

3

Muotoilun menetelmät osallistavan toiminnan suunnittelussa

Kun hankesuunnitelma alettiin konkreettisesti toteuttamaan, meitä askarruttivat monet asiat. Miten järjestäisimme maahan muuttaneiden ja kantasuomalaisten välille kohtauksia, jotka vähentävät ennakkoluuloja, vahvistavat sosiaalista kanssakäymistä, lisäävät osallisuutta, edistävät maahan muuttaneiden kotoutumista ja luovat jäseniään tukevia yhteisöjä? Emme myöskään olleet aivan varmoja siitä, miten järjestämämme toiminnan ja kohtaamisten vaikuttavuutta voitaisiin mitata. Hankesuunnitelmaan oli kirjattu, että kohtaamiset tapahtuvat ryhmissä ja tapahtumissa harrastusten ja yhteisen tekemisen äärellä.

Perinteisesti voidaan ajatella, että ihmiset yhdessä osaavat parhaiten järjestäytyä ja olla vuorovaikutuksessa keskenään. Ryhmätöinnässä ei ole syytä siis liikaa ohjata. Yksinkertaisimmillaan ihmiset esimerkiksi potkivat yhdessä palloa jalkapallokentällä tai nauttivat toistensa seurasta kahvikupposen äärellä. Vuorovaikutusta voidaan toki edistää muun muassa erilaisilla kysymyksillä, peleillä tai ryhmäytymistehtävillä. Näin meidän hankkeessamme myös toimittiin. Järjestimme naisille suunnattua toimintaa, jossa leivottiin sekä miehille liikuntakerhoja. Kokeiltiin teatteriryhmää ja suomen kielen oppimista yhdessä kokaten. Ryhmistä ja kokeiluista tuli hyvää palautetta. Ryhmissä osallistujat kokivat selkeästi voimaantumista ja solmivat uusia tuttavuuksia. Hankkeen järjestämät toiminnot edistivät siis perinteisessä mielessä osallisuutta.

Ja voidaanko palvelumuotoilua hyödyntää kotoutumista edistävässä hankkeessa?

Muotoilijana ja erityisesti palvelumuotoilijana pätkäilin siitä huolimatta pitkään sitä, miten tavallinen ryhmätoiminta voisi vastata hankesuunnitelmassa kirjattuihin tavoitteisiin. On selvää, että osallistuminen ja osallisuuden tunne rikastuttavat osallistujan sosiaalista elämää ja ne lisäävät yhteenkuuluvuuden tunnetta ja sitä kautta edistävät kotoutumista. Kysyin kuitenkin itseltäni usein: voidaanko kohtaamisia muotoilla sellaisiksi, että niiden laatuun ja koettuun hyötyyn voitaisiin vaikuttaa? Voidaanko tavallisen ryhmätoiminnan kohdalla puhua kokemuksen muotoilusta?

Palataanpa pari askelta taaksepäin. Miten muotoilu ja palvelut liittyvät toisiinsa? Muotoilussahan kyse on tuotteiden suunnittelusta ja niiden esteettisyydestä, vai onko? Valmiin tuotteen takana on kuitenkin pitempi muotoiluprosessi, joka keskittyy vahvasti asiakasymmärryksen hankkimiseen ja joustaviin kokeiluihin, joissa testataan uusien ideoiden toimivuutta. Sama prosessi on omaksuttu melko voimakkaasti myös palveluiden suunnitteluun ja tätä nykyä puhutaankin palvelumuotoiluprosessista, ja laajemmin muotoiluajattelusta, jossa hyödynnetään muotoilusta tuttua prosessia sosiaalisten tai yhteiskunnallisten haasteiden ratkaisemiseen.

Muotoilun maailmasta ajatuksia ammentaen ryhmätoiminta voidaan nähdä palveluna, jota tarjotaan osallistujille ja kotoutumisen edistäminen laajemmin yhteiskunnallisena haasteena, jota voidaan lähestyä muotoilun keinoin.

Tässä yhteydessä on syytä mainita joitakin palveluun liittyviä ominaisuuksia. Palvelu koetaan niin yksilöllisesti kuin sosiaalisesti ja sille luodaan yksin ja yhteisesti arvoa. Siitä koetaan muodostuvan hyötyä itselle ja muille (Grönroos & Voima 2013). Tällainen ajattelutapa on tuttua yritysmaailmassa, jossa on tärkeää tietää, miten yritysten tarjoamat palvelut koetaan – kokevatko asiakkaat niistä hyötyä ja miten palvelukokemukseen voidaan vaikuttaa. Sama koskettaa myös ryhmätoimintaa, jossa kysymys on niin ikään eräänlaisesta palvelusta, joka koetaan yksilöllisesti ja yhteisesti ja sille määritellään arvo.

Osallisuuden tunne ja kokemus ovat ennen kaikkea subjektiivisia ja yksilöllisiä. Niihin vaikuttavat niin sosiaaliset, psykologiset, kulttuuriset kuin jopa taloudellisetkin tekijät. Näihin tekijöihin yksittäinen hankkeen tarjoama toiminta ei voi vaikuttaa. Mutta Pullmanin & Grosin (2004) mukaan palvelukokemuksessa voidaan muotoilla ne avainelementit, jotka vaikuttavat positiivisesti osallistujaan ja syventävät kokemuksen merkityksellisyyttä.

Seuraava askel oli pilotoida ryhmätoimintaa, jonka ”palvelukokemukseen” haluttiin vaikuttaa ja, jonka luomiseen hyödynnettiin ja sovellettiin muotoiluprosessia. Syntyi lapsiperheille suunnattu toiminta, jonka suunnitteluprosessia ja kokemuksen suunnittelua avaamme tarkemmin seuraavilla sivuilla.

Manar Ameli
Projektisuunnittelija

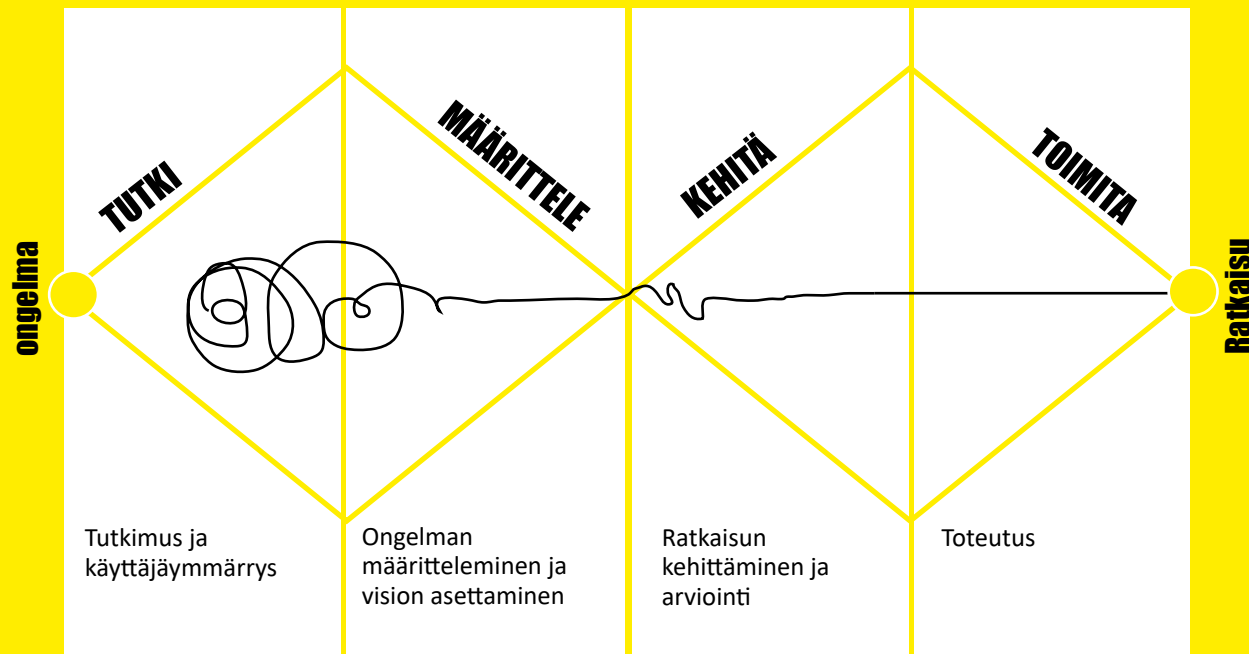


Osallistavan ryhmätoiminnan suunnitteluprosessi muotoilun keinoin

Palvelumuotoiluprosessi alkaa ongelman ja tavoitteiden määrittelyllä ja siinä edetään eri vaiheiden kautta kohti ratkaisua. Prosessi itsessään noudattaa luovan ongelmaratkaisun periaatteita ja painottaa empatiakykyä, vahvoja sosiaalisia taitoja sekä luovuutta (Miettinen 2011). Tämän teeman yhteydessä käsittelemme yhden toimintaryhmän pilotointia muotoiluprosessia hyödyntäen. Ryhmä on lapsiperheille suunnattu, jonka tavoitteena oli osallisuuden kokemuksen mahdollistaminen ja edistäminen maahan muuttaneiden ja kantasuomalaisien välille.

Toiminta itsessään muovautui säännöllisesti kokoontuvaksi perhekerhoksi, joka sai nimekseen ”Mamman kulta kiertää maailmaa”. Käytännön tasolla Mamman kulta kiertää maailmaa on pedagogisesti rakennettu aistimatka lapsille ja heidän vanhemmilleen. Ryhmässä lapset kokoontuvat matkustamaan mielikuvituksen voimalla valittuun kohteeseen, joka yleensä on maa, josta joku ryhmäläinen on kotoisin tai vierailut lähiaikoina.

Pyrimme kuvaamaan muotoiluprosessimme loogisesti eteneväksi vaiheittaiseksi prosessiksi. Täytyy kuitenkin mainita, ettei prosessi aina etene vaiheittain vaan se on luonteeltaan iteratiivinen, jossa eteneminen ei ole suoraviivaista eivätkä kaikki vaiheet välttämättä toteudu (vrt. Miettinen 2011). Mamman kulta kiertää maailmaa -ryhmätoiminnan suunnittelussa ja toteutuksessa voidaan puhua kaikkien suunnitteluvaiheiden toteutumisesta.



Muotoilussa hyödynnetään muotoilun suunnitteluprosessia, jota kuvataan mm. timantti-mallin avulla. Prosessi ei välttämättä aina etene vaiheittain ja on luonteeltaan iteratiivinen (Miettinen 2011).

Kun toimintaa alettiin suunnitella, oli tähtäimessä osallisuutta vahvistavia, jäsenissään positiivista muutosta aiheuttavia toimintoja. Perinteiset ”olla yhdessä” ja ”tehdään yhdessä jotakin kivaa”, eivät olleet lähtökohtia, eivätkä päämääriä, ennemminkin onnistuneen toiminnan lisäarvoja.

Tämä tarkoitti sitä, että fokuksemme ei ollutkaan sisällön suunnittelussa heti alkuun vaan niissä ongelma-kohteissa, jotka saattavat vaikeuttaa toiminnan toteutumista ja niissä havainnoissa, jotka olemme tehneet hankkeen muissa toiminnoissa. Pohdinta koski laajemmin myös hankkeen tarpeellisuuden sekä hankkeen tavoitteisiin pääsyn edellytysten määrittelyä.

Prosessi alkoi tutkimalla maahan muuttaneiden taustaa, osallisuuden tarpeita ja kiinnostuksen kohteita. Miksi he haluaisivat osallistua johonkin toimintaan, mikä saa heidät osallistumaan, miksi sitoutuisivat, miksi eivät sitoutuisi sekä mitä arvoa he tavoittelisivat osallistumisensa kautta? Yritimme asettaa useasti maahan muuttaneen asemaan ymmärtääksemme, miten maahan muuttanut Seinäjoella viettää arkeaan ja mistä tavallinen arkielämä muodostuu.

Kysymyksiimme saimme vastauksia tapamalla ja haastatteleamalla jo hankkeen toiminnassa aikaisemmin aktivoituneita. Kävimme heidän kanssaan keskusteluja, pohdimme erilaisia kokemuksia ja vertailimme muita kotouttamista tukevia toimintoja ja toimintamalleja. Tämän vaiheen yhteydessä teimme muutaman havainnon:

1

Osallisuuden edistäminen ja tukeminen vaatii pitkäjänteisyyttä ja toimintaan sitoutumista.

2

Maahan muuttaneiden motivaatio osallistua ryhmätoimintaan ei aina ole kielen oppiminen tai ympäröivään uuteen kulttuuriin tutustuminen kuten usein on lähtökohtana monissa kotoutumista edistävissä toiminnoissa.

3

”Maahanmuuttaja”-profiili peittää alleen kaikille ihmisille tavallisia rooleja (viiteryhmiä), kuten vanhempana, eläkeläisenä ja vaikka opiskelijana oleminen.



Havaintojen, haastattelujen ja keskustelujen perusteella määrittelimme selkeästi esiinnousseita osallisuutta hidastavia ja estäviä tekijöitä.

Sitoutuminen:

Huomasimme jo muutaman hankkeen aikana toteutetun toimintakokeilun jälkeen, että sitoutuneisuus ryhmätoimintaan on heikkoa. Oletimme, että osallisuuden edistäminen edellyttää jonkin asteista sitoutuneisuutta toimintaan. On helppo sanoa, että osallistujat viihtyvät toiminnassa, mutta onko toiminta tuloksellista? Sen selvittäminen ei onnistu ilman toimintaan sitoutumista. Lyhyen kyselykierroksen jälkeen saimme selville, että sitoutuneisuus on useamman kotoutumista edistävän hankkeen ongelma varsinkin, jos kyse ei ole selkeästä toimintamuodosta kuten vaikka uintiryhmä.

Prosessin edetessä aloimme kysyä uusia kysymyksiä: Onko sitoutuneisuus avain osallisuudelle? Mikä saa hankkeen toiminnasta sellaisen ainutlaatuisen kokemuksen, jotta toimintaan sitouduttaisiin? Nämä kysymykset johtivat meidät määrittelemään, mitä sitoutuneisuus hankkeen toimintaan lopulta tarkoittaa. Näimme, että sitoutuneisuus on toiminnassa viihtymistä, kuuluvuuden tun-

netta ja toiminnasta muodostuva arvo, joka saa osallistujan lähtemään toimintaan joka kerta uudelleen. Toiminta on kokemus ja ennen kaikkea elämys, joka herättää tunteita! Mamman kulta kiertää maailmaa-ryhmässä halusimme tavoittaa korkea asteista toimintaan sitoutumista.

Motivaatio:

Sitoutuneisuuden lisäksi huomasimme, että motivaatio osallistumiselle vaihteli suuresti. Näkemys siitä, että maahan muuttaneet ovat osallisuutta edistävän toiminnan kohde ja he ovat maahanmuuttaja -statuksen vuoksi kohdistetun toiminnan tarpeessa, haluttiin heti kumota. Sen sijaan toimintaan haluttiin kaikki, joilla oli yhteinen motivaatio osallistua. Lapsiperheille suunnatussa toiminnassa yhteinen motivaatio määräytyi vanhempien luontaisesta tarpeesta löytää lastensa kanssa yhteinen harrastustoiminta. Tavoitteena

ei kuitenkaan ollut lasten kerho, jossa esim. vanhemmat seuraavat annettuja ohjeita yhteisen tekemisen takaamiseksi, vaan pää-tavoitteeksi asetettiin kaikkien osallistujien osallisuuden lisääminen ja yhteisen tunteita ja ajatuksia herättävän kokemuksen löytäminen.

Tavoittaminen:

Maahan muuttaneiden tavoittaminen osoitautui usein hankalaksi, etenkin kun kyse on Etelä-Pohjanmaan alueesta, jossa asutaan harvaan ja verkostot ovat vähäiset ja hajanaiset. Havaintomme oli, että suomalainen harrastuskonsepti ei ole kaikille tuttu. Toimintaan lähteminen voi myös edellyttää rohkeutta, jota ei välttämättä löydy kaikilta. Kuten useissa muissakin hankkeissa on huomattu, myös me havaitsimme, että omakieliseen toimintaan on helppo lähteä, mutta lähteminen yhteiseen toimintaan, jossa on sekä kantasuomalaisia että maahan muuttaneita, ei ole aina yhtä helppoa.

Mamman kulta kiertää maailmaa -ryhmätoimintaa pyrittiin mainostamaan kaikille avoimeksi. Jotta pystyisimme mahdollisimman neutraaliin lopputulokseen, mainostaminen tapahtui paikallisen MLL-yhdistyksen toimintana. Jätimme tietoisesti hankkeen omat ta-

voitteet pois mainostamisesta ja korostimme toiminnan sisältöä. Tämä siksi, että tavoittaisimme myös kantasuomalaisia, jotka eivät uskaltaisi ”monikulttuuriseen” toimintaan. Muutaman avainhenkilön avustamana tavoitettiin erityisesti ne maahan muuttaneet, jotka eivät välttämättä olisi lähteneet kaikille avoimeen toimintaan. Heidät piti aluksi kutsua. Myöhemmin huomattiin, että mainoksen kautta tavoitettiin enemmän kantasuomalaisia, joille lähteminen uuteen toimintaan ei ollut muodostanut suurta kynnyksiä.

Vaikka mainostamisessa emme korostaneet, kenelle toiminta on erityisesti suunnattu, kulttuurit teemana olivat mainostamisessa merkittävässä roolissa. Mainosmateriaalissa korostui mm. oppimisen ilo: Haluaisitko oppia lapsesi kanssa, miten lapset maailmalla leikkivät ja miten he viettävät arkeaan? Miten afrikkalainen kantoliina sidotaan ja mitä lapset syövät Amerikassa? Näistä kysymyksistä muodostettiin pohja oppimiselle ja uteliaisuudelle, jonka äärelle kutsuttiin kaikkia vanhempia kulttuuriin ja taustaan katsomatta.



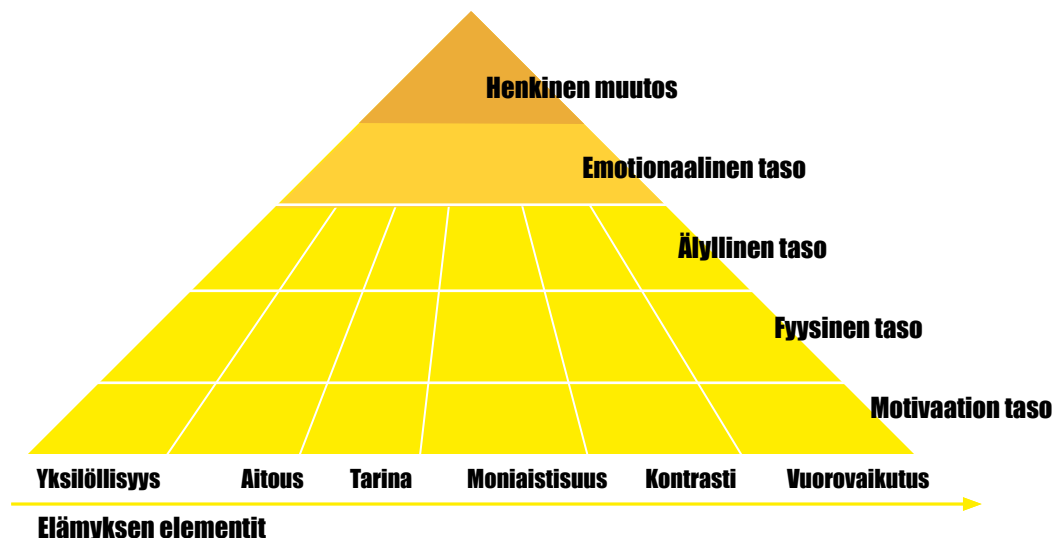
Osallistavan toiminnan elämyksellisyys suunnittelu

Tässä kohtaa voidaan palata aivan alussa mainittuun ajatusleikkiin, jossa ryhmätoiminta nähdään palveluna, jota kulutettaessa syntyy arvo osallistujalle. Halusimme arvon muodostuvan asiasta, joka koetaan hyödyksi itselle ja muille ja joka muodostuu tärkeäksi harrastukseksi osallistujille - sellaiseksi kokemukseksi, jonka aikana tapahtuu oppimista, henkistä kasvua, yhteen kuulumisen tunnetta ja aitoa yhteisöllisyyttä. Suuntasimme katsemme kohti elämispalveluita ja niiden suunnittelua. Ajattelimme, että elämispalveluiden suunnittelussa voisi olla hyötyä sisällön toteutuksessa.

Elämispalvelu voi esimerkiksi olla sukelluselämys tai turisteille suunnattu vuoristovaellus. Me olimme sitä mieltä, että samoin myös voittoa tavoittelematon ryhmätoiminta tai perhekerho voidaan nähdä elämispalveluna, jonka koettua kokemusta voidaan suunnitella, käsikirjoittaa, tarinallistaa ja konseptoida.

Toiminnan sisällön suunnittelussa ja käsikirjoittamisessa hyödynsimme elämiskolmion työkalua. Elämiskolmion valossa palvelun tarjoamaa kokemusta tarkastellaan kahdesta näkökulmasta; tuotteen eli tässä tapauksessa ryhmätoiminnan elementtien tasolla sekä asiakkaan eli osallistujan kokemuksen tasolla. Miten tavallisen kuuloiselta lapsiperheelle suunnatusta kerhosta voitaisiin sitten suunnitella elämys?

Lapsiperheille suunnatun kerhon elämyksellisyys suunnittelulla pyrittiin tarjoamaan mahdollisimman aito kokemus, joka erottuisi muista osallistujille tutuista kerhoista. Pidimme jatkuvasti mielessämme selvittämämme sitoutuneisuuden, tavoittamisen ja motivaation haasteita ja pyrimme löytämään sisällön suunnittelusta niihin ratkaisuja.



Elämys

Elämystalous-käsitteen takana ovat yhdysvaltalaiset Pine & Gilmore (1999), jotka lanseerasivat käsitteen kirjassaan "The Experience Economy". Lapin elämysteollisuuden osaamiskeskuksen Tarssanen ja Kylänen ovat kehittäneet Pinen ja Gilmoren työn pohjalta Elämyskolmiotyökalun, yllä kuvatus elämyskolmion (Ks. Tarssanen & Kylänen 2009).

Matkailualan tutkimus- ja koulutusinstituutti (2019) määrittelee elämyksen tuotteena seuraavasti:

Elämystuote on tuotteistettu kokemus, jonka sisältö ja toteutustapa on suunniteltu asiakaslähtöisesti ja se on räätälöitävissä asiakkaiden yksilöllisten tarpeiden mukaan. Palvelussa on olennaista se, mitä asiakkaalle tarjotaan, elämyksessä keskitytään siihen, miten ja millainen kokemus vieraalle luodaan. Elämystuotteen erottaa palvelutuotteesta teema, draamallisuus ja räätälöitävyys sekä kokonaisvaltainen suunnittelu. Kilpailukyinen elämys on aito. Aitouden ohella tuotteen kriittisinä elementteinä voidaan pitää myös yksilöllisyyttä, moniaistisuutta, arjesta poikkeavuutta ja vuorovaikutusta henkilöstön, asiakkaan ja tuotteen välillä. Hyvä elämys tarjoaa henkilökohtaisia oppimiskokemuksia.



KONSEPTI: Mamman kulta kiertää maailmaa Kisu-Kissa kuljettaa maailmalle!

Mamman kulta kiertää maailmaa -toiminta kutsui eri kulttuureista tulleita ihmisiä yhteisille mielikuvitusmatkoille. Matkojen keskiössä olivat maailmanmatkaajalapset, jotka seuraavat ryhmää ohjaavan Kisu-Kissan seikkailuja ja tutustuvat Kisu-Kissan kansainvälisten ystävien elämään. Toiminta on dramatisoitu ja rakennettu n. 45 minuutin mittaisiksi tuokioiksi. Seikkailut alkavat, kun kaikki vanhemmat ja lapset ovat päässeet kerhopaikkaan. MLL:n paikallisyhdistyksen perhetalo Kivirikko Seinäjoella palveli seikkailun tarkoitusta mainiosti. Lelut, rennot sohvut ja tilava ympäristö tukivat yhteisen leikin ja vuorovaikutuksen syntymistä. Ohjattu mielikuvitusellinen osuus noudattaa draaman kaarta, joka sisältää selkeän juonen, alun, kohokohdan ja lopun.

Vaikka perhekerhon sisältöä ei ollut tarkoitus tuotteistaa tai tehostaa, ajatus "kilpailukyisestä" elämyspalvelusta oli suunnittelun kannalta olennainen. Kilpailimme osallistujien vapaa-ajasta. Lisäksi toiminnan sisältö haluttiin erottaa teeman, draamallisuuden ja kokonaisvaltaisen suunnittelun avulla. Lopuksi muovautui draamaa ja tarinaa hyödyntävä sisältö, joka tarjosi oppimiselämyksen kaikille osallistujille. Osallisuuden edistäminen, osallisuuden tukeminen ja muovautuneet sosiaaliset verkostot olivat toiminnan keskiössä mutta samalla myös toiminnan sivutuotteita.

Fyysisiä elementtejä

Seikkailut alkavat Kisu-Kissan johdolla kartan ääreltä. Valtavan uteliaisuuden siivittämänä seikkailut etenevät kohti valittua kulttuuria ja maata. Kisu-Kissan ja kaikkien osallistujien ihmetyksen keskellä lentolipuista paljastuu, mihin maahan päivän matka suuntautuu. Lentoliput räätälöidään, joka kerralle erilaisiksi: lisätään muun muassa oikea päivämäärä, lähtöpaikka ja kohdema. Kartan avulla Kisu-Kissa kertoo asioita Suomesta ja kohdemaasta ja sen äärellä ihmetellään, minkälainen luonto on niin Suomessa kuin muualla. Samalla ihmetellään, miksi kohdema on sellainen kuin se on. Opetellaan ilmansuunnat, tutkitaan eri maiden eläimiä ja pohditaan yhdessä, millaisten olosuhteiden mukaan esimerkiksi kohdemaan ihmisten vaatetus on mukautunut. Kun Kisu-Kissa tarkistaa, että kaikilla on passit mukana, matka voi alkaa.



Passit ovat myös räätälöityjä. Jokaisen passin etusivulla on seikkailijan oma nimi ja innokaimmat ovat lisänneet kuvapaikalle oman passikuvansa. Passeihin saadaan matkojen päätteeksi aina tarra, joka kuvastaa kohdemaan lippua. Näin passiin tallentuu, missä kaikkialla lapsi on matkustellut. Passit muodostuivat niin tärkeiksi, että niitä kuljetettiin aina mukana ja vanhemmat pitivät passista hyvää huolta. Unohtunut passi oli joillekin joskus kova paikka. Onneksi Kisu-Kissalla oli aina mukanaan varapasseja.

Matkat kohti kohdemaata alkavat, kun lapset ja mukaan lähtevät vanhemmat seisovat Kisu-Kissan takana jonossa jännittyneenä odottaen lentokoneen ääniä. Lähtevän koneen äänen lisäksi lapset jännittävät, milloin kapteeni toistaa turvavyön äänimerkin merkiksi lähdöstä. Kun kaikki ovat valmiina, seikkailu alkaa! Kädet levitettynä lasten ja vanhempien jono muuttuu ohi kiitäväksi lentokoneeksi, joka kaikkien voimin saavuttaa määränpäättään. Paikan päälle ilmestyy ystävä, joka edustaa sen hetken kohdemaan kulttuuria. Nämä Kisu-Kissan ystävät ovat joko mukana olevia vanhempia tai toiminnan ulkopuolelta olevia vapaaehtoisia. Heidän kanssaan suunnittelimme aina sen kerran toiminnan sisältöä ja kyseinen henkilö mahdollisuuksien mukaan laittoi ohjaajan kanssa ruokaa, jonka äärellä lapset ja vanhemmat tutustuivat kohdemaan ruokakulttuuriin.



Ystävät leikkivät, esittivät omia kansallisvaatteitaan, askartelivat tai tanssivat lasten kanssa. Esimerkiksi Halloweenina amerikkalainen Kisu-Kissan ystävä Jessica (*Jessica oli miehen kanssa lyhyellä reissulla Suomessa*) järjesti Trick or Treat -tapahtuman, jemeniläinen ystävä Mohammed (*Mohammed oli ohjaajan perheen tuttava*) tutustutti jemeniläisiin kansallisvaatteisiin ja eksoottiseen ruokaan ja portugalilainen ystävä Ines (*Ines oli nuorisovaihtarina Seinäjoen nuorisotyössä*) laittoi portugalilaista ruokaa ja leikkitti lapsia portugalien kielellä.

Ruokatuokioiden äärellä niin vanhemmat kuin lapsetkin tutustuivat ruuan raaka-aineisiin. Helpoiten ruoka hyväksyttiin, kun sen raaka-aineita verrattiin lapsille tuttuihin ruokiin. Esimerkiksi nigerialainen kanakeitto ei ollut enää niin ihmeellinen ja outo, kun sen raaka-aineet olivatkin tutut porkkana, tomaatti ja peruna.

Matka päättyi aina ystävän hyvästellessä, ja lentokoneiden äänten siivittämänä paluu kotisuomeen oli turvallista. Lopuksi piirissä mietittiin ja pohdittiin yhdessä, mikä oli matkan paras anti ja mikä jäi eniten mieleen. Kokemuksen juoni ja draaman kaari loivat erittäin tärkeän pohjan yhteisölliselle toiminnalle ja vuorovaikutukselle. Vanhemmat vaihtoivat kokemuksia ja jakoivat mielipiteitään ja ajatuksiaan matkasta. Lapset saivat sen ajan tilaa leikille ja matkasta puhumiselle.



Seuraavaksi avaamme tarkemmin Mamman kulta kiertää maailmaa-toiminnan elämyksen rakentumista elämyksen elementtien ja tasojen valossa.

Elämyksen elementit ryhmätoiminnassa

Yksilöllisyys

Yksilöllisyydellä tarkoitetaan ryhmätoiminnan ainutkertaisuutta ja ainutlaatuisuutta. Konkreettisesti yksilöllisyys näkyy asiakaslähteisyytenä ja joustavuutena. Vaikka perhekerhotoiminta ei ole ainutlaatuista toimintaa, ainutlaatuisuus kerhossa syntyi pienistä asioista, esimerkiksi lasten ja perheiden tilanteiden huomioimisesta yksilöllisesti toiminnan toteutuksessa. Jokainen jäsen on siis yhtä tärkeä. Passit ja lentoliput räätälöitiin kohde- maan mukaisesti.

”**Se, että saa tulla liukuvasti paikalle, vaikka kyseessä on ohjattu toiminta. Eri kulttuurien aikakäsitykset on otettu huomioon ja stressitön ilmapiiri välittyy siinä, että lapset saavat leikkiä ohjatusta osuudesta huolimatta. Ei ole paineita, että jos myöhästyy ohjelmasta, tulisi jotenkin kesken.**”

Tarina

Tarinalla ryhmätoiminnan kokonaisuuden eri elementit yhdistetään tarinaksi. Tarina luo kokemukseen yhteisiä merkityksiä ja sisältöjä. Se on myös kiinni toiminnan aitoudesta. Aitona koettu kokemus luo merkityksellisyyttä. Tarinaa voidaan käsikirjoittaa ja sen on syytä olla hyvin suunniteltu ja tuotettu, jotta kokemus olisi mahdollisimman aito. Mamman kulta kiertää maailmaa -toiminnassa tämä tarkoitti, että sisältö suunnitellaan oppimiskokemukseksi, joka käsikirjoitetaan seikkailuksi. Kisu-Kissa-hahmo taas luotiin yhdistämään koko elämyksen elementit yhdeksi aidoksi kokemukseksi. Lapset mm. tunnistivat juonen ja tarinan ja erottivat kerhon

muista kerhoistaan. Juonen toistuminen loi turvallisuuden tunnetta, silti tutun käsikirjoituksen puitteissa loimme vaihtelevaa ohjelmaa joka tapaamiskerralle. Näin säilyi jännitys ja se osaltaan sitoutti toimintaan. Kisu-Kissa-hahmon ja käsikirjoituksen ansiosta sitoutuneisuus toiminnassa oli koko hankkeen korkeinta. Hahmon ja seikkailujen tuomat oppimiselämykset hiipivät arjen keskusteluihin muodostuen tärkeiksi osallistujille.

”**Kissahahmon persoonallisuus, rento ote ja läsnäolo välittyvät niin aikuisille kuin lapsillekin.**”

Aitous

Aitoudella viitataan siihen, että toiminta koetaan uskottavana ja aitona. Aitoutta kuitenkin määrittää kokija eli osallistuja itse. Perhekerhossa aitous korostui toistuvien tapaamiskertojen ansiosta ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa. Mikäli toiminta mielletään aidoksi, se myös koetaan sellaiseksi ja se heijastuu toiminnan ilmapiiriin. Kisu-Kissa hahmon kautta pyrittiin tietoisesti edistämään toiminnan aitoutta. Kisu-Kissa-hahmo fiktiivisyydestään huolimatta edisti aidon vuorovaikutuksen syntyä mm. tukemalla keskustelujen syntymistä. Hahmoa pidettiin aitona ja sitä

kutsuttiin nimeltä. Lapset ja aikuiset puhuivat Kisu-kissasta aitona henkilönä, joka muodostui kaikille tärkeäksi ja motivoi tulemaan kerhoon kerta toisensa jälkeen.

Moniaistisuus

Moniaistinen toiminta tarjoaa ärsykeitä eri aisteille kuten äänimaailmaa, visuaalisuutta, tuoksua, makuja ja tuntoaistimuksia. Mamman kulta kiertää maailmaa -toiminnassa tarinaa ja kokemusta vahvistivat niin ruokahetket kuin esim. kansallisvaatteiden ja esineiden hypistely. Äänimaailma, visuaaliset ja käsinkosketeltavat lapsille kehitetyt passit, liput ja kartta rikastuttivat toimintaa ja loivat aidon ja ainutlaatuisen kokemuksen. Huomasimme, että lasten passit olivat tärkeitä myös toiminnan ulkopuolella. Niitä ihasteltiin ja näytettiin muille perheen jäsenille ja niitä yksilöitiin omilla kuvilla. Ne pitivät toiminnan tarinaa yllä. Toiminnan tarina alkoikin elää passien kautta lasten kertomuksissa. Samalla moniaistisuus loi yhteisölle sosiaalisen vuorovaikutuksen pohjan.

Kontrasti

Kontrastilla tarkoitetaan sitä, kuinka erilainen ja poikkeava kokemus on suhteessa kokijan arkeen. Kun koetaan jotain uutta ja erilaista, on mahdollista nähdä oma itsensä toisenlaisena ja toisesta näkökulmasta. Toiminnassamme tämä tarkoitti juuri poikkeavuutta tavalliseen lasten kerhoon. Leikkiminen ja lasten kerhoihin osallistuminen olivat tuttuja asioita, mutta seikkailut ja tarina toivat tutun leikkimisen ohella sen erilaisuuden, kontrastin, joka ei ollut saatavilla tavallisen arjen yhteydessä.

”**Haluamme lapsillemme näyttää, että maailma ei rajoitu omaan elinympäristöön vaan on muita maita ja kulttuureita, jotka ovat kiehtovia ja kiinnostavia. Kerho on tarjonnut tähän tarpeeseen juuri oikean ratkaisun.**”

Vuorovaikutus

tarkoittaa onnistunutta kommunikaatiota toimintaan osallistuneiden, ohjaajan ja itse toiminnan kanssa. Siihen liittyy vahvasti se, että koetaan jotain yhdessä ja yhteisöllisesti. Ollaan yhdessä yhteisöä tai perhettä.

”**Ohjattu toiminta on tarjonnut sekä omaa aikaa vanhemmille että osallistanut halukkaita vanhempia. Ei ole stressiä osallistuuko. Miltä sillä hetkellä tuntuu. Se on tehnyt toiminnasta stressittömän. Tämä on vaikuttanut siihen, että miehet ovat lähteneet mukaan. ”Minun mieheni ei ikinä lähtisi mihinkään perhetoimintaan mutta tähän se lähtee.**”

Elämyksen tasot ryhmätoiminnassa

Elämyskolmion pystyakselilla kuvataan elämyksen rakentumisen *motivaation tasosta*: kiinnostuksen herääminen, halukkuus osallistua ja mahdolliset motivaatioon vaikuttavat tekijät kuten markkinointi ja yksilöllisyys. *Fyysisestä tasosta*: toiminnan paikka ja sen mahdollistamat puitteet sekä konkreettisesti aistittavat elementit. *Älyllisestä tasosta*: opitaan, ajatellaan, sovelletaan tietoa ja muodostetaan mielipiteitä. *Emotionaalisesta tasosta*: elämyksen kokeminen merkitykselliseksi. *Henkisen muutoksen tasosta*: saatetaan kokea jotakin uutta itsessä tai löydetään uusia tapoja tai puolia. Muutos voi olla pientäkin, esim. uuden itselleen hyödylliseksi koetun uuden tavan omaksumisen.

”**Ruoka on tuonut myös uusia makuelämyksiä, jotka ovat myöhemmin omaksettua. Esimerkiksi taateleista on tullut tärkeitä (kaikilla kuorurutuksilla). Viikunatkin olivat ihana makuelämys. Ei uskottu lasten tykkävän.**”

Seikkailujen tarkoitus ei ainoastaan ollut yhteinen tekeminen vaan tavoitteena oli myös yhteinen oppiminen. Oppiminen nähtiin myös uteliaisuutta ruokkivana ja lasten sekä aikuisten yhteistä kokemusta vahvistavana tekijänä. Osallistujien nähtiin olevan toimijoita, jotka pääsevät osalliseksi toiminnan hyödyistä kokonaisvaltaisesti.