asioita. Kun toiminnan pohjalla on luottamus ja halu tukea innostusta, saadaan paljon aikaan.

2. Kädet saveen eikun someen

Kädet saveen eikun someen -toimintamallissa on järjestetty työpajoja, joissa osallistujat ovat voineet opetella somen tekemistä käytännössä, yhdessä toisiltaan oppien. Kahdessa vuodessa Viitasaaren someosaaminen on kasvanut silmissä. Yrittäjiltä tulee säännöllisesti päivityksiä, osa on jopa jo tehnyt videoita ja yhdessä markkinoiminen on tehnyt alueen entistä näkyvämmäksi. Taso on noussut yhdessä tekemisen kautta vaihteittain. Ensimmäiseksi Parturi-Kampaamo Kutrin ensimmäinen somevideo sai yli 100 000 katselukertaa Facebookissa ja muutamaa kuukautta myöhemmin Erävariksen video Instagramissa yli 14 miljoonaa katselukertaa. Toimimalla systemaattisesti ja yhdessä oppimalla on päästy niin sanotusti sattuman yläpuolelle. Yhteisö tuottaa yhdessä riittävän määrän kokeiluja, jolloin väistämättä isosta joukosta joku kokeilu lyö läpi. Osallistujat ideoivat itse millaisia päivityksiä ja kampanjoita tekevät ja oppivat käytännössä niitä tekemällä ja käymällä yhdessä läpi tulokset.



3. Hackathon

Hankkeessa järjestettiin kahden vuoden aikana neljä Hackathon-tapahtumaa. Hackathon-tapahtumassa tehtiin Viitasaarta ja maaseudun mahdollisuuksia tutuksi JAMK:in kansainvälisille opiskelijoille. Tapahtumissa opiskelijat ovat päässeet ratkomaan kahden päivän ajan yritysten antamia haasteita Digikeskuksella. Tehtävän antoja ovat antaneet esimerkiksi Nokia, Dubaissa pääkonttoriaan

pitävä Mistix ja paikallinen Tuohia. Tapahtumassa siis yhdistyi paikallisuus ja globaalitoiminta, mikä konkretisoi sitä, että Viitasaareltä on yhteydet maailmalle ja globaalisti toimiminen on mahdollista. Opiskelijat olivat todella innostuneita Hackathon-tapahtumista, sillä he pääsivät näyttämään osaamistaan oikeille yrityksille oikeiden haasteiden parissa. Hackathon-tapahtumien myötä Viitasaari tuli kansainvälisten opiskelijoiden keskuudessa tunnetuksi ja nosti Viitasaaren profiilia opiskelijoiden silmissä. Järjestetyistä Hackathoneista kolmas oli tiettävästi Suomen ensimmäinen tekoälyteemainen hackathon. Se erityisesti lisäsi tapahtuman huomioarvoa ja sekä yritysten, että opiskelijoiden halua osallistua tapahtumaan.



4. Yrittäjyysarjoittelu kansainvälisille opiskelijoille

Kansainväliset opiskelijat ovat olleet todella vakuuttuneita Viitasaaresta, Digikeskuksen tarjoamista ilmaisista puitteista ja hengestä, joka elinvoimahautomossa vallitsee. He ovat kiinnostuneita muuttamaan Viitasaarelle työn mahdollistuessa. Koska kiinnostuneita muuttajia löytyi, lähdettiin hankkeessa testaamaan ja madaltamaan muuttamisen kynnystä. Kokeiluna testattiin kahdessa eri jaksossa neljän kansainvälisen harjoittelijan kautta kansainvälisten osaajien roolia ja mahdollisuuksia elinvoimahautomossa. Ensimmäisen harjoitteluporukan myötä opittiin, että harjoittelu kannattaa kohdentaa yrittäjiksi tähtääville tai yrittäjyydestä kiinnostuneille opiskelijoille. Näin ollen toisessa harjoitteluporukassa oli neljä kansainvälistä opiskelijaa, jotka harjoitteluna kehittävät omaa liikeideaansa. Liikeideat nojautuvat vahvasti tekoälyyn ja teknologiaan, jolloin ne ovat täysin toteutettavissa Viitasaarella. Liikeideat vaihtelivat tekoälypohjaista varastohallintasovellusta, digitaalista ravintolan tilausjärjestelmään ja valo- ja videokuvauspalveluihin. Yhdistävänä tekijänä kaikissa näissä liikeideoissa oli skaalattavuus maailmanlaajuisiksi bisneksiksi. Tämän tyyppinen toiminta konkretisoi millaista toimintaa maaseudun elinvoimahautomomalli voi pitää sisällään. Jatkamalla tämän tyyppistä toimintaa, on mahdollisuus luoda Viitasaarelle/maaseudulle teknologiaosaamisen keskittymä, jossa on täysin tavallista tehdä globaalia liiketoimintaa.

5. Yhdessä tekemisellä ja oppimalla eteenpäin muuttuvassa maailmassa

Elinvoimahautomomalli vastaa jatkuvasti muuttuvan maailman tarpeisiin jatkuvan oppimisen ja yhdessä tekemisen kulttuurilla. Maailma muuttuu ennennäkemättömän nopealla vauhdilla. Sen sijaan että alkaisimme muutoksessa juosta kovempaa, meidän tulee olla viisaita. Elinvoimahautomossa ei katsota vain mitä maailmalla tapahtuu, vaan vaikutetaan itse asioihin toiminnalla. Kahden vuoden hankkeen aikana tehdyt kokeilut osoittavat muutos on mahdollista. Ja kun muutosta tarkastellaan tarpeeksi pienissä osissa, se ei tunnu edes vaikealta tai raskaalta.

Maailmassa on ratkaistavana valtavia globaaleja haasteita. Muutostarve on niin iso, että viisainkaan johtaja ei pysty muutosta tekemään itse. Tarvitsemme siis yhdessä tekemistä. Ja koska maailma muuttuu jatkuvasti, meillä on myös tarve oppia jatkuvasti. Ja koska emme voi itse opetella kaikesta kaikkea, tarvitsemme yhdessä oppimista ja erilaisten ihmisten kanssa toimimista. Elinvoimahautomo on kaikille avoin ja ilmainen juuri sen takia, että muutoksen tekemiseen tarvitaan meistä jokaista. Jokainen yksilö on arvokas ja merkittävä osa yhteisöä. Toimivimpia ratkaisuja ei luoda suljetuissa kabineteissa eikä omissa siiloissa. Mitä enemmän olemme vuorovaikutuksessa yhteisönä ja teemme yhdessä, sitä parempia tuloksia saamme aikaan. Siksi elinvoimahautomoon tarvitaan tiloja, joissa ihmiset voivat kohdata ja missä oppia kulkee joka suuntaan. Viitasaaren elinvoimahautomon keskuksena toimii Digikeskus, jossa sekä teknologiat, että yhteisö on samassa paikassa.

6. Teknologiat elinvoiman vauhdittajana

Elinvoimahautomossa suhtaudutaan uusiin teknologioihin uteliaalla otteella. Sekä tekoälyn kehitys ja pelaaminen puhuttivat paljon hankkeen aikana ja herättivät myös vastustusta. Tärkeää on nähdä, mitä uudet teknologiat, kuten tekoäly ja pelit nykypäivänä tarkoittavat ja mitä me yhteiskuntana menetämme, jos emme tunnusta niitä osaksi kokonaisuuttamme. Esimerkiksi peli eivät ole nykyään vain pelejä. Ne ovat virtuaalimaailmoja, joissa eletään samaan tapaan kuin me elämme tässä fyysisessä maailmassa. Useat nuoret Viitasaarella ovat sanoneet, että ovat tutustuneet parhaaseen kaveriinsa pelien kautta ja eivät ole koskaan tavanneet fyysisessä maailmassa. Digitaalisissa ympäristöissä ihmissuhteilla voi olla syvyyttä, jota fyysisessä maailmassa ei ole. Digitaalisessa maailmassa ulkonäöllä, iällä, varallisuudella, sosiaalisella asemalla tai muilla fyysisen maailman ominaisuuksilla ei ole väliä. Tämä mahdollistaa sen, että voimme tulla kohdatuksi oikeasti omana itsenämme. Pelimaailmojen kautta meillä Viitasaarella on valtavat maailmanlaajuiset verkostot, missä on valtava potentiaali myös liiketoiminnan kehittämiseen.

7. Erilaiset taidot kehittyvät pelaamalla

Pelialustoilla toimiminen kehittää myös taitoja, mitä elämässämme tarvitsemme: vuorovaikutus, johtaminen, omien tunteiden tunnistaminen ja hallinta, liiketoiminta sekä kielitaito. Esimerkiksi nykynuorilla on erinomainen englannin kielen taito, sillä he puhuvat englantia päivittäin pelatessaan. Osa Viitasaarella kasvaneista nuorista jopa ajattelee englanniksi, sillä he käyttävät englantia enemmän kuin suomea. Digikeskuksella jotkut nuoret ovat kertoneet opettelevansa omatoimisesti japaniakin, sillä paraskaveri on japanista ja haluavat oppia yhteisen kielen. Pelaaminen ja pelimaailmoissa olevat kansainväliset verkostot ovat valtava mahdollisuus elinvoimahautomolle.

8. Kansainväliset osaajat tekoälyosaamisen kasvattamisessa

Tekoälyn suhteen emme voi tietää mihin maailma on menossa. Kaikki tekoälyn käyttäjät ja kehittäjät yhdessä luovat tulevaisuutta. Mitä enemmän lisäämme yhteisömme ymmärrystä tekoälystä ja sen tarjoamista mahdollisuuksista, sitä enemmän vaikutamme tulevaisuuteen. Oleellista ei siis ole vain seurata mitä muut tekevät, vaan lähteä tutkimaan uutta teknologiaa avoimesti. Hankkeen aikana havaittiin, että Viitasaaren maaseutuyhteisössä ei ole, nuoria lukuun ottamatta, juurikaan tekoälystä vahvasti kiinnostuneita ihmisiä. Siten hankkeessa haluttiin miettiä, mistä sitä osaamista maaseudulle saataisiin. Luonnollinen linkki tekoälyosaamisen kasvattamiseen löytyi yhteistyöstä Jamkin kansainvälisten opiskelijoiden kanssa. Tässä porukassa valtaosa on erittäin kiinnostuneita tekoälyn tarjoamista mahdollisuuksista ja käyttävät tekoälyä päivittäin. Hankkeen aikana oli kaksi harjoittelijaryhmää, joista molemmissa oli paljon tekoälyosaamista. Harjoittelijoiden ja käytännön kokeilujen kautta osaamista ja ajatuksia levisi Viitasaaren maaseutuyhteisöön. Tämän kaltaisen yhdessä oppimisen kautta osaaminen leviää huomattavasti tehokkaammin, kuin konsulttien pitämien tekoälyluentojen muodossa.

9. Oppimista kaikkiin suuntiin

Hankkeessa jatkuvasti teemana toistui myös oppimisen murros. Ennen ajateltiin, että oppiminen tapahtuu pääasiassa koulussa ja että lapset oppivat aikuisilta. Tosiasiassa oppimista tapahtuu pääasiassa muualla kuin koulussa ja oppimista tapahtuu kaikkiin suuntiin. Erityisesti teknologioiden myötä entistä enemmän aikuiset oppivat lapsilta. Koska elinvoimahautomon hermokeskuksena toimiva Digikeskus on kaikille avoin ja ilmainen paikka, erilaiset ihmiset kohtaavat siellä ja oppimista tapahtuu valtavasti kaikkiin suuntiin. Tärkeä osa oppimista on myös se, että oppimaan ei voi käskää. Oppimiseen tulee olla oma motivaatio ja motivaatiota ei voi pakottaa. Siksi elinvoimahautomon toimintatapaan kuuluu myös vapaus. Kun ihmisillä on vapaus tehdä sitä mitä he kokevat tärkeäksi, heillä on aito motivaatio oppimiseen ja kehittämiseen.

10. Harjoittelutehtävät omasta motivaatiosta käsin

Hankkeen aikana Digikeskuksella oli lukuisia TET:läisiä ja harjoittelijoita. Jokainen heistä toimi yrittäjämäisesti siten, että loivat omat tehtävänsä omasta motivaatiostaan käsin. Tämän toimintamallin ansiosta yhdessä tekeminen jatkui yleensä TET-viikon tai harjoittelun jälkeenkin. Vapaus ei johtanut kaaokseen, vaan siihen, että nuoret kokivat, että heihin luotetaan ja heitä arvostetaan. Ja lopputulokset olivat upeita. Tällaisen toiminnan kautta useat nuoret lähtivät kehittämään omaa liiketoimintaa ja nuorten yrittäjäyys onkin Viitasaarella isossa kasvussa. Elinvoimahautomossa yrittäjäyyskasvatus on osa jokapäiväistä arkea, mikä näkyy kehityksessä.

11. Harjoittelupaikka jokaiselle sitä kysyneelle

Hankkeen aikana jokaiselle harjoittelu- tai TET-paikkaa kysyneelle annettiin paikka. Tämä toimintamalli on maaseudun elinvoiman kannalta kiinnostava. Tarjoamalla paikkoja luodaan positiivista mielikuvaa. Usein harjoittelijat ja TET:läiset tulivat ryhmissä, mikä ei lisännyt ohjaustyötä, vaan itseasiassa vähensi. Harjoittelijat/TET:läiset oppivat toisiltaan ja tukivat toisiaan. Tällaista työelämäkulttuuria nimenomaan tarvitaan. Maaseudun elinvoiman kannalta harjoittelupaikkojen tarjoaminen on ratkaisevassa roolissa. Useilla opintoaloilla on nykyään pulaa harjoittelupaikoista.

Mitä enemmän maaseudulla pystytään harjoittelupaikkoja tarjoamaan, sitä enemmän opiskelijat pääsevät kokemaan maaseudun elämäntyyliä. Tämä on oleellista opiskelijoiden tulevaisuuden suunnitelmien kannalta.

12. Opiskelua ilman jäykkiä rakenteita

Myös oppiminen ja koulutus on asioita, jotka eivät vaadi jäykkiä rakenteita. Elinvoimahautomossa oppimista tapahtuu koko ajan ja kaikkiin suuntiin. Oppiminen ei vaadi koulua tai koulun seiniä ympärilleen, eikä edes opettajaa. Hankkeen aikana Digikeskuksella suoritettiin yli 100 opintopistettä. Maaseudulla pystytään siis opiskelemaan myös aloja, joiden oppilaitoksia siellä ei varsinaisesti ole. Enää maaseudulla ei siis tarvitse surkutella sitä, että kun ei ole esimerkiksi korkeakouluja. Opiskelijoita voidaan juurruttaa maaseudulle oppimismahdollisuuksien avulla nykyäänkin. Tarvitaan vain ihmisiä, jotka mahdollistavat sen ja antavat opiskelijoiden tulla. Opiskelijat antavat yhteisölle ja kehittämiselle enemmän kuin ottavat.



13. Digiosaaminen näkyväksi

Digiosaaminen ei ole fyysisessä maailmassa näkyvää. Siksi se jää helposti piiloon ja osaajalta itseltäänkin tunnistamatta. Digiosaajat ilmaisevat usein itseään syvemmin muilla tavoilla kuin puhumalla tai tekstillä. Osaaminen ei näin ollen tule esille parhaiten jutteleminen tai CV:n kautta. Tarvitaan siis ympäristöjä, jossa osaaminen voi tulla esiin tekemisen kautta. Elinvoimahautomossa on

tilat ja laitteet, joilla osaajat voivat alkaa tehdä hommiaan ja osaaminen tulee esille heille luonnollisella tavalla. Yhdessä tekemisen kautta nähdään toisen osaamista ja voidaan yhdistää siten osaajia ja tarpeita yhteen. Hankkeen aikana kuulimme usean osaajan suusta kuullut lauseen "kyllähän minä tuon osaan, en vain ole tiennyt, että joku siitä maksaisi" -lauseen. Digiosaajille oma osaaminen voi olla niin itsestään selvää, että voi tuntua siltä, että kaikki sen osaa. Siksi tarvitaan ihmisiä ja yhteisöä, jotka tunnistavat mitä ruudulla tapahtuu, kun osaaja työskentelee ja nostaa ääneen esiin sen, mitä erityistä siinä on. Tämä on osa elinvoimautuksen toimintaa.

14. Tekemällä kehittämistä

Kun kehittäminen tapahtuu palaverien ja työryhmien sijaan/lisäksi yhdessä tekemällä ja kokeilemalla, erilaiset osaamiset pääsevät osaksi kehittämistä. Palaverissa ja työryhmissä usein korostuu sanallinen vuorovaikutus, kun meillä on oikeasti käytettävissä paljon muitakin osaamista ja ymmärrystä. Tarvitsemme siis kehittämiseen lisää käytännönläheisiä tapoja, jotta eri tavoilla itseään ilmaisevat osaajat voivat olla osa kehittämistyötä. Elinvoimautuksessa muun muassa teknologiat lisäävät osallistumisen muotoja.

15. Henkinen omistajuus on yhteisöllä

Elinvoimautus toimii esimerkkinä syvästä osallisuuden tavasta. Tavallisesti kaupunkikehityksessä puhutaan osallistamisesta, mikä usein tarkoittaa sitä, että jossain toimielimissä asioita valmistellaan ja valmiit ratkaisut/ratkaisuvaihtoehdot tuodaan yleisön arvioitavaksi esimerkiksi kyselyllä. Elinvoimautusmallissa kehittäminen on yhteisöstä lähtevää. Osallisuus on siis mukana mallissa heti alusta alkaen. Käytännössä siis mitään ei kehitetä ilman osallistujia. Kun kehityshalu lähtee yhteisöstä tai osallistujista, siihen on todellinen tarve ja motivaatio. Näin kehittämiseen löytyy myös luonnolliset resurssit.

Hankkeen aikana havaittiin, että aiemmin usein lähtökohta oli se, että kuntalaiset valittivat jostakin kehitystarpeesta kaupungille. Kaupungin henkilökunta taas tuskastui, kun valtavan työkuorman lisäksi tuli kuntalaisilta kehittämistarpeita tai -toiveita, joihin olisi pitänyt vastata ilman että resursseja siihen on. Hankkeessa päätettiin kääntää ajattelua ja antaa valta yhteisölle asioiden kehittämiseen. Ajatus vaihdettiin siten, että prosessien/kehittävien asioiden henkinen omistajuus on yhteisöllä ja osallistujilla. He siis olivat pääroolissa ja vetäjinä kaikessa toiminnassa. Hankkeen, kaupungin tai kehittämisyrityksen rooli oli mahdollistaa toiminta. Osallisuus on siis enemmän mahdollistamista kuin osallistamista. Näin toimimalla sekä kaupungin/kehittämisyrityksen työntekijöiden työ helpottuu, kun itse ei tarvitse tehdä kaikkea ja olla vastuussa kaikesta ja yhteisö on tyytyväisempi, kun pääsee itse osallistumaan ja mukaan yhteiseen tekemiseen. Elinvoimautusta ei siis johdeta ylhäältä päin, vaan kaikki toiminta on yhteisöstä lähtevää ja henkinen omistajuus tuotoksiin ja prosessiin on yhteisöllä/tekijöillä.

16. Vertaisoppimista ja samaistuttavia ratkaisuja

Hankkeen aikana kehitettiin yhteisöstä täysin lähtöisin olevia malleja, kuten "Kädet saveen eikun someen" -toimintamalli. Siinä yritykset ja muut organisaatiot itse yhdessä opettelivat somen käyttöä käytännössä toisiltaan oppien. Porukkaa veti paikallinen yrittäjä ja someosaaja, jolloin osallistujat samaistuvat vetäjään ja ratkaisut pysyivät heidän arkeensa sopivina. Monissa hankkeissa aiemmin oli

tullut vetäjiä/konsultteja jostain kaukaa ja isoista kaupungeista, jolloin oli käynyt niin, että ratkaisut eivät olleet toimineet maaseutuyhteisössä. Maaseudulla yrittäjät ovat pääasiassa yksinyrittäjiä, joilla ei ole paljon aikaa irrotettavana kehittämistyöhön. Siten ratkaisujen täytyy olla todella konkreettisia ja tuottaa välittömästi arvoa liiketoimintaan. ”Kädet saveen eikun someen” -toimintamallissa lähes jokaisen tapaamiskerran ansiosta osallistujat saivat tehtyä somepäivityksiä, saivat aikaan vuorovaikutusta somessa ja saivat näkyvää vaikutusta liiketoimintaan. Muun muassa työpajassa tehdyn kyselyn avulla yksi yritys sai seuraavalla viikolla myytyä kaikki maljakkonsa loppuun. Yrittäjät eivät siis kaipaa luentoja, vaan käytännönläheistä tapaa oppia ja saada heti opitusta asiasta tuloksia.

17. Ajantasaisia ratkaisuja minimirakenteella

Elinvoimahautomon ketterässä toiminnassa keskeistä on se, että mitään suunnitelmia lyödä pitkälle aikavälille lukkoon, jotta ratkaisut ovat aina ajankohtaisia. Tulevaisuudesta voi olla suunta, suuntavaihtoehtoja tai visioita, mutta yksityiskohdat muotoutuvat kokeilemisen kautta. Tärkeää on siis mennä eteenpäin väljimmällä mahdollisella rakenteella. Esimerkiksi ”Kädet saveen eikun someen” -kokonaisuudessa ei ollut valmiiksi määritetty tarkasti tapaamiskertojen aiheita, vaan joka kerran alussa käytiin läpi mitä tarpeita osallistujilla on. Joskus kokeiltiin jo edellisellä kerralla sopia suuntaviivat seuraavalle kerralle, mutta se ei yleensä onnistunut, sillä välttämättä samat henkilöt eivät päässeet paikalle tai oli tullut muita muuttuvia tekijöitä. Mallissa siis rakenteeksi riitti, että sillä oli tietty otsikko, jonka yhteisö tunnisti arvoa tuottavaksi ja he halusivat sitoutua siihen. Lupaus somen tekemisestä yhdessä oli riittävä rakenne.

18. TYHY-päivä Digikeskuksella

Digitaitojen oppimiseen kehitimme toimintamallin, jossa työporukka keskenään oppii uusia taitoja yhdessä ja toisiltaan sekä kokeilee uusia teknologioita. Me emme luennoi kuinka laitteet toimivat ja niitä käytetään, vaan osallistujat tekijät asioita itse käytännössä. Tätä toimintamallia varten kehitimme 4H- nuoren kanssa myös Digikeskus pakohuonepelin. Tämä toiminta malli tarjoaa myös nuorille osaajille hyvän tavan myydä osaamistaan yrittäjämäisesti.

19. Terveisiä Viitasaarelta -tarran käyttö

Viitasaarelaiset yrittäjät halusivat muistuttaa ja ilahduttaa verkkokauppaostoksien mukana tuotteidensa ja palvelunsa alkujuurista. Syntyi idea pienestä tarrasta jota voi liimata lähetykseen ja laittaa myös pakettiin mukaan. Tarroja kokeiltiin käytännössä ja niitä on tuotettu jo useampi erä hankkeessamme harjoittelijoiden, tettiäisten ja kesätyölaisten voimin. Tarroja on saanut vapaasti noutaa Digikeskukselta ja niitä on jaettu yrityksiin.

20. Työllisyyspalveluiden käytännön tekemiseen perustuva valmennus

Kaupungin työllisyyspalvelut kokeilivat Digikeskuksen hyödyntämistä osana työvalmennustaan. Osallistujat oppivat uusia digitaitoja ja pääsivät kokeilemaan heille täysin uusia teknologioita.

Useampi tarve esine valmistui 3D tulostamalla ja asusteen saivat uutta ilmettä itse suunniteltujen printtien avulla. Kokeilussa huomattiin, että kun opittava asia kytkettiin jokaisen osallistujan kohdalla itseä motivoivaan aiheeseen, niin osallistujat innostuivat ja oppivat käyttämään uusia teknologioita. Vaikka ensimmäinen digikokeilu ei olisi liittynytkään suoraan työnhakuun, innostuminen johtaa siihen, että teknologioita halutaan soveltaa muihinkin käyttötarkoituksiin.

21. Majoituksen tarjoaminen kv-harjoittelijoille

Viitasaaren kaupunki mahdollisti neljän harjoittelijan maksuttoman majoituksen Viitasaarella lokamarraskuussa 2025. Tällä haluttiin mahdollistaa osaajien pidempi oleilu alueella ja saada oppia käytännössä siitä kuinka he alueen kokevat. Tavoitteena saada houkuteltua kansainvälisiä osaajia Viitasaarelle.



22. "Tule kun tulet" -malli: Ei tarvitse sitoutua pitkiin prosesseihin, voi tulla silloin kun sopii. Ei ennakkoilmoittautumista.

Ihmiset käyttävät nykyään aikaansa tarkasti. Käyttäytyminen on muuttunut niin ettei pitkiin prosesseihin ja aikatauluihin haluta sitoutua. Hankkeemme toimintamalliksi kehitettiin "tule kun tulet" malli, jossa ilmoittautumisia ei kerätä vaan palveluiden käyttäjä saapuu paikalle, kun tarvetta on.

23. Lasten ja nuorten osallisuuden ja yrittäjyyden tukeminen: jokaisen ideat ja osaaminen ovat arvokkaita

Sillä mitä me hanketoimijat tiedämme tai haluamme ei ole niin paljon merkitystä kuin käyttäjien ajatuksilla. He saattavat pystyä näkemään / mielikuvittelemaan jotain mitä me emme vielä pysty. Meidän tehtävänä on kannustaa ja mahdollistaa idean toteuttaminen. Osana tätä toimintamallia syntyi yhteisiä tilaisuuksia kuten pikkujoulut tonttusuunnistuksineen tai uudella teknologialla toteutettu esittelyvideo virtuaalimaailmasta.

24. Elinvoimakävelyt

Missä tahansa kehitystyössä käy helposti ilmi, jossa toiminta kääntyy sisäänpäin ja ulkoinen toimintaympäristö sekä ihmiset unohtuvat. Tätä ilmiötä vastaan kehitimme viikoittaiset elinvoimakävelyt. Kävelimme aina eri reittejä havainnoiden Viitasaaren keskustaa eri näkökulmista. Varsinkin TET ja muut harjoittelijat antoivat meille paljon uusia ideoita ja havaintoja Viitasaaren elinvoiman kehittämiseen.

25. Jatkuva avoin ovi ja dialogirinki: ajatellaan yhdessä ja otetaan kaikki mukaan

Pyrimme kaikessa toiminnassamme pitämään oven, ajattelun ja dialogiringin auki. Viisaus ja parhaat ideat eivät asu yksittäisten ihmisten päässä tai edes olkapäällä. Todellinen viisaus jalostuu yhdessä ajattelun kautta ja niinpä kutsumme aina sattumaltakin paikalle osuneet ihmiset toiminnan kehittämiseen ja dialogiin mukaan. Kysymykset ja kuuntelu avaavat ajattelua ja tuovat kehittämiseen kokemuksellista tietoa.

26. Aitoja kehittämistarpeita - ei harjoitustehtäviä

Kokeilut ovat aitoja arjen tilanteita, joissa tekijä tekee jotain ensimmäistä kertaa. Kokeilujen tarkoituksena on kokeilla asian toimimista käytännössä. Kokeilusta opitaan ja sitten tehdään uusia parempia kokeiluja. Me hanketekijät emme keksineet kehittämistarpeita tai tehtäviä, ne tulivat käyttäjien aidoista tarpeista ja haluista. He kehittivät ja kokeilivat heille tärkeitä asioita, meidän tehtävämme on mahdollistaa uusien asioiden ja tiedon syntyminen itse kokeilemalla.



27. Nuorten yrittäjyysohjelma: yrittäjyysseteli+ 4H:n valmennus+ Digikeskuksen tila, laitteet ja tuki

Viitasaarella yritystoiminnan aloittaville nuorille on tarjolla hyvin tukea. 4H:n yrittäjyysvalmennuksen lisäksi nuoret yrittäjät voivat hakea kaupungilta 300 euron yrittäjyysseteliä. Digikeskus tarjoaa myös ilmaiset tilat ja laitteet yritystoimintaan. Liiketoiminnan tekemiseen saa myös sparrausapua.

28. Yhteismarkkinointi, palvelukartta ja VisitViitasaari yhteiseen käyttöön

Kädet saveen eikun someen -työpajojen merkittävänä seurauksena yritykset alkoivat ideoida ja tehdä yhteismarkkinointia. Yritykset koostivat muun muassa yhteisen palvelukartan, jota he hyödynsivät someviestinnässä. Lisäksi yrittäjät ideoivat yhteisen ”Pikkasen paremman palvelun perjantain”, jolle myös luotiin yhteinen ilme. Kun useat yrittäjät viestivät somessa samalla teemalla ja ilmeellä, sai kokonaisuus paljon näkyvyyttä ja houkutteli kävijöitä kauempaakin. Yhdessä tekemisen myötä useilta muilta paikkakunnilta alkoi myös tulla yhteydenottoja siitä, miten Viitasaarella on saatu tällainen yhdessä tekemisen meininki aikaan.

29. Terveisiä Viitasaarelta sometarran käyttö

Yhteisen markkinoinnin tueksi luotiin myös ”Terveisiä Viitasaarelta” -tarrat someen. Yritykset ja eri toimijat voivat lisätä päivityksiinsä tarran gif-valikosta, mikä aina yhdistää tehdyn päivityksen Viitasaareen lisäten sen näkyvyyttä.

30. Keskitytty niihin harjoittelijoihin, jotka kehittävät omaa yritystoimintaa

Viitasaarella kokeiltiin harjoittelumallia, jossa haettiin alueelle erityisesti yritystoiminnasta kiinnostuneita harjoittelijoita. Kokeilun myötä huomattiin, että osa opiskelijoista oli kaivannut juuri

tämän kaltaista polkua oman oppimisensa tueksi. Erityisesti digiliiketoimintaa tukevat sparraus koettiin harjoittelussa tosi tärkeäksi ja ainutlaatuiseksi. Panostamalla erityisesti digitaalista liiketoimintaa tukeviin palveluihin, voidaan luoda maaseudulle elinvoimaa.