



OHJAAJAN KÄSIKIRJA

Suunnitteluajattelun

alueelliset yhteistyöpajat

SISÄLTÖ

- 01 Johdanto
- 02 Suunnitteluajattelu
- 03 DT-työpajan fasilitointi
- 04 Empatiavaihe
- 05 Määrittelyvaihe
- 06 Ideointivaihe
- 07 Prototyyppivaihe
- 08 Testausvaihe
- 09 Waste 2 Worth materiaalit
- 10 Yhteenveto



Co-funded by
the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. The author is solely responsible for this publication (communication) and the Commission accepts no responsibility for any use may be made of the information contained therein. In compliance of the new GDPR framework, please note that the Partnership will only process your personal data in the sole interest and purpose of the project and without any prejudice to your rights.



Tämä lisenssi antaa uudelleenkäyttäjille mahdollisuuden levittää, remixata, mukauttaa ja käyttää materiaalia missä tahansa välineessä tai muodossa, kunhan tekijä mainitaan. Lisenssi sallii kaupallisen käytön. CC BY sisältää seuraavat elementit: BY: Luoja on mainittava.

01

JOHDANTO



Kiertotalousratkaisujen luominen yhdessä alueellisten sidosryhmien kanssa

Waste 2 Worth -hankkeen tavoitteena on antaa yhteisöille valmiudet hahmottaa jäte uudelleen arvokkaana resurssina koulutuksen, innovaatioiden ja paikallisen yhteistyön avulla.

Vastauksena kasvaviin ympäristöön, talouteen ja yhteiskuntaan liittyviin haasteisiin uskomme, että yhteisöillä itsellään - erityisesti paikallisilla elintarvikealan sidosryhmillä - on avain kiertotalousratkaisuihin, jotka perustuvat paikkaan, käytäntöön ja osallistumiseen.

Tämä **suunnitteluajattelun työpajojen käsikirja** on käytännöllinen työkalu, joka on kehitetty tukemaan kouluttajia, ohjaajia, yhteisön johtajia ja muutosten tekijöitä **järjestämään käytännönläheisiä, alueellisia työpajoja, joissa opetetaan suunnitteluajattelun periaatteita ja käsitellään samalla paikallisia ruokahävikkihaasteita.** Se toimii sekä oppimiskokemuksena että yhteistoiminnallisena innovaatioprosessina, joka kokoaa yhteen erilaisia ääniä yhteisen tavoitteen ympärille louden lisäarvoa ruokajätteestä.



TYÖPAJOJEN TAVOITTEET

1. Suunnitteluajattelun opettaminen reaailmaailman haasteiden kautta

Tässä oppaassa esitellään osallistujille - joista monilla ei välttämättä ole aiempaa kokemusta tai koulutusta muotoilusta tai innovoinnista - **suunnitteluajattelun prosessi**. Opiskelijoita kehoitetaan ymmärtämään ongelmia syvällisesti, tutkimaan luovia ratkaisuja ja kehittämään pienen riskin prototyyppisiä kiertotalouden interventioita käyttäen tapaustutkimuksina paikallisia ruokahävikkipiltoja, kuten ylijäämäominoita, vihannesten leikkuujätteitä tai leipomon tähteitä.

Innovaatio on kykyä nähdä muutos mahdollisuutena - ei uhkana.

- Steve Jobs

2. Alueellisen yhteistyön katalysoiminen kiertotaloustoimivia varten

Yksilöiden kouluttamisen lisäksi työpajat **toimivat yhteistyöalustoina**, joissa maanviljelijät, ruoantuottajat, kouluttajat, yrittäjät, opiskelijat, poliittiset päättäjät ja kansalaisyhteiskunnan toimijat voivat luoda yhteisiä ratkaisuja yhteisiin paikallisiin jätehaasteisiin. Keskittymällä alueellisiin ruokahävikkipiltoihin ja ottamalla paikalliset sidosryhmät mukaan työpajat toimivat ponnahduslautana kohti pitkäaikaisia kumppanuuksia, yhteisöjohtoisia hankkeita ja kestäviä liikeideoita.



MIKSI KESKITTYÄ ALUEELLISEEN YHTEISTYÖHÖN?

Kiertotalousajattelua ei voida soveltaa tyhjiössä. Jätevirrat ovat alueellisia ja elintarvikejärjestelmät paikallisia.

Se, mitä yhdessä yhteisössä saatetaan pitää jätteenä, voi olla innovaation raaka-aine toisessa yhteisössä. Kartoittamalla osallistuvien alueiden jätevirtoja ja tutkimalla niiden potentiaalia yhteistoiminnallisissa työpajoissa Waste 2 Worth kannustaa yhteisöjä:

- tunnistamaan paikallisissa ekosysteemeissään piileviä resursseja.
- rakentamaan siltoja eri alojen välille systeemisten ongelmien ratkaisemiseksi.
- kehittämään kontekstisidonnaisia, skaalautuvia ja kestäviä kiertotalousratkaisuja.

Tämä käsikirja on näin ollen suunniteltu **menetelmäksi innovoinnin opettamiseen ja kehykseksi, jonka avulla voidaan rakentaa paikallisia kumppanuuksia** ja tukea voimaantuneiden paikallisten toimijoiden verkostoa, joka on valmis muuttamaan jätteet arvokkaiksi.

02

SUUNNITTELUAJATTELU



MITÄ ON SUUNNITTELUAJATTELU?

Monimutkaisten kestävyysasteiden edessä, jotka ulottuvat ruokajätteestä ilmastonmuutokseen, tarvitsemme muutakin kuin teknisiä ratkaisuja. Tarvitsemme **luovia, osallistavia ja ihmiskeskeisiä** lähestymistapoja, jotka tuovat yhteen eri sidosryhmien eli niiden, joihin asia vaikuttaa, tiedot, arvot ja ideat. **Perinteiset** ongelmanratkaisumenetelmät, jotka ovat tehokkaita rakenteellisissa tai teknisissä yhteyksissä, noudattavat usein lineaarista, analyyttistä polkua, joka voi jättää huomiotta inhimillisten tarpeiden monimutkaisuuden tai innovaatiopotentialin.

Suunnitteluajattelu on lähtöisin muotoilun ja innovoinnin aloilta, ja siitä on tullut laajalti käytetty menetelmä todellisten haasteiden ratkaisemiseen koulutuksen, liiketoiminnan, terveydenhuollon ja yhteiskunnan kehittämisen aloilla. Se on erityisen arvokas silloin, kun ongelmat ovat epäselviä, monikerroksisia tai kun niitä muokkaavat erilaiset näkökulmat, kuten paikallisissa ruokajätejärjestelmissä.

Toisin kuin perinteinen lineaarinen ongelmanratkaisu, suunnitteluajattelu on iteratiivinen, ihmiskeskeinen prosessi, jossa korostuvat empatia, luovuus ja yhteistyö. Sen sijaan, että lähtökohtana olisivat oletukset "oikeasta" ratkaisusta, se kehottaa ohjaajia ja osallistujia ymmärtämään sidosryhmiä syvällisesti, tutkimaan eri näkökulmia ja luomaan prototyyppisiä ideoita ennen niiden toteuttamista, mikä tekee siitä erityisen sopivan kestävä kehityksen monimutkaisten, systeemisten haasteiden ratkaisemiseen.

Mitä on suunnitteluajattelu?

Design Thinking on **ongelmanratkaisuprosessi**, joka auttaa ihmisiä ymmärtämään haasteita syvällisesti, tuottamaan uusia ideoita ja luomaan käytännöllisiä, käyttäjäystävällisiä ratkaisuja. Se perustuu muutamaan keskeiseen periaatteeseen:

- **Ihmiskeskeisyys:** Siinä ihmiset - heidän tarpeensa, kokemuksensa, käyttäytymisensä ja tunteensa - asetetaan innovoinnin keskiöön.
- **Yhteistyöhön perustuva:** Se tuo yhteen erilaisia tiimejä ideoiden luomiseksi yhdessä.
- **Iteratiivinen:** Se kannustaa prototyyppien luomiseen, testaamiseen ja ideoiden parantamiseen ajan myötä.
- **Toimintasuuntautunut:** Keskittyy tekemiseen, ei vain keskusteluun - siirrytään ideoista prototyyppien ja käytännön toimintaan.



AJANTASAISET SUUNNITTELUAJATTELUN STRATEGIAT

Nykyaikainen suunnitteluajattelu (DT) on kehittymässä, jotta nykypäivän monimutkaisia haasteita voidaan käsitellä entistä osallistavammilla, kestävämmillä ja tekniikkaan integroiduilla tavoilla. Seuraavassa on **kuusi keskeistä käytäntöä**, jotka muokkaavat sitä, miten työskentelemme yhteisöjen, ekosysteemien ja innovaatioiden kanssa elintarvikejärjestelmissä ja niiden ulkopuolella:

1. **Systeemiajattelu**
2. **Kollektiivinen älykkyys**
3. **Oikeudenmukaisuus ja osallisuus**
4. **Teknologian käyttö**
5. **Oikeudenmukainen suunnittelu**
6. **Kiertävä ja uudistuva suunnittelu**

Ne kaikki auttavat meitä:

- ajattelemaan yksittäisiä ongelmia pidemmälle
- ottamaan huomioon useampia ääniä ja tarpeita
- käyttämään teknologiaa tarkoituksenmukaisesti
- luomaan ratkaisuja, jotka antavat takaisin - ihmisille, yhteisöille ja planeetalle.

Ne ovat erityisen merkityksellisiä kiertävien elintarvikejärjestelmien, ruokahävikin ja ilmastokestävyyden yhteydessä - ja niitä voidaan mukauttaa niin ammatillisen koulutuksen opiskelijoille, elintarvikealan pk-yrityksille kuin yhteisöprojekteillekin.

AVAINHARJOITUKSET

Vaikka perinteisessä DT:ssä keskitytään yleensä ratkaisemaan **yksi ongelma kerrallaan**, reaali maailman haasteet - kuten ruokahävikki tai ilmastonmuutos - **liittyvät toisiinsa**.

1. **SYSTEEMIAJATTELU**

Se auttaa meitä tarkastelemaan kokonaisuutta, mukaan lukien sitä, miten ihmiset, politiikat, ympäristöt ja taloudet ovat vuorovaikutuksessa toisiinsa kautta:

- **Systeemikarttoja**, jotka visualisoivat kaikki toimijat ja virrat (esim. elintarvikkeiden toimitusketjut, jätteiden tuotokset).
- Syy-seuraussilmukat osoittavat syy-seuraussuhteet (esim. "Enemmän paikallista kompostia → vähemmän kaatopaikkojen käyttöä → parempi maaperä").
- **Tekoälykäyttöiset mallinnustyökalut** (esim. SYMBIOSIS) kääntävät monimutkaisen järjestelmätiedon arkikielelle ja visuaalisesti.

Käytännön soveltaminen:

Tällaisia kysymyksiä voitaisiin esittää ruokajätettä käsittelevässä työpajassa:

"Mitä tomaatille tapahtuu sadonkorjuusta lautaselle - ja sen jälkeen?"

Anna osallistujien luoda yhteyksiä maanviljelijöiden, markkinoiden, keittiöiden ja kompostikippojen välille ja tutkia muutoskohtia.

AJANKOHTAISET SUUNNITTELUSTRATEGIAT - KESKEISET KÄYTÄNNÖT

2. Yhdessä työskentely RYHMÄ-ÄLYN kanssa

Yhdelläkään yksittäisellä asiantuntijalla ei ole kaikkia vastauksia. Kollektiivinen älykkyys hyödyntää yhteisön viisautta ratkaisujen luomiseksi yhdessä - erityisesti paikallisissa ja maaseutu ympäristöissä:

- Otetaan mukaan erilaisia sidosryhmiä, esim. nuoret, pk-yritykset, poliittiset päättäjät, epäviralliset työntekijät.
- käyttämällä digitaalisia työkaluja, kuten **Miroa**, **Padletia** tai interaktiivisia karttoja, ideoiden keräämiseen visuaalisesti.
- Hyödynnetään elettyä kokemusta ja käytännön tietotaitoa, ei pelkästään akateemista teoriaa.

Käytännön soveltaminen:

Käynnistä "Mitä jos..." -aivoriihi, jossa on mukana eri ääniä. Esim. "Mitä jos ylijäämäleivästä tulisi kouluruokaa?" Kerää ideoita leipomotyöntekijöiltä, koulukokeilta ja vanhemmilta.

3. Suunnittelu oikeudenmukaisuuden ja osallisuuden edistämiseksi

Tasa-arvoinen suunnittelu tarkoittaa, että varmistetaan, että kaikki - sukupuolesta, kyvyistä, tuloista tai taustasta riippumatta - voivat käyttää ratkaisua ja hyötyä siitä:

- **"Equity-by-Design"-kehikset**, joihin sisällytetään tasa-arvotavoitteet alusta alkaen.
- **Esteet etusijalle -ajattelu**, jossa kysytään "Mikä voisi estää jotakuta osallistumasta?" ennen ratkaisun aloittamista.
- **Neuro-integroiva suunnittelu**, jolla tuetaan ihmisiä, joilla on erilaisia kognitiivisia tarpeita (esim. visuaaliset elementit, hiljaiset tilat, roolien vaihtelu).

Käytännön soveltaminen:

Kysy osallistujilta heidän tarpeistaan (esim. kääntäminen, tauot, väriherkkyys) **ennen työpajaa** tehtävällä kyselyllä.

Sisällytä ei-verbaalisia osallistumismahdollisuuksia, kuten piirtämistä tai tarinatauluja.

4. TEKNOLOGIAN KÄYTTÖ PAREMPAAN SAAVUTTAMISEEN JA TESTAAMISEEN

Tekoäly ja digitaaliset työkalut voivat auttaa testaamaan ja jalostamaan ideoita nopeasti - ja tekemään niistä osallistavampia:

- Työkalut, jotka **tarkistavat automaattisesti saavutettavuuden**, esim. fonttikoko, kontrasti.
- Tekoälyavusteinen erilaisten prototyyppien testaaminen reaaliaikaisen tietojen perusteella.
- Online-yhteistyöalustat, kuten **Canva**, **Miro** ja **Trello**.

Käytännön soveltaminen:

Rakenna 2 versiota esitteestä tai kyltistä. Testaa näkyvyys, luettavuus ja sävy näkyvyyden, luettavuuden ja sävyn osalta **tekoälylaajennuksen** tai esteettömyystarkistimen avulla. Kysy: "Kumpi toimii parhaiten heikkonäköiselle?"

AJANKOHTAISET SUUNNITTELUSTRATEGIAT - Keskeiset käytännöt

5. Yhteisöjen johtaminen - DESIGN JUSTICE

Sen sijaan, että yhteisöiltä pyydetäisiin palautetta vasta ratkaisun suunnittelun jälkeen, **Design Justice** asettaa yhteisöt "kuljettajan" paikalle. Se siirtää vallan niille ihmisille, joihin haaste vaikuttaa eniten, koska:

- Yhteisön jäsenet johtavat ideointi- ja prototyypisessioita.
- Suunnittelijoista tulee **fasilitaattoreita**, ei päätöksentekijöitä.
- Vastuullisuus ja **molemminpuolinen hyöty** ovat prosessin keskiössä.

Käytännön soveltaminen:

*Kutsu elintarviketekijöitä tai maanviljelijöitä **johtamaan** suunnittelusprinttiä. Anna heidän määritellä haaste, kartoittaa esteet ja ehdottaa ratkaisuja - fasilitaattoreiden tuella, ei päinvastoin.*

6. Luonnonläheinen suunnittelu - CIRCULAR & REGENERATIVE DESIGN

Kiertomuotoilu pitää materiaalit käytössä. **Uusiutuva suunnittelu** menee pidemmälle - se palauttaa luonnon järjestelmät ja rakentaa pitkän aikavälin kestävyyttä:

- **Kiertovälineet**, joilla seurataan jätettä, uudelleenkäyttöä ja tuotteiden elinkaarta.
- **Lohkoketjun** tai **IoT-antureiden** kaltainen teknologia, joka auttaa seuraamaan vaikutuksia ajan mittaan.

Käytännön soveltaminen:

*Käytä **jätteestä resurssiin -aivoriihen verkkoa**. Ota paikallinen "jäte", kuten vanhentunut leipä tai oliivinsiemenet, ja kuvittele uusia käyttötarkoituksia, esim. krutonipaketit, biohiili. Tutki luonnon kiertokulkuja, jotka inspiroivat kiertotalousratkaisuihin.*



Suunnitteluajattelun 5 vaihetta

Vaikka suunnitteluajattelu ei aina olekaan lineaarinen prosessi, se etenee yleensä viiden toisiinsa liittyvän vaiheen kautta:

1. **Empatia** - Syvälinen ymmärrys ihmisistä, jotka ovat haasteen ytimessä. Näitä voivat olla esimerkiksi paikalliset tuottajat, ravintoloitsijat, jätteiden kerääjät tai kuluttajat. Mitkä ovat heidän tarpeensa, turhautumisensa, tottumuksensa ja mahdollisuutensa?
2. **Määrittele** - Selvitä, mikä on keskeinen haaste, joka on muotoiltu erityiseksi ja ratkaistavaksi ongelmaksi. Esimerkiksi: Miten voisimme auttaa pieniä elintarvikeyrityksiä käyttämään hedelmäjätteensä uudelleen?
3. **Ideoi** - Ideoi monenlaisia ideoita ja etene ilmeisiä ratkaisuja pidemmälle. Luovuus kukoistaa juuri tässä vaiheessa, ja se syntyy usein monialaisen yhteistyön tuloksena ja ilman tuomitsemista.
4. **Prototyyppi** - Kehitä edullisia, varhaisia malleja ehdotetusta ratkaisusta - esimerkiksi uusi ruokalista, jossa käytetään ylijäämätuotteita.
5. **Testaa** - Jaa prototyyppi todellisten käyttäjien, esim. kahvilan asiakkaiden, ammatillisen koulutuksen opiskelijoiden, keittiöhenkilökunnan, kanssa ja kerää palautetta. Mukauta ja paranna ideaa sen perusteella, mikä toimii - ja mikä ei.



KUKA VOI KÄYTTÄÄ SUUNNITTELUAJATTELUA?

Suunnitteluajattelu on helposti lähestyttävää ja mukautettavaa monenlaisille sidosryhmille, mukaan lukien:

- **Kouluttajat ja kouluttajat**
 - Käytä sitä opettamaan kestävyyttä, yrittäjyyttä ja yhteisötoimintaa kokemuksellisen oppimisen kautta.
 - Anna opiskelijoille tai aikuisopiskelijoille mahdollisuus johtaa paikallisia aloitteita tai kampanjoita, jotka perustuvat tunnistettuihin jätehaasteisiin.
- **Elintarvikealan yritykset ja tuottajat**
 - Käytä sitä uusien tuotteiden tutkimiseen sivutuotteista tai ylijäämästä, esim. mehut murskatuista omenoista, kastikkeet vihannesten tähteistä.
 - Parannetaan toimintatapoja jätteen vähentämiseksi keittiöissä, jalostuslinjoilla tai toimitusketjuissa.
- **Elintarvikepalvelujen tarjoajat - kahvilat, ravintolat, pitopalvelut, ruokalat**
 - Käyttäkää niitä henkilöstön sitouttamiseen tehokkuusparannusten, jätteen vähentämiskäytäntöjen tai asiakkaiden sitouttamisvälineiden tunnistamiseen.
 - Luo yhdessä ruokalistamuutoksia, annosvalvontajärjestelmiä tai jätteiden seurantaan liittyviä lähestymistapoja.
- **Yhteisön johtajat ja paikallisviranomaiset**
 - Helpota osallistavaa suunnittelua ja ratkaisujen löytämistä, jossa paikalliset tahot ovat mukana.
 - Yhdistetään jätekysymykset sosiaaliseen innovointiin, työllisyyteen ja ympäristötavoitteisiin.

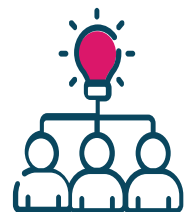
Käyttämällä suunnitteluajattelua yhteisenä prosessina kaikki nämä ryhmät voivat **tehdä yhteistyötä yli perinteisten rajojen** ja saada aikaan alueellisia kiertotalousratkaisuja (luoda kiertotalousyhteisöjä), jotka ovat sekä perusteltuja että innovatiivisia.

Miksi suunnitteluajattelulla on merkitystä Waste 2 Worth -hankkeessa?

Waste 2 Worth -hankkeen ytimessä on usko siihen, että jäte ei ole vain tekninen kysymys - se on **järjestelmäkysymys**, jota muokkaavat tavat, politiikat, kulttuuri, talous ja arvot.

Suunnitteluajattelu auttaa:

- keskittää paikalliset kokemukset ja näkemykset ratkaisujen rakentamiseen.
- rohkaista **monialaista yhteistyötä**, joka rikkoo silloja.
- herättää **luovia ideoita**, joilla on todellista vaikutusta
- rakentaa luottamusta **yhteiskehittämiseen ja kokeiluihin**



Olitpa sitten kouluttaja, joka ohjaa opiskelijaryhmää, elintarvikealan yrittäjä, joka haluaa innovoida kestäväällä tavalla, tai paikallinen järjestäjä, joka kutsuu koolle yhteisönsä, tämä kehys auttaa sinua **siirtymään tietoisuudesta toimintaan**.

03

DT-TYÖPAJAN JÄRJESTÄMINEN



TYÖPAJAN FASILITOINTI

Kenen pitäisi vetää suunnitteluajattelun -työpaja?

Fasilitaattori on henkilö, joka vastaa suunnitteluajattelutyöpajan järjestämisestä ja toteuttamisesta. Tehtävässä voi olla yrityksen sisäinen fasilitaattori tai ulkopuolinen tai freelance-fasilitaattori, joka pyrkii ohjaamaan tiimin jäseniä kohti yhteistä tavoitetta Design Thinking -prosessin avulla.

Keskeisiä fasilitointitaitoja ovat mm:

- Organisoitaitaidot
- Empatia ja ymmärrys
- Assertiivisuus
- Tarkat ja mukaansatempaavat viestintätaidot

Tärkeintä on, että fasilitaattori pystyy selittämään ryhmälle selkeästi prosessin noudattamisen tärkeyden, antamaan selkeän kuvan siitä, mitä ryhmän jäsenet voivat odottaa työpajan aikana, ja hahmottamaan työpajan tulokset.

Innovatiivisimmat ja tehokkaimmat tulokset saadaan suunnitteluajattelu -työpajassa, jossa edistetään **tiimien välistä ristikkäistä yhteistyötä** ja jossa on mukana henkilöitä, joilla on monenlaisia erikoisaloja. Tämä johtuu siitä, että se avaa haasteen monipuolisemmalle kokemusten, taitojen ja tietopohjan kirjolle.

Suosittellemme katsomaan
tämän videon, josta saat
oivalluksia & vinkkejä!



[Kuinka olla hyvä fasilitaattori - 8 tarvitsemaasi fasilitointitaitoa \(ja vinkkejä niiden parantamiseen\)](#)

TYÖPAJAN VALMISTELU

1. Työpajan rekrytointi

Työpajojen rekrytointi on tärkeä vaihe, kun halutaan varmistaa, että erilaiset äänet ja näkökulmat ovat edustettuina suunnitteluajatteluprosessissa. Ohjeita sopivien osallistujien tunnistamisesta, sitouttamisesta ja valmistelemisesta on erillisessä asiakirjassa, rekrytointimenetelmäoppaassa.

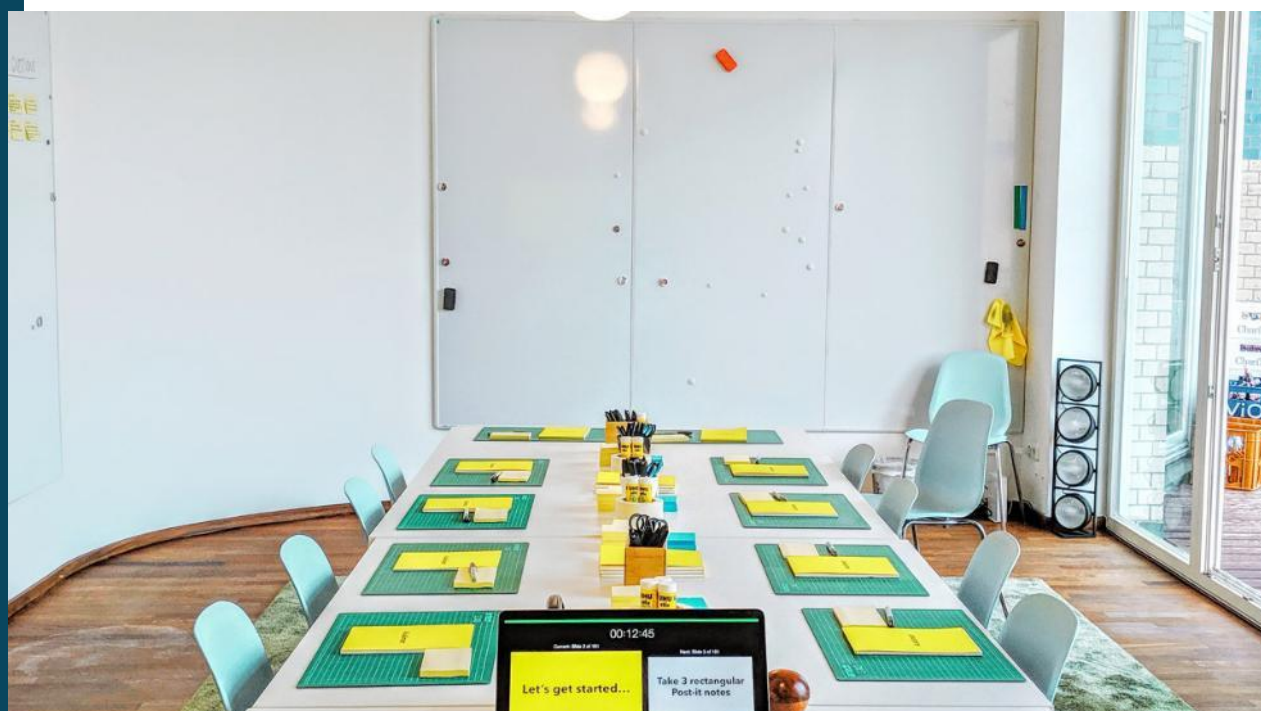
2. Haasteen määrittely

Mikä on työpajasi tavoite? Onko tavoitteena löytää uusia mahdollisuuksia ruokajätteen uudelleenkäyttöön, käsitellä tiettyä ongelmaa, kuten kahviloiden ruokajätettä, tai parantaa tuotetta tai prosessia pk-yrityksen toiminnassa? Olipa painopiste mikä tahansa, haasteen määrittely etukäteen auttaa varmistamaan, että kaikki aloittavat samalla sivulla. Jos haaste muotoillaan selkeäksi ja ytimekkääksi kysymykseksi tai lausumaksi, siihen on helpompi palata koko prosessin ajan. Esimerkiksi: *"Miten voimme luoda kiertävämmän ruokayhteisön?"*

3. Valmistele paikka

Henkilökohtaisissa työpajoissa valitsemallasi paikalla on merkittävä rooli niiden onnistumisen kannalta. Jotta osallistujat olisivat rentoja, viihtyisiä ja luovia, pidä seuraava tarkistuslista mielessä, kun valitset ja valmistelet työpajasi paikkaa:

- Mukavat istuimet
- Hyvä (mieluiten luonnollinen) valaistus
- Tilaa liikkua vapaasti
- Esittely- ja säilytystilaa
- Välipaloja ja juomia on saatavilla
- Käytettävissä oleva seinätila ja valkotaulut



TYÖPAJAN VALMISTELU

4. Kirjoita työpajan esityslista

Hyvän työpajan esityslistan kirjoittamisen merkitystä ei pidä koskaan aliarvioida. Keskity työpajan esityslistaa laatiessasi enemmän saavutettaviin tuloksiin kuin siihen, että keskitytään voimakkaasti ohjeiden laatimiseen päivän jokaiseen hetkeen. Muista sisällyttää paljon aktiviteetteja, ole realistinen ajankäytön suunnittelussa ja varaa runsaasti aikaa tauoille, spontaanille toiminnalle, vapaalle keskustelulle ja luovuudelle.

Kullekin työpajan osalle kannattaa varata noin tunti, ja lisäksi on varattava runsaasti aikaa pohdinnalle ja jälkipuinnille, kun toiminta on päättynyt. Katso alla oleva aikatauluehdotus.

5. Kerää työkalut

Jotta luovuus olisi mahdollisimman suurta, suunnittelutyöpajassa palataan perusasioihin.

Kannattaa varastoida:

- valkoista kopiopaperia,
- värillistä paperia ja muistilappuja (post-it),
- lyijykynät ja tussit,
- teippiä,
- valkotauluja tai suuria fläppitauluja.
- prototyyppien rakennustarvikkeet (Lego, Play-Doh, kortti, nipsut, sakset jne.).

Kannettava tietokone ja projektori ovat myös hyödyllisiä digitaalisen valkotaulun välineitä varten. Nämä mahdollistavat reaaliaikaiset aivoriihipäivitykset.



DT-TYÖPAJAN PARHAAT KÄYTÄNNÖT

Käytä näitä ohjaavia periaatteita koko työpajan ajan varmistaaksesi, että osallistujat pysyvät keskittyneinä, osallistavina ja linjassa kiertävän innovoinnin ja yhteisöllisen yhteistyön tavoitteiden kanssa.

1. Pidä yhteisö (käyttäjä) keskiössä

W2W-työpajoissa "käyttäjä" ei ole vain teoreettinen käsite - se on todellinen maanviljelijä, elintarvikealan yritys, opiskelija tai kotitalous, joka kohtaa jätahaasteita joka päivä.

Kannusta tiimejä tarkastelemaan empatiakarttojaan, persoonakuviaan ja käyttäjätarinoitaan koko prosessin ajan.

Kehota tiimejä esittämään kysymyksiä, kuten

- Aoife, kahvilan johtajan persoona?
- Mitä koulun kokki ajattelisi tästä ideasta?

Käytä:

- Hävikkivirtakarttoja
- Empatiahaastattelun muistiinpanoja
- Todellisia alueellisia tapaustutkimuksia W2W-resursseista

Ankkuroi ideat paikallisiin realiteetteihin, ei oletuksiin.

2. Monialainen yhteistyö on ehdoton edellytys.

W2W:ssä on kyse kiertotalousratkaisujen rakentamisesta yhteistyön avulla. On olennaista, että työpajaryhmissä sekoittuvat näkökulmat - kouluttajat, elintarviketuottajat, nuoret, pk-yritykset jne. Innovaatioita syntyy, kun epätavalliset kumppanit jakavat näkemyksiä.

Kannusta:

- Ryhmien kiertäminen eri vaiheissa
- Yhteistyöroolien jakaminen, esim. "paikallisten järjestelmien asiantuntija", "luova haastaja", "toteutettavuuden tarkastaja".
- Kunnioittava kuuntelu ja ideointi

Muistuta osallistujia: "Parhaat ympäripyöreät ideat ovat niitä, joita yksikään ryhmä ei pystyisi yksin luomaan."

3. Ajattele työpajan ulkopuolella - Suunnittele kulttuurin muutosta varten

Vaikka DT-työpaja on tehokas alku, todellinen vaikutus syntyy, kun kiertoajattelusta tulee osa paikallisten yhteisöjen ja elintarvikejärjestelmien jokapäiväisiä käytäntöjä.

Aseta työpaja seuraavasti:

- lähtökohta toiminnalle
- tapa kylvää systeemisen muutoksen siemeniä.
- tilana testata ideoita, jotka voivat kasvaa pilottihankkeiksi, kumppanuuksiksi tai rahoitetuiksi hankkeiksi.

Edistetään työpajan jälkeistä vauhtia seuraavin keinoin:

- Toimintasuunnittelulomakkeet
- Prototyyppien esittelyt
- Seurantaistunnot tai yhteisön palautekierrokset

Jaa tämä ajattelutapa: ***"Design Thinking ei ole pelkkä menetelmä - se on ajattelutapa, joka mahdollistaa ympäripyöreän muutoksen."***

TYÖPAJAN FASILITOINTI

Design Thinking -työpajan ohjaamiseen - olipa kyseessä sitten henkilökohtainen, etä- tai hybridityöpaja - liittyy omat mahdollisuutensa ja haasteensa. Oikealla valmistautumisella jokainen muoto voi kuitenkin olla yhtä vaikuttava. Olemme koonneet tueksesi käytännön vinkkejä, suositeltuja työkaluja ja fasilitointistrategioita, joiden avulla voit pitää osallistujat yhteydessä, luovina ja täysin sitoutuneina koko W2W-työpajan ajan.

➤ Henkilökohtaiset työpajat

Henkilökohtaiset istunnot luovat luonnollisia tilaisuuksia yhteistyölle, energialle ja luovuudelle. Käytä fyysisiä työkaluja (post-it, taulut, rekvisiitta) herättääksesi sitoutumista ja edistääksesi avointa vuoropuhelua ryhmätoimintojen ja tilassa liikkumisen avulla.

➤ Etätyöpajat

Etäosallistumiset vaativat huolellista suunnittelua, jotta osallistujat pysyvät sitoutuneina. Valitse intuitiiviset digitaaliset työkalut, jaa sisältö lyhyempiin osiin ja käytä interaktiivisia ominaisuuksia, kuten kyselyitä tai taukotiloja, energian ja osallistumisen ylläpitämiseksi.

➤ Hybridityöpajat

Hybridisessioissa yhdistyvät molempien maailmojen parhaat puolet, mutta ne vaativat ylimääräistä koordinointia. Tasapainota kokemus niin, että etäosallistujat tuntevat olevansa yhtä lailla mukana, käytä yhteisiä digitaalisia alustoja yhteistyöhön ja varmista, että fasilitaattorit kurovat aktiivisesti umpeen kuilua verkko- ja tiloissa olevien osallistujien välillä.

Hybridi- tai etäyhteydellä järjestettävien suunnitteluajattelutyöpajojen parhaat käytännöt

Jotta etänä järjestettävä Design Thinking Regional Collaboration -työpaja sujuisi mahdollisimman sujuvasti, on tärkeää pitää mielessä seuraavat parhaat käytännöt.

- 1. Ole valmistautunut:** Laadi vankka esityslista ja käy se läpi ennen varsinaista työpajapäivää, jotta voit tarkistaa, että ajoitukset ovat kohdallaan. Varaa aina hieman ylimääräistä aikaa etätyöpajoja varten; takaamme, että tarvitset sitä! Tutustu tähän [oppaaseen täydellisen työpajan esityslistan luomiseen](#).
- 2. Tutustu työkaluihin:** Varmista, että tunnet digitaaliset fasilitointityökalut ennen varsinaista työpajaa. On myös hyvä idea lähettää osallistujalistalle luettelo käytettävistä työkaluista ennen istuntoa, jotta he voivat luoda tunnukset (tarvittaessa) ja totutella niiden toimintaan.
- 3. Vältä päivän mittaisia työpajoja:** Vaikka koko päivän kestävässä henkilökohtaisessa työpajassa voi olla vuorovaikutusta, välipalataukoja ja naurua, ryhmän energiatasoa voi olla paljon vaikeampi pitää yllä koko päivän ajan, jos osa osallistujista on verkossa. Yritä sen sijaan pitää digitaalinen työpajasi lyhyempänä kuin henkilökohtainen versio ja harkitse sen järjestämistä kahden päivän aikana, jos muutama tunti on mahdutettava liikaa sisältöä.





TYÖKALUT TYÖPAJAN KÄYTTÖÖN

FASILITATIONTI

Käyttämäsi digitaaliset työkalut vaikuttavat ratkaisevasti digitaalisen Design Thinking -työpajasi onnistumiseen. Tässä on luettelo joistakin työkaluista. Täydellisen luettelon virtuaalisen fasilitoinnin ja työpajojen järjestämisen apuvälineistä löydät tästä [oppaasta, joka käsittelee digitaalisia fasilitointityökaluja verkkotyöpajoja ja -kokouksia varten](#).



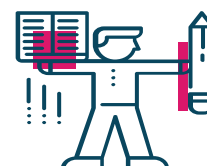
Ilmainen videoneuvottelu - hybridi- tai verkkotyöpajoissa

- [Zoom](#)
- [MS Teams](#)
- [Google Meet](#)



Muistiinpanosovellukset - hyödyllisiä kaikissa vaiheissa

- [Evernote](#)
- [OneNote](#)
- [Notion](#)

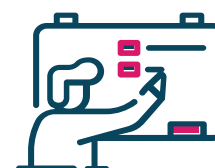


Suunnitteluvälineet - hyödyllisiä kaikissa vaiheissa

- [SessionLab](#)
- [Google Sheets](#)

Online-taulut - hyödyllisiä 3 ensimmäisessä vaiheessa

- [Seinämaalaus](#)
- [Miro](#)
- [Figjam](#)



Prototyping Tools - hyödyllinen vaiheessa 4.

- [Marvel](#)
- [Canva](#)

AIKATAULU

Ehdotettu kokopäivän työpajan aikataulu (joustava)

Yhteensä: 6-7 tuntia taukoineen

Vaihe	Toiminta	Ehdotettu aika
Tervetuloa ja kehystäminen	Esittely, tavoitteet, jäänmurtaajat	30 min
Empatia	Sidosryhmäkartoitus, haastattelut, empatiakartat.	60-75 min
Määrittele	Oivallusten klusterointi, POV, MV-lausunnot.	45-60 min
Tauko	Lounas / kahvi / pohdinta	15-30 min
Ideoi	Aivoriihi, luovia tekniikoita, valinta	60 min
Prototyyppi	Luonnokset, storyboardit, matalan todenmukaisuuden mallit.	60-75 min
Testaa	Esitykset, palaute, pohdinta	45-60 min
Wrap-Up	Toiminnan suunnittelu, seuraavat vaiheet, ryhmän pohdinta	30 min

Vaihtoehtoisia muunnelmia:

- **Puolipäiväinen versio:** Vain prototyyppien rakentamiseen asti, testaaminen jatkona.
- **Monipäiväinen versio:** Vaiheiden jakaminen 2-3 istuntoon syvemmän sitoutumisen saavuttamiseksi.
- **Verkkoversio:** Jako 90 minuutin jaksoihin 2-3 päivän aikana digitaalisia työkaluja käyttäen.

04

EMPATIAVAIHE



EMPATIAVAIHEEN HELPOTTAMINEN

Empatiavaihe on koko suunnitteluajattelun perusta. Tässä vaiheessa osallistujat pyrkivät ymmärtämään syvällisesti niiden ihmisten tai yritysten kokemuksia, haasteita, tarpeita ja motiiveja, joihin ruokajätteen aiheuttamat haasteet vaikuttavat suoraan tai jotka kohtaavat niitä.

Waste 2 Worthin kohdalla tämä tarkoittaa oppimista seuraavilta tahoilta:

- Maanviljelijät ja tuottajat, jotka tuottavat elintarvikkeiden sivutuotteita.
- Keittiö- tai lautasväkiksi hallinnoivat ruokapalvelujen tarjoajat
- Kuluttajat ja kotitaloudet, jotka heittävät pois syömäkelpoista ruokaa.
- Jätteiden kerääjät, kompostointilaitokset tai yhteisölliset uudelleenkäyttöaloitteet.
- Opiskelijoilta, opettajilta tai kansalaisjärjestöiltä, jotka jo käsittelevät ruokahävikkiä.

Astumalla heidän asemaansa osallistujat luovat **inhimillisen yhteyden ongelmaan**, mikä johtaa myöhemmin työpajassa merkityksellisempiin, myötätuntoisempiin ja innovatiivisempiin ratkaisuihin.

Empatiavaiheen tavoitteet

Osallistujien tulisi:

- ymmärtämään ruokahävikin päivittäistä todellisuutta valitussa skenaariossa tai valitun **henkilön** kohdalla.
- Tunnistamaan emotionaaliset, käytännölliset ja systeemiset kipupisteet.
- kyseenalaistamaan oletukset ja löytämään piilotetut tarpeet
- havaitsemaan mahdollisuuksia toimenpiteisiin tai parannuksiin



Persoona on kuvitteellinen mutta realistinen esitys käyttäjästä tai sidosryhmästä, joka perustuu empatiavaiheessa kerättyihin todellisiin näkemyksiin. Se kuvaa heidän taustaansa, tavoitteitaan, tarpeitaan, käyttäytymistapojaan ja turhautumistaan ja auttaa tiimejä suunnittelemaan ratkaisuja käyttäjän näkökulmasta.

Esimerkki:

Aoife on kahvilan keittiöpäällikkö. Hän välittää terveellisestä ruoasta, mutta kamppailee ylitilausten ja aikarajoitteiden kanssa, mikä johtaa viikoittain vihannesten hävikkiin.

EMPATIAVAIHEEN MENETELMÄT JA TOIMET

Seuraavassa on ehdotettuja työkaluja ja harjoituksia, jotka ohjaavat osallistujia tämän vaiheen läpi:

1. Jättekertomushaastattelut (30-40 min.)

Pyydä osallistujia **haastattelemaan toisiaan tai todellista sidosryhmää** heidän ongelmastaan tai kokemuksestaan ruokahävikkiin liittyvästä ongelmasta.

Ohjeet:

- Pyydä osallistujia työskentelemään pareittain. Toinen henkilö on *haastattelija*, toinen *tarinankertaja*.
- Käyttäkää valmista kehotuslomaketta, esim. "Kertokaa minulle viimeisimmästä kerrasta, kun jouduitte käsittelemään ruokahävikkiä" / "Mikä turhauttaa sinua eniten jätteessä yrityksessäsi?", "Kuinka usein tätä tapahtuu?"
- Keskity **kuuntelemiseen, älä ongelmanratkaisuun**.

Vinkkejä:

- Kirjaa keskeiset oivallukset empatiakarttoihin tai post-it-lapuille.
- Kierrä pareja, jos aika sallii.

2. Empatiakartan luominen (20-30 min)

Käyttäkää **empatiakartta-mallia**, jolla voitte tallentaa, mitä käyttäjä tai sidosryhmä sanoo, ajattelee, tekee ja tuntee. [Esimerkkejä MIRO-mallista](#) tai [Waste 2 Worth -mallista](#).

Ketä he voisivat kartoittaa?

- Pienen ruokapalveluyrityksen omistaja (kahvila/ravintola).
- Pieni elintarviketuotantoyritys (leipomo/kastikkeenvalmistaja jne.)
- Hedelmänviljelijä sadonkorjuuaikana

Ohjeet:

- Pienryhmät valitsevat tai heille osoitetaan käyttäjäpersoona.
- Täyttäkää empatiakartta haastattelukertomusten, havaintojen tai sidosryhmien palautteen perusteella.
- Keskittykää **realistisiin, paikallisiin esimerkkeihin** - ei abstrakteihin ideoihin.

3. Jätekävely (vapaaehtoinen) (15-20 min)

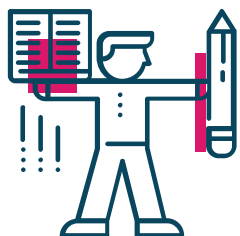
Jos aika ja paikka sallivat, vie osallistujat lyhyelle kävelyllä kyseisen yrityksen tai lähiruokapaikan ympärille.

Tavoite: Tarkkaile ja dokumentoi, missä jätteet näkyvät (roskikset, keittiöt, ruokajäämät, opasteet jne.)

Toiminta:

- Käyttäkää puhelimia tai muistilappuja dokumentoidaksenne, mitä he näkevät.
- Antakaa kysymysten ja vastausten syventää empatiaa. Mitä tuhlataan? Miksi? Kuka on osallisena?
- Pyydä osallistujia pohtimaan: *Mikä yllätti minut? Mitä ymmärrän nyt paremmin?*

EMPATIAVAIHE



Tarvittavat materiaalit

- Empatiakarttamallit (paperilla tai digitaalisessa muodossa)
- Haastattelulomakkeet
- Kynät, tussit, muistilaput
- Ääninauhurit tai muistiinpanovälineet (jos osallistujat haluavat dokumentoida haastattelut).
- Valinnainen: tulostetut persoonat, paikallisten sidosryhmien profiilit tai yhteisön tapaustutkimukset.

Ohjaajan vinkit

- Kannusta osallistujia **esittämään avoimia kysymyksiä**: "Miksi?" "Voitko kertoa lisää?"
- Muistuta heitä **pidättäytymään tuomitsemisesta** - kuuntele ymmärtääkseen, älä korjataksesi.
- Anna tilaa **tunteille**: turhautuminen, ylpeys, syyllisyys tai hämmennys ovat kaikki päteviä reaktioita jätteesen.
- **Pohtikaa asiaa yhdessä**, ennen kuin jatkatte eteenpäin: "Mitä malleja tai tarpeita huomasimme?"

Odotettu tulos

Empatiavaiheen päätteeksi osallistujilla pitäisi olla seuraavat valmiudet:

- selkeä kuva yhdestä tai useammasta todellisesta sidosryhmästä, jotka etsivät ratkaisuja.
- Yhteinen ymmärrys ruokahävikkiin liittyvistä ihmisten tarpeista ja käyttäytymisestä.
- joukko teemoja, sitaatteja tai havaintoja, jotka ohjaavat seuraavaa vaihetta: **Määrittele**



05

MÄÄRITTELYVAIHE



MÄÄRITTELYVAIHEEN HELPOTTAMINEN

Kuunneltuaan tarkkaavaisesti **empatiavaiheessa** osallistujat siirtyvät nyt **määrittelyvaiheeseen**, jossa he alkavat **hahmottaa oppimaansa**. Tässä vaiheessa on kyse **oivallusten syntetisoinnista** ja niiden muuntamisesta selkeäksi, toteuttamiskelpoiseksi haasteeksi.

Waste 2 Worthin kohdalla tämä tarkoittaa seuraavaa:

Autamme työpajan osallistujia, jotka saapuvat paikalle laajojen, tuttujen kysymysten, kuten "ravintoloiden ruokahävikki" tai "maanviljelijöiden ylijäämätuotteiden poisheittäminen" parissa. Vaikka nämä huolenaiheet ovat perusteltuja, ne ovat liian yleisiä, jotta ne voisivat herättää kohdennettuja, toteuttamiskelpoisia ratkaisuja. Siksi määrittelyvaiheessa keskitytään näiden yleisten aiheiden **muotoilemiseen** erityiseksi, ihmiskeskeiseksi **haasteeksi**, joka ohjaa suunnitteluajattelun loppuprosessia.

Otetaanpa esimerkki: laaja ongelma: *"Ruokahävikki ravintoloissa"*

Tämä lausuma on liian laaja. Se ei selkeytä:

- Ketä ongelma erityisesti koskee?
- Minkä tyyppinen jäte on olennaisinta?
- Miksi jätettä syntyy?
- Missä ovat rajoitukset tai mahdollisuudet?

Tarkastellaan nyt **uudelleen muotoiltua versiota**:

"Miten voisimme auttaa pieniä kahviloita vähentämään esivalmistusjätettä tinkimättä ruoan laadusta?"

Miksi tämä on tärkeää

Hyvin määritelty ongelma on silta ongelman ymmärtämisen (empatiavaihe) ja ratkaisujen ideoinnin (ideointivaihe) välillä. Kun se muotoillaan harkitusti, se:

- Pitää **keskittyä käyttäjien todellisiin tarpeisiin**, ei oletuksiin.
- Auttaa työpajan osallistujia **välttämään yleisluontoisia tai epäkäytännöllisiä ratkaisuja**.
- Kannustaa **yhteiseen aivoriikkeen** antamalla kaikille yhteisen kysymyksen.
- Helpottaa ideoiden **prototyyppien luomista ja testaamista** myöhemmin, koska ratkaisu on sidottu tiettyyn, käyttäjälähtöiseen haasteeseen.

Waste 2 Worth -alueellisissa työpajoissa tämän lähestymistavan käyttämisen pitäisi varmistaa, että hyvin määritelty ongelma on **juurtunut paikalliseen todellisuuteen**, keskittyy **ihmisten tarpeisiin** ja avaa oven **luovalle ajattelulle** seuraavassa vaiheessa.



Haastekysymys - joka tunnetaan myös nimellä "Miten voisimme..." - on tiivis, avoin kysymys, jossa määritellään selkeästi ongelma, jota yritetään ratkaista. Se perustuu käyttäjien tarpeisiin ja on suunniteltu herättämään luovia ideoita seuraavassa vaiheessa.

Esimerkki:

Miten voisimme tukea kahvilan keittiöhenkilökuntaa tuoreen ruoan hävikin vähentämisessä lisäämättä heidän työtaakkaansa?

Määrittelyvaiheen tavoitteet

Osallistujien tulisi:

- Analysoida, mitä he ovat oppineet haastatteluista, empatiakartoista tai havainnoista.
- Tunnistamaan keskeiset **mallit, turhautumiset ja mahdollisuudet**.
- laatia **kohdennettu, käyttäjäkeskeinen ongelmanasettelu** muodossa "Miten voisimme..."
- Kohdistetaan ryhmä **yhteisen suunnitteluhaasteen** ympärille.



MÄÄRITELLÄ VAIHEEN MENETELMÄT JA TOIMET

Seuraavassa on ehdotettuja työkaluja ja harjoituksia, jotka ohjaavat osallistujia tämän vaiheen läpi:

1. Sisältöjen ryhmittely (20-30 min)

Osallistajat ryhmittelevät empatiavaiheessa tekemänsä muistiinpanot tai lainaukset teemoiksi.

Ohjeet:

- Aseta seinälle, pöydälle tai valkotalulle kaikki muistiinpanot tai keskeiset sitaatit.
- Ryhmittele samankaltaiset havainnot (esim. "Henkilökunta heittää ruokaa pois, koska annoskoko on sekava").
- Merkitse nousevat teemat: "Viestintä", "Toimintatapojen puutteet", "Välineiden puute" jne.

Vinkkejä:

- Kannusta yhteistyöhön - kaikkien tulisi auttaa ryhmittelyssä ja kuvioiden nimeämisessä.
- Ota valokuvia ryhmitellyistä tauluista myöhempää käyttöä varten.

2. Kuusi ajatteluhattua (15-20 min)

Tämä aktiviteetti auttaa tutkimaan haastetta useista eri näkökulmista.

Määritä kukin "hattu" (tosiasiat, tunteet, varovaisuus, optimismi, luovuus ja prosessi) osallistujille ja pyydä heitä vaihtamaan näitä linsejä keskustellessaan asiasta.

Tehtävä:

- Aseta painopiste: Jaa haasteluonnoksen kehoitus.
- Määritä hatut: Valkoinen=faktat, punainen=tunteet, musta=riskit, keltainen=hyödyt, vihreä=ideat, sininen=prosessi.
- Aikataulukierrokset: 2-3 minuuttia hattua kohti; sininen hattu pitää yllä virtaa ja kirjaa tuotokset.
- Kierrättäkää linsejä: Koko ryhmä käyttää yhtä hattua kerrallaan väittelyn välttämiseksi.
- Yhteenveto: Sininen hattu klusteroi avainkohdat ja tuo esiin jännitteitä/mahdollisuuksia.
- Tuotokset: Laaditaan selkeä haasteilmoitus, joka heijastaa tosiasioita, tarpeita, riskejä ja mahdollisuuksia.

3. Miten voisimme... MV -lausunnot (15-30 min.)

Muunnetaan näkökulmat avoimiksi **suunnitteluhaasteiksi** "Miten voisimme..." -muotoa käyttäen.

Miksi käyttää MV:tä?

Se muotoilee ongelman uudelleen tavalla, joka kutsuu luovuuteen, välttää liian aikaisia ratkaisuja ja on tarpeeksi konkreettinen ideoinnin ohjaamiseksi. Malli

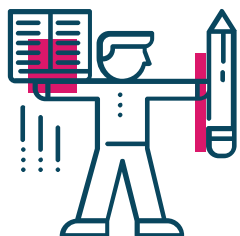
Esimerkkejä:

- a) "Miten voisimme tukea kahviloita muuttamaan lautasjätteen take away -välipalaksi?"
- b) "Miten voisimme auttaa kouluja saamaan oppilaat mukaan ruokahävikin seurantaan?"

Ohjeet:

- Kukin ryhmäideoi 2-3 MV-kysymystä
- Jakakaa ja tarkentakaa fasilitaattorin tai vertaispalautteen avulla.
- Valitaan **yksi keskeinen MV-kysymys** seuraavaan vaiheeseen.

MÄÄRITTELYVAIHE



Tarvittavat materiaalit

- Muistilaput, tussit, kynät
- Seinällä tai taululla tilaa ryhmittelyä varten
- Malli "Miten voisimme" - MV-lausuntoja varten (painettuna tai digitaalisena) [Esimerkkimallit](#).
- Valinnainen: Suuret empatiakartat esillä vertailua varten

Ohjaajan vinkit

- Varo ratkaisuvinoumaa - pidä osallistujat keskittyneinä ongelmaan ennen kuin ryhdyt korjaamaan sitä.
- Kannusta selkeyteen ja keskittymiseen - MV-lausuntojen tulisi olla **täsmällisiä, käyttäjäkeskeisiä ja innostavia**.
- Auta osallistujia testaamaan lausuntojaan kysymällä:
 - Onko tämä kysymys tarpeeksi laaja luoville ideoille?
 - Perustuuko se kuulemiimme todellisiin tarpeisiin?
 - Onko se jännittävä ratkaistavaksi?

Odotettu tulos

Määrittelyvaiheen päätteeksi osallistujilla pitäisi olla seuraavat tiedot:

- Selkeästi muotoiltu ongelma, joka on:
 - käyttäjäkeskeinen
 - paikallisesti perusteltu
 - kehystetty mahdollisuutena
- yhteinen "Miten voisimme..." - kysymys, joka ohjaa ideointivaiheen aivoriihiä.



06

IDEOINTIVAIHE



IDEOINTIVAIHEEN HELPOTTAMINEN

Kun osallistujat ovat ymmärtäneet todelliset käyttäjätarpeet (Empathise) ja asettaneet selkeän, kohdennetun haasteen (Define), he ovat valmiita tuottamaan rohkeita ja käytännöllisiä ideoita. **Ideointivaiheessa** kehoitetaan luovaan, vapaaseen ajatteluun, jossa tutkitaan, mikä voisi olla mahdollista - ilman tuomitsemista, epäonnistumisen pelkoa tai käytännön rajoituksia....

Waste 2 Worthin kohdalla tämä vaihe on se, jossa mahdollisuus kohtaa käytännöllisyyden:

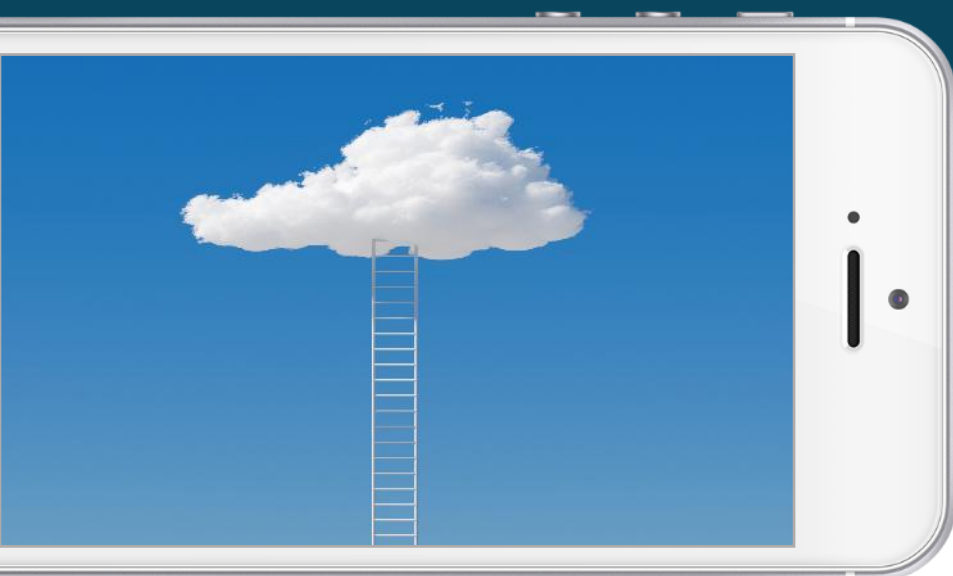
Tämä vaihe auttaa **kuroma**an umpeen tietoisuuden ja toiminnan välisen kuilun ja antaa sidosryhmille mahdollisuuden tulla ongelmanratkaisijoiksi passiivisten tarkkailijoiden sijaan. Se on myös vaihe, jossa monialainen yhteistyö alkaa loistaa, kun opettajat, tuottajat, elintarvikeyritykset, opiskelijat ja poliittiset päättäjät hyödyntävät toistensa kokemuksia ideoiden luomiseksi.

Ideoinnin kautta työpajoissa voidaan löytää **yhteisölähtöisiä ratkaisuja**, jotka ovat merkityksellisiä, toteuttamiskelpoisia ja mahdollisesti laajennettavissa. Tämän vaiheen aikana syntynyt energia voi antaa pontta pilottihankkeille, kumppanuuksille tai avustushakemuksille, jotka jatkuvat vielä pitkään työpajan päättymisen jälkeen.

Ideointivaiheen tavoitteet

Osallistujien tulisi:

- tuottaa monenlaisia mahdollisia ideoita - käytännöllisistä ideoista mielikuvituksellisiin.
- kyseenalaistaa **oletukset** ja ajatella itsestäänselvyyksiä pidemmälle
- rakentamaan toistensa ideoita yhteistyön avulla
- tunnistaa lupaavia ratkaisusuuntia, joita voidaan prototyypittää seuraavassa vaiheessa.



Oletukset ovat uskomuksia tai ajatuksia, jotka hyväksymme todeksi ilman todisteita - usein tiedostamattamme. Nämä oletukset voivat vaikuttaa siihen, miten määrittelemme ongelman, tuotamme ideoita ja arvioimme ratkaisuja, joskus rajoittavin tavoin.

Tunnistamalla ja kyseenalaistamalla olettamuksemme avaame ovet:

- uusia näkökulmia
- osallistavat, käyttäjäkeskeiset ideat
- mullistava innovaatio
- paremmin yhteen sovitettut ratkaisut

IDEOINTIVAIHEEN MENETELMÄT JA TOIMET

Seuraavassa on ehdotettuja työkaluja ja harjoituksia, jotka ohjaavat osallistujia tämän vaiheen läpi:

1. Nopea aivoriihi - divergentti ajattelu (15-20 min)

Nopeatempoinen istunto, jonka tarkoituksena on tuottaa mahdollisimman paljon ideoita arvostelematta tai arvioimatta niitä.

Ohjeet:

- Aseta ajastin, esim. 10 minuuttia.
- Kukin ryhmä kirjoittaa 1 idean muistilappua tai digitaalista korttia kohti.
- Määrä on tärkeämpi kuin laatu - tavoitteena on yli 20 idea.
- Rohkaise "villejä ideoita" - joskus epärealistiset ideat johtavat läpimurtoihin.

Vinkkejä:

- Käytä ankkurina ryhmän MV-lausuntoa.
- Luo "Kyllä, ja..." -ympäristö - vältä sanomasta "Se ei toimi."

2. Brainwriting (10-15 min)

Hiljainen, yksilöllinen harjoitus, joka auttaa hiljaisempia osallistujia osallistumaan tasapuolisesti. Se voi johtaa yhteistoiminnalliseen ideointiin ilman ryhmäajattelua tai keskeytyksiä.

Ohjeet:

- Kukin kirjoittaa 3-5 ideaa hiljaisuudessa arkille tai mallille.
- 5 minuutin kuluttua hän antaa arkin toiselle henkilölle, joka lisää ideoita tai täydentää niitä.
- Jatketaan 2-3 kierrosta.

3. SCAMPER-tekniikka (15-25 min)

Käyttäkää tätä jäsenneltyä menetelmää olemassa olevien ideoiden eteenpäin viemiseksi tai tunnettujen järjestelmien remixaamiseksi.

SCAMPER → [MIRO-malli](#)

- Korvaa
- Yhdistä
- Sopeuta
- Muokkaa
- Laita toiseen käyttöön
- Eliminoi
- Peruuta

Ohjeet:

- Ota olemassa oleva idea, esim. omenankuorien muuttaminen teeksi.
- Käytä SCAMPER-kehotuksia sen muuttamiseksi tai kehittämiseksi.
- Ihanteellinen muutaman valitun idean hiomiseen



[Aivoriihi yhdessä
S.C.A.M.P.E.R.:n kanssa.](#)



4. Ideoiden lajittelu ja klusterointi - konvergentti ajattelu (15-20 min)

Kun ideoita on kertynyt paljon, auta osallistujia **ryhmittelemään ja asettamaan ne tärkeysjärjestykseen**.

Ohjeet:

- Klusteroi samankaltaiset ideat luokkiin, esim. tuoteideat, yhteisöprojektit, tiedotuskampanjat.
- Valitse 2-3 parasta ideaa ryhmää kohden piste- tai tarraäänestyksen avulla.
- Valitaan yksi pääidea, jota kehitetään edelleen prototyyppivaiheessa.

Huomioon otettavat kriteerit:

- Merkitys alkuperäisen haasteen kannalta
- Vaikutuspotentiaali
- Toteutettavuus käytettävissä olevilla resursseilla
- Innostavuus/ sitoutuminen

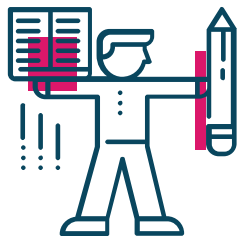
TIP:

Kokeile tätä työpajan kehotusta: "Mitä oletuksia teemme tästä ongelmasta, käyttäjästä tai järjestelmästä?"

"Mitä oletuksia teemme tästä ongelmasta, käyttäjästä tai järjestelmästä?"

"Mitä tapahtuisi, jos asia olisi päinvastoin?"

IDEOINTIVAIHE



Tarvittavat materiaalit

- Tarralappuja, kyniä, äänestyspisteitä tai tusseja.
- SCAMPER-työlehti (valinnainen) [Malliesitys](#)
- Suuri seinä tai digitaalinen taulu (Miro, Jamboard, fläppitaulu).
- Ajastimet, musiikki (energian lisäämiseksi!), ideoiden seuranta-arkit.

Ohjaajan vinkit

- Pidä energia korkealla - tämä on prosessin luovin osa.
- Muistuta osallistujia **siitä, että ideoita ei pidä tuomita liian aikaisin.**
- Rohkaise rakentamaan toistensa ajatusten pohjalta seuraavilla lauseilla: "Kyllä, ja..."
- Pidä kaikki ideat näkyvillä - seinillä, fläppitauluilla tai digitaalisilla tauluilla.
- Vahvistakaa, että **innovaatiot syntyvät usein epätodennäköisistä yhdistelmistä.**

Odotettu tulos

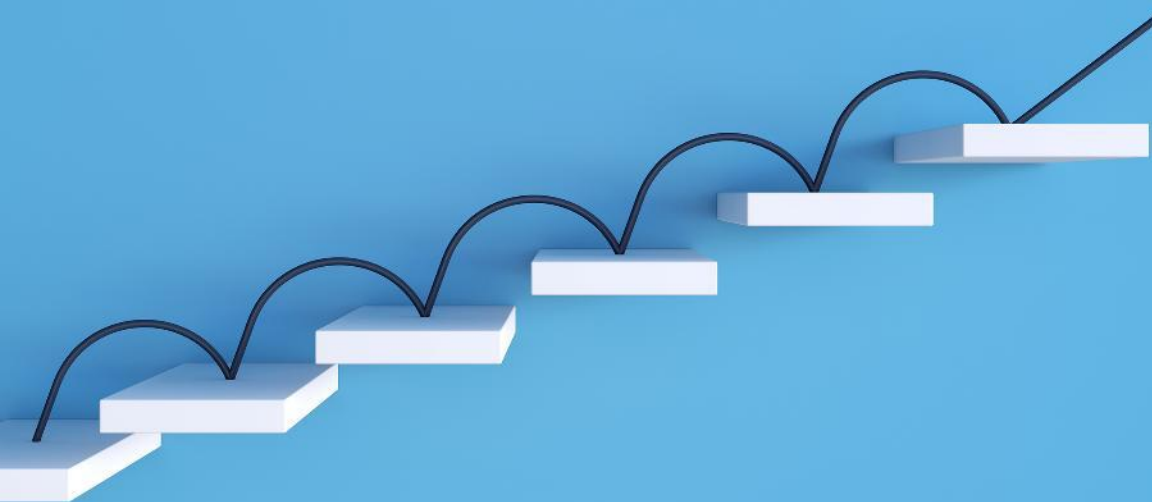
Ideointivaiheen päätteeksi osallistujilla pitäisi olla seuraavat tiedot:

- **Monipuolinen joukko mahdollisia ratkaisuja** haasteeseensa
- 1-2 parasta ideaa, joita he ovat innoissaan prototyyppien rakentamisesta ja testaamisesta.
- selkeät visuaaliset todisteet ajattelusta (tarraseinät, digitaaliset taulut, ideakartat).



07

PROTOTYYPPIVAIHE



PROTOTYYPPIVAIHEEN HELPOTTAMINEN

Kun osallistujat ovat valinneet lupaavan idean **ideointivaiheessa**, on aika toteuttaa idea nopeasti ja yksinkertaisesti. Prototyyppivaiheessa **abstraktit käsitteet muutetaan fyysisiksi tai visuaalisiksi malleiksi**, joita voidaan testata, parantaa tai jopa kyseenalaistaa.

Waste 2 Worthille tämä vaihe on vaihe, jossa rakennetaan ajattelemaan ja oppimaan tekemällä:

Prototyyppien ei tarvitse olla täydellisiä. Itse asiassa parhaat prototyypit ovat karkeat, nopeat ja edulliset. Tärkeintä on, että prototyyppi auttaa viestimään ideasta selkeästi, pyytää palautetta ja antaa tiimeille mahdollisuuden nähdä, mikä toimii ja mikä ei.

Waste 2 Worth -hankkeessa tämä voi tarkoittaa esimerkiksi uuden ruokahävikkisovelluksen luonnostelua, kompostiastiapalvelun mallin rakentamista, uuden ruokalistan suunnittelua uudelleenkäytetyistä elintarvikkeista tai lyhyen kampanjavideon käsikirjoittamista jätteen vähentämiseksi koulujen ruokaloissa tai hotellien ruokasaleissa.

Prototyyppivaiheen tavoitteet

Osallistujien tulisi:

- muuttaa ideansa näkyväksi ja konkreettiseksi
- pohtia yksityiskohtia ja käyttäjäkokemusta
- Valmistella versio, jonka voi jakaa muiden kanssa palautetta varten.
- Alkaa nähdä puutteita, aukkoja tai potentiaalia konseptissaan.



Waste 2 Worth -yritykselle **prototyyppivaihe** herättää **kiertotalousratkaisut** eloon - vaikka vain paperilla tai konseptina. Sen avulla alueelliset toimijat voivat:

- **visualisoida**, miten uusi kompostijärjestelmä, elintarvikkeiden talteenottopalvelu tai tiedotuskampanja voisi toimia.
- havaita **suunnittelun puutteet** tai käytännön ongelmat jo varhaisessa vaiheessa
- pyytää muiden sidosryhmien **panosta**, jolloin ratkaisuista tulee yhteistoiminnallisempia ja realistisempia.
- rakentaa luottamusta **toimintaan** - ei vain puhua kestäväydestä.

Vaikka prototyypistä ei koskaan tulisi lopullista tuotetta, se johtaa usein parempiin versioihin ideasta ja osoittaa osallistujille, että he voivat siirtyä **oivalluksesta vaikutukseen** oman luovuutensa avulla.

PROTOTYYPPIVAIHEEN MENETELMÄT JA TOIMET

Seuraavassa on harjoituksia, jotka ohjaavat osallistujia tämän vaiheen läpi:

1. Matalan toteutuksen - Low-Fidelity-prototyypit (30-45 min)

Aloita ideasta yksinkertaisilla, nopeilla versioilla, jotka voidaan valmistaa arkipäiväisillä materiaaleilla tai perustyökaluilla.

Matalan toteutuksen prototyyppien tyyppejä ovat mm. seuraavat:

- Luonnokset tai storyboardit, esim. sovellusta, opetusvälinettä, jätevirtakarttaa tai palveluprosessia varten.
- Roolileikit tai sketsit, esim. kohtaaminen ravintolassa tai kompostointiasemalla.
- Paperimalleja, esim. ylijäämätuotteiden pakkaukset, jätteastioiden kyltit.
- Mallijulisteet, esitteet tai sosiaalisen median viestit, esim. tiedotuskampanja.

Ohjeet:

- Materiaalit (paperia, kyniä, tusseja, kartonkia, teippiä, kierrätystavaraa jne.).
- Asettakaa ajastin (30-45 minuuttia) ja kannustakaa ryhmiä "rakentamaan ajatusten pohjalta".
- Pyydä jokaista tiimiä luomaan jotain, jonka kanssa mahdollinen käyttäjä voisi olla vuorovaikutuksessa tai johon hän voisi reagoida.

2. Kokemuksen läpikäynti tai käyttäjäpolku (20-30 min)

Tämä lähestymistapa auttaa tiimejä miettimään, miten käyttäjä toimisi heidän ratkaisunsa kanssa askel askeleelta.

Ohjeet:

- Luo visuaalinen "matka" käyttäen muistilappuja, piirroksia tai vuokaaviota.
- Korosta: tulopiste, kosketuspisteet, toimet, tunteet ja tulokset.

Esimerkki sosiaalisen kahvilan kompostointiohjelman:

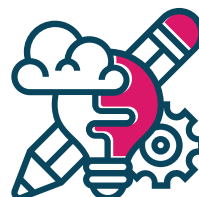
Ruokailija lopettaa lounaansa → näkee kompostiastian ja kyltin → laittaa ruoan astiaan → saa palkintopisteitä → oppii jätteen vaikutuksesta.

3. Valmistaudu palautteen antamiseen - "Demo valmis" (15-20 min).

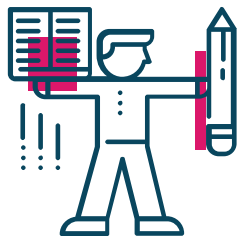
Ennen testausta osallistujien olisi harjoiteltava tai laadittava prototyyppinsä nopea esittely.

Kysymykset ohjaavat valmistautumista:

- Mikä on ydinajatus?
- Kenelle se on tarkoitettu?
- Minkä ongelman se ratkaisee?
- Mistä haluaisimme palautetta?



PROTOTYYPPIVAIHE



Tarvittavat materiaalit

- Paperi, tussit, liima, sakset, LEGO, Play-Doh, kierrätyspakkaukset, teippi, ruokajätteet.
- Valkotauluja tai suuria arkkeja tarinankerrontaa tai käyttäjäkarttoja varten
- Rekvisiitta, esim. keittiövälineet, astiat, painetut kuvat.
- Valinnainen: Canva, PowerPoint tai digitaaliset työkalut, kuten Marvel, etä-/online-prototyyppien luomiseen.

Ohjaajan vinkit

- Kannusta **nopeutta kiillottamisen sijaan** - kyse ei ole täydellisyydestä.
- Juhli luovuutta - mikään idea ei ole liian outo tässä vaiheessa.
- Kysy: "Ymmärtäisikö käyttäjä, miten tämä toimii?"
- Pidä energia korkealla musiikin, liikkeen ja naurun avulla.
- Tarjoa kannustavaa palautetta ja pidä tiimit keskittyneinä selkeyteen, ei monimutkaisuuteen.

Odotettu tulos

Prototyyppivaiheen loppuun mennessä osallistujilla pitäisi olla seuraavat valmiudet:

- näkyvä esitys ratkaisuideastaan: luonnos, mock-up, käsikirjoitus tai malli.
- selkeä selitys siitä, miten se toimii ja ketä se auttaa.
- suunnitelma prototyypin jakamiseksi ja palautteen keräämiseksi seuraavassa vaiheessa (testaus).



08

TESTAUSVAIHE



TESTAUSVAIHEEN HELPOTTAMINEN

Testausvaiheessa osallistujat ottavat kehittämänsä prototyypit ja esittelevät ne muille kerätäkseen reaktioita, näkemyksiä ja rakentavaa palautetta. Tässä ei ole kyse onnistumisen tai epäonnistumisen arvioinnista, vaan **siitä, mikä toimii**, mikä ei ja miten ideaa voitaisiin parantaa tai mukauttaa.

Waste 2 Worthin tapauksessa tässä vaiheessa jaetaan, opitaan ja jalostetaan:

Testaus auttaa tiimejä validoimaan oletuksia, tarkentamaan ideoitaan ja ymmärtämään paremmin, miten todelliset käyttäjät voisivat käyttää heidän ratkaisuaan. Waste 2 Worthissa tämä voi olla tehokas tilaisuus ruoantuottajille, kouluttajille tai yrityksille esitellä todellisia innovaatioita yhteisönsä sidosryhmille.

Testausvaihe on ratkaiseva tilaisuus:

- valitoida kiertotalousratkaisuja ennen kuin investoidaan aikaa, rahaa tai energiaa toteutukseen.
- kerätä näkemyksiä vertaisilta, sidosryhmiltä tai yhteisön jäseniltä.
- vahvistaa kokeilukulttuuria, ei täydellisyyttä.
- antaa osallistujille mahdollisuus viedä prototyyppejä reaali maailman kokeiluihin tai kumppanuuksiin.
- varmistaa, että kehitetyt ideat ovat merkityksellisiä, hyödyllisiä ja käyttökelpoisia paikallisissa yhteyksissä.

Vaikka ratkaisu olisi vielä kaukana valmiista, testaaminen auttaa tiimejä näkemään, miten se voisi kehittyä - ja antaa vauhtia sen toteuttamiseen.

Testausvaiheen tavoitteet

Osallistujien tulisi:

- esitellä prototyyppinsä selkeästi muille vertaisille, vieraille, ohjaajille.
- **kuunnella aktiivisesti** saadakseen rehellistä palautetta uusista näkökulmista.
- tunnistamaan tapoja parantaa tai mukauttaa ratkaisuaan
- pohtimaan, mitä he ovat oppineet käyttäjästä, ongelmasta ja mahdollisista vaikutuksista.



Aktiivinen kuuntelu on taito keskittyä täysin siihen, mitä joku sanoo, ymmärtää sitä ja vastata siihen - tavoitteena on **oppia aidosti** häneltä eikä vain odottaa vastausta.

Design Thinking -prosessin **testausvaiheessa aktiivinen kuuntelu on olennaisen tärkeää**. Tämä on hetki, jolloin osallistujat saavat palautetta prototyyppistään - ja se, miten he kuuntelevat, vaikuttaa suoraan siihen, miten hyvin he **oppivat, parantavat ja muokkaavat** ideaansa.

TESTAUSVAIHEEN MENETELMÄT JA TOIMET

TYÖPAJAVINKKI:

Esittele aktiivisen kuuntelun käsite ennen palautekeskustelun alkua ja tee nopea lämmittelyharjoitus. Kuunteleva pariharjoitus: Pareittain yksi henkilö kertoo minuutin mittaisen tarinan, kun toinen kuuntelee hiljaa ja toistaa sitten kuulemansa. Vaihtakaa rooleja.

Seuraavassa on harjoituksia, jotka ohjaavat osallistujia tämän vaiheen läpi:

1. Prototyyppien jakaminen / esittelytilaisuus (30-45 min).

Kukin ryhmä esittelee prototyyppinsä ja selittää sen tarkoituksen, käyttäjän ja toiminnan.

Ohjeet:

- Anna kullekin ryhmälle 5-7 minuuttia aikaa esitellä ratkaisunsa
- Kannusta heitä näyttelemään, näyttämään tai käymään prototyyppi läpi - ei vain selittämään sitä.
- Vaihtoehtoisesti voit ottaa mukaan rekvisiittaa tai miniroolileikkejä.

2. Palaute "Pidän / toivoisin / mitä jos" (15-20 min per ryhmä)

Tämä yksinkertainen, ei-uhkaava menetelmä auttaa osallistujia saamaan rakentavaa, konkreettista palautetta.

Ohjeet:

Jokaisen esityksen jälkeen pyydä yleisöä vastaamaan käyttäen seuraavia keinoja:

- "Pidän..." - Mikä ideassa on vahvaa, jännittävää tai tehokasta.
- "Toivoisin..." - Mikä voisi olla selkeämpää, vahvempaa tai realistisempaa.
- "Entä jos..." - Ehdotuksia, mahdollisuuksia tai parannuksia, joita tulisi harkita.

Käytä muistilappuja tai palautekortteja, jos ryhmä on suuri.



3. Pohdinta ja toiston suunnittelu (20-30 min)

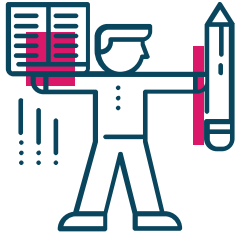
Ryhmät kokoontuvat uudelleen palautteen jälkeen pohtimaan ja päättämään, mitä muutetaan.

Keskustelukehotuksia:

- Mikä palaute yllätti meidät?
- Mitä ihmiset ymmärsivät väärin?
- Mitä muuttaisimme tai testaisimme lisää?
- Mikä tekisi tästä hyödyllisemmän tai skaalautuvamman yhteisössämme?

Kannusta heitä kirjaamaan 2-3 seuraavaa askelta idean hiomiseksi tai toistamiseksi.

TESTAUSVAIHE



Tarvittavat materiaalit

- Esittelytila tai näyttöpöydät
- Palautelomakkeet, muistilaput tai digitaaliset palautetaulut, esim. Padlet, Miro.
- Ajastimet, mikrofonit (valinnainen), prototyyppimateriaalit.
- "Pidän / toivon / mitä jos" -kortit tai julisteet.

Ohjaajan vinkit

- Kehitä palaute **oppimisen välineeksi**, älä kritiikiksi
- Pidä ympäristö **turvallisena ja kannustavana**
- Muistuta kaikkia antamaan **ystävällistä, täsmällistä ja toteuttamiskelpoista palautetta**.
- Auta esittelijöitä pysymään avoimina - jopa epämiellyttävä palaute voi johtaa merkittäviin parannuksiin.
- Juhli oppimista, älä täydellisyyttä - edistyksellä on merkitystä!

Odotetut tulokset

Testausvaiheen lopussa osallistujilla pitäisi olla seuraavat valmiudet:

- jakanut ratkaisunsa julkisesti, kuten esitys, roolileikki, läpikäynti jne.
- saanut merkityksellistä palautetta muilta
- pohtinut, mikä toimi ja mitä voisi parantaa.
- Määrittäneet selkeät seuraavat vaiheet tai tarkistukset, jotka he tekisivät (toistaminen).



09



[Home](#) [About the Project](#) [Partners](#) [Resources](#)

WASTE 2 WORTH MATERIAALIT

Project Activities

Project Activities

GROUP ONE RESULTS: AWARENESS & EXPLORATION

RESULT 01

WASTE 2 WORTH GOOD PRACTICE COMPENDIUM

This is an awareness and inspiration-building resource that investigates and publishes Good Practice case studies where operations exist that demonstrate the correct use of food waste streams in food SMEs with a focus on zero-waste and circularity.

[Learn More →](#)



RESULT 02

WASTE 2 WORTH SME FOOD WASTE COMMUNITY EXPLORATION GUIDE

This guide and its methodology will equip VET educators with the tools to guide and encourage learners to become engaged in an applied research and learning activity. SME learners will consequently acquire new research skills and the ability to conduct a mapping research activity.

[Learn More →](#)



RESULT 03

REGIONAL COMMUNITY MAPS OF WASTE STREAMS

The mapping activity will give insight via a physical blueprint to each participating community on where and what waste products are available within the community and thus act as a starting block for creating community opportunities in terms of bio- & circular economies.

[Learn More →](#)



WASTE 2 WORTH MATERIAALIEN HYÖDYNTÄMINEN

Alueellisen yhteistyön tukeminen suunnitteluajattelun työpajojen avulla

Waste 2 Worth -hankkeen resurssit kehitettiin **tukemaan käytännönläheistä, alueellisesti perusteltua yhteistyötä** ruokahävikin ja kiertoinnovaatioiden ympärillä.

Design Thinking -työpajojen yhteydessä nämä työkalut tarjoavat runsaasti sisältöä, paikallista merkitystä ja käytännön esimerkkejä, jotka auttavat **osallistujia tutkimaan, suunnittelemaan ja aktivoimaan kiertotalousratkaisuja** omissa yhteisöissään.

Kullakin resurssilla **on strateginen rooli** työpajaprosessissa - **inspiraatiosta ja ongelman hahmottamisesta ratkaisujen kehittämiseen ja työpajan jälkeiseen toimintasuunnitteluun.**

Waste 2 Worth Good Practice -kokoelma

Koostettu kokoelma keskeisiä kiertotalouden ruokahävikiesimerkkejä eri puolilta Eurooppaa.

DT-työpajassa:

- Käytä **inspiraationa empatia- tai ideointivaiheissa.**
- Antaa **konkreettisia esimerkkejä** siitä, miten muilla alueilla on ratkaistu vastaavia ruokahävikiongelmia.
- Herätä keskustelua: "Mitä voimme mukauttaa tästä tapauksesta omalle alueellemme sopivaksi?"
- Kannustetaan ryhmiä **vertailemaan ideoita** hyväksi havaittuihin konsepteihin.

Tulokset:

Osallistujat tuntevat itsensä todennäköisemmin voimaantuneiksi ja tietoisiksi, kun he **näkevät todellisia esimerkkejä** onnistumisista - ja ymmärtävät, ettei heidän tarvitse aloittaa tyhjästä.



WASTE 2 WORTH MATERIAALIEN HYÖDYNTÄMINEN

- jatkuu

Pk-yrityksen ruokajätteen yhteisön tutustumisopas

Käytännön opas, joka auttaa elintarvikealan pk-yrityksiä vähentämään jätettä, lisäämään kestävyyttä ja osallistumaan mielekkääseen innovointiin.

DT-työpajassa:

Tätä opasta voidaan käyttää työpajan empatia- ja määrittelyvaiheissa, jotta osallistujat, erityisesti ne, jotka edustavat pieniä elintarvikeyrityksiä tai heidän kehittäjiään, ymmärtäisivät paremmin todellisia haasteita ja mahdollisuuksia ruokajätteen hallinnassa.

Tulokset:

Opas auttaa osallistujia näkemään pk-yritykset ongelmien haltijoiden lisäksi potentiaalisina kiertotalousmuutoksen johtajina, kun niitä tuetaan asianmukaisesti. Se:

- Kannustaa **koko organisaatiota osallistumaan**, mikä vastaa DT:n käyttäjäkeskeistä luonnetta.
- Auttaa ryhmiä tuottamaan ideoita, jotka ovat **sekä innovatiivisia että toteutettavissa** pk-yritysten kontekstissa.
- lisää ymmärrystä **kustannussäästöistä, kestävyshyödyistä ja brändiarvosta**, mikä vahvistaa motivaatiota toimia.

Jätevirtojen alueelliset yhteisön kartat

Visuaaliset, aluekohtaiset kartat, joista näkyvät hallitsevat paikalliset ruokajätevirrat.

DT-työpajassa:

- Käytetään **visuaalisena aloitustoimintana** keskustelun käynnistämiseksi paikallisesta ruokahävikistä.
- Sisällytetään **empatiavaiheeseen**, jotta osallistujat voivat ymmärtää, mitä hukkaan menee, missä ja miksi.
- Kehota ryhmiä **luomaan omat jätevirtakarttansa** istunnon aikana tai sen jälkeen.

Tulokset:

Nämä kartat paikallistavat ongelman ja pohjustavat ideointia **todellisiin, käytettävissä oleviin resursseihin**, mikä lisää merkityksellisyyttä ja innovaatiopotentiaalia kullakin alueella.



WASTE 2 WORTH MATERIAALIEN HYÖDYNTÄMINEN

- jatkuu

Avoimien opetusresurssien - Open Education Resources (OER) -kokoelma

Joustava, asiantuntijoiden kehittämä työkalupakki ilmastotoimien, ruokajätteen vähentämisen ja kiertotalousinnovaatioiden tukemiseen.

DT-työpajoissa:

W2W OER:t tarjoavat rikasta opetussisältöä ja käytännön opetusvälineitä, jotka tehostavat suunnitteluajattelu -prosessin jokaista vaihetta ja tukevat oppijoiden pitkäaikaista sitoutumista.

OER- 12-moduulinen multimediakokonaisuus, joka yhdistää ruokahävikin, ilmastomuutoksen ja kiertotalousratkaisut. Käytä sitä:

- Aseta konteksti empatiavaiheen aikana
- Rikastuta ideointia todellisilla esimerkeillä ja globaalilla merkityksellä.
- Laajenna oppimista työpajan jälkeen (esi- ja jälkitoimet).

- Kouluttajan opas

Pedagoginen työkalupakki aktiiviseen, osallistavaan oppimiseen - verkossa tai henkilökohtaisesti. Käytä sitä:

- tukemaan vuorovaikutteisen työpajan toteuttamista
- soveltamaan ilmastokeskeisiä opetusstrategioita
- sisällyttämään suunnitteluajattelu muodolliseen, epäviralliseen tai hybridikoulutukseen.

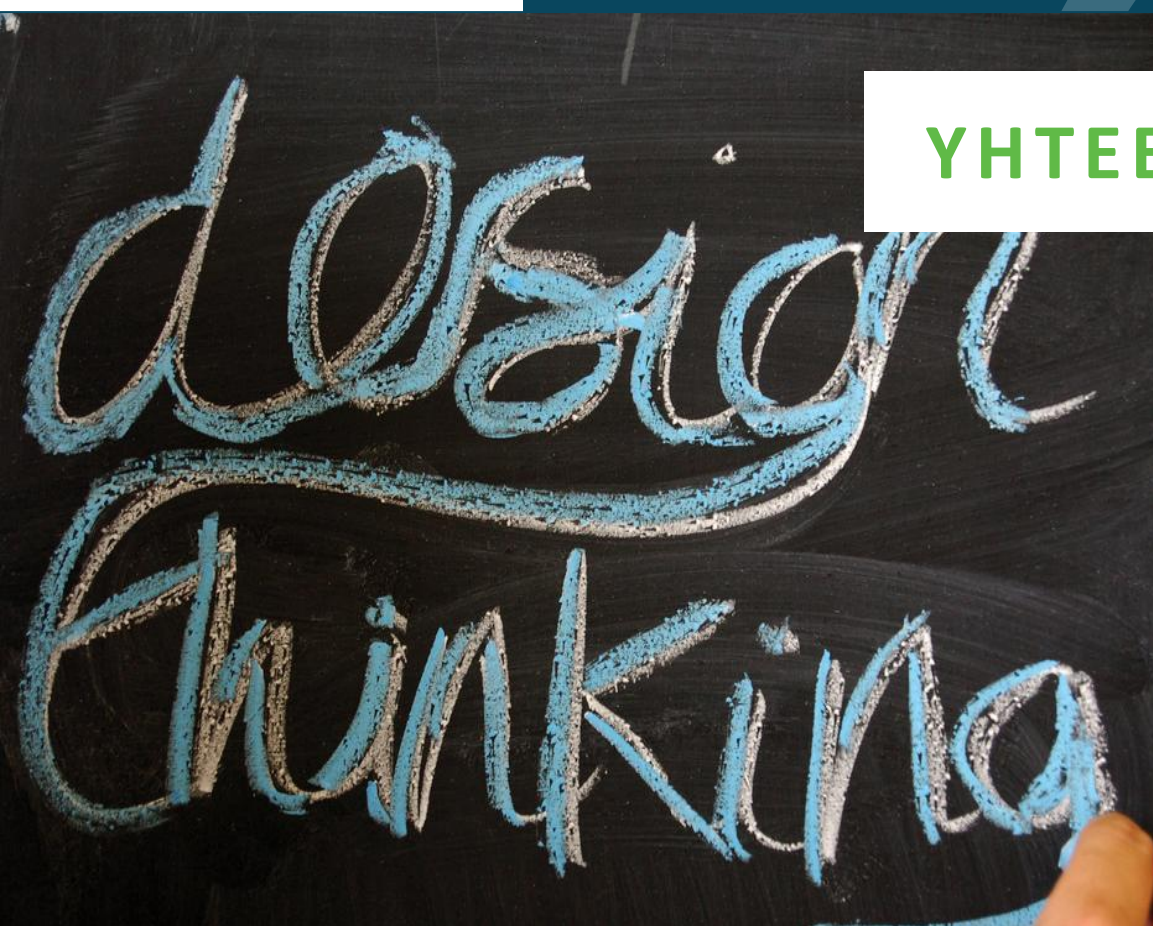
Tulokset: Koulutuksen avulla voit hyödyntää opetuskäytäntöjä ja -menetelmiä:

OER:t auttavat tekemään suunnitteluajattelu -työpajoista **mielekkäitä oppimiskokemuksia**, joissa yhdistyvät toiminta, pohdinta ja taitojen kehittäminen - ja jotka antavat oppijoille mahdollisuuden edistää **kestävää alueellista muutosta**.



10

YHTEENVETO



MIKSI SUUNNITTELUAJATTELU

TOIMII ALUEELLISESSA

KIERTOTALOUDEN YHTEISTYÖSSÄ

Waste 2 Worth -hankkeen perustana on usko siihen, että kestävä muutos alkaa **paikalliselta tasolta** - ihmisiltä, jotka tuntevat yhteisönsä, haasteensa ja resurssinsa parhaiten. Paikallistuntemuksen hyödyntäminen ja sen muuttaminen mielekkääksi toiminnaksi edellyttää kuitenkin muutakin kuin tietoa. Tarvitsemme **puitteet yhteistyölle, luovuudelle ja yhteiskehittämiselle**.

Juuri tämä tekee **suunnitteluajattelusta (Design Thinking, DT)** niin arvokkaan lähestymistavan alueellislln kiertotalousinnovaatioihin.

Suunnitteluajattelu on käytännöllistä, osallistavaa ja mukautuvaa.

DT tarjoaa **joustavan, käytännönläheisen prosessin**, joka toimii missä tahansa kontekstissa - maaseudun maatalousyhteisöistä kaupunkien elintarvikeyrityksiin. Se ei vaadi osallistujilta asiantuntijuutta tai innovatiivisuutta. Se vain pyytää heitä olemaan **uteliaita, empaattisia ja avoimia kokeiluille**.

Olipa kyseessä maanviljelijä, joka miettii uudelleen, miten ylijäämätuotteita käytetään, koulun johtaja, joka pyrkii ratkaisemaan lounasjätteen ongelman, tai yhteisön ryhmä, joka aloittaa kompostointihankkeen - DT antaa kaikille mahdollisuuden osallistua.



MIKSI SUUNNITTELUAJATTELU

DT rakentaa suhteita, ei vain ideoita

Kiertotalousratkaisut vaativat muutakin kuin hyvää suunnittelua - ne edellyttävät **yhteistyötä eri alojen**, siilojen ja järjestelmien **välillä**. Suunnitteluajattelu tuo yhteen ihmisiä, jotka eivät yleensä työskentele rinnakkain: opettajia, elintarvikealan yrittäjiä, opiskelijoita, päättäjiä ja jätteiden hyödyntäjiä.

Strukturoidun vuoropuhelun, yhteisten toimintojen ja prototyyppien rakentamisen avulla DT auttaa rakentamaan luottamusta, yhteistä kieltä ja keskinäistä ymmärrystä - kestävien alueellisten kumppanuuksien perusteita.

DT herättää toimintaa, ei pelkkää keskustelua.

Liian usein kestävä kehitys työpajat päättyvät hyviin aikomuksiin ja vähäisiin jatkotoimiin. DT kääntää tämän mallin, sillä se etenee nopeasti **ongelmasta ideaan, prototyyppiin ja palautteeseen**. Se kannustaa testaamaan, epäonnistumaan nopeasti ja oppimaan eteenpäin.

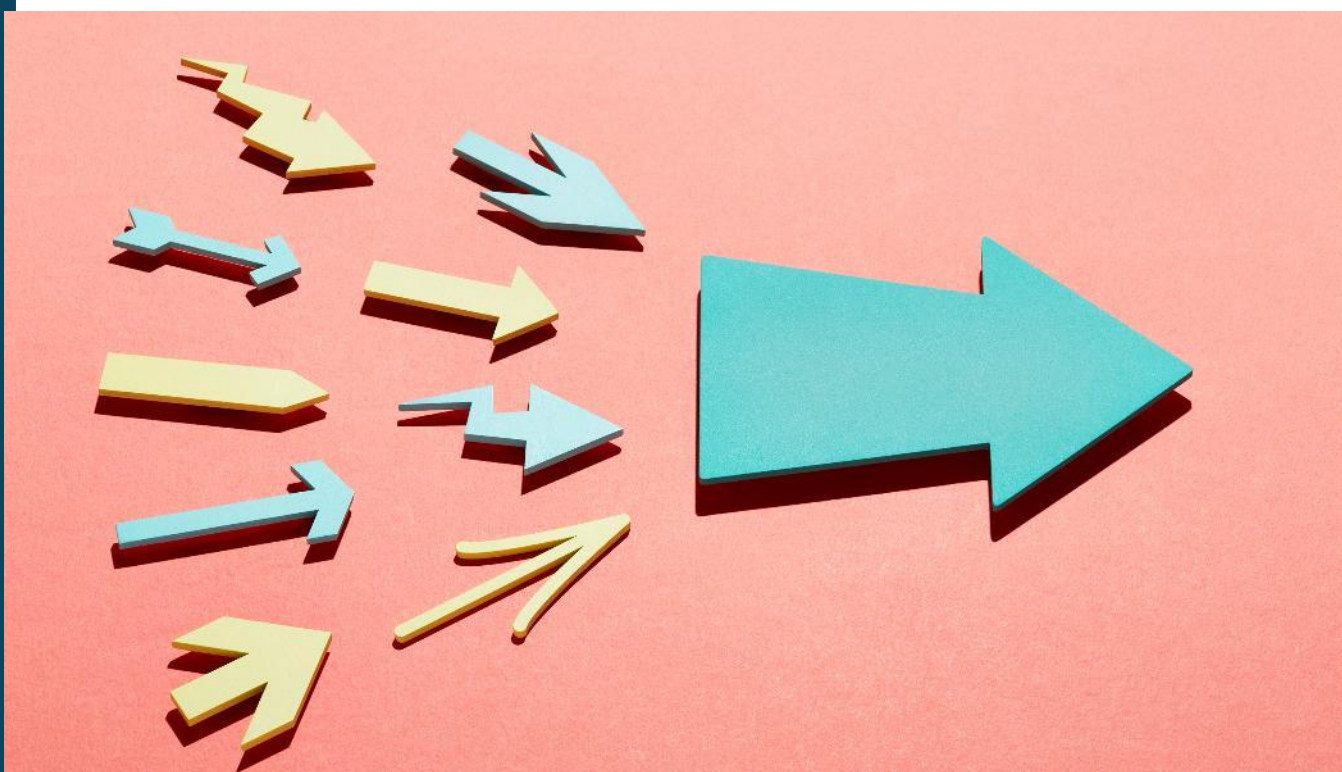
Alueellisissa yhteyksissä, joissa aika, raha ja kapasiteetti ovat rajalliset, tämä kyky toimia ilman täydellisyyttä on voimauttava. Se auttaa yhteisöjä siirtymään suunnittelusta tekoihin - ja parantamaan niitä koko ajan.

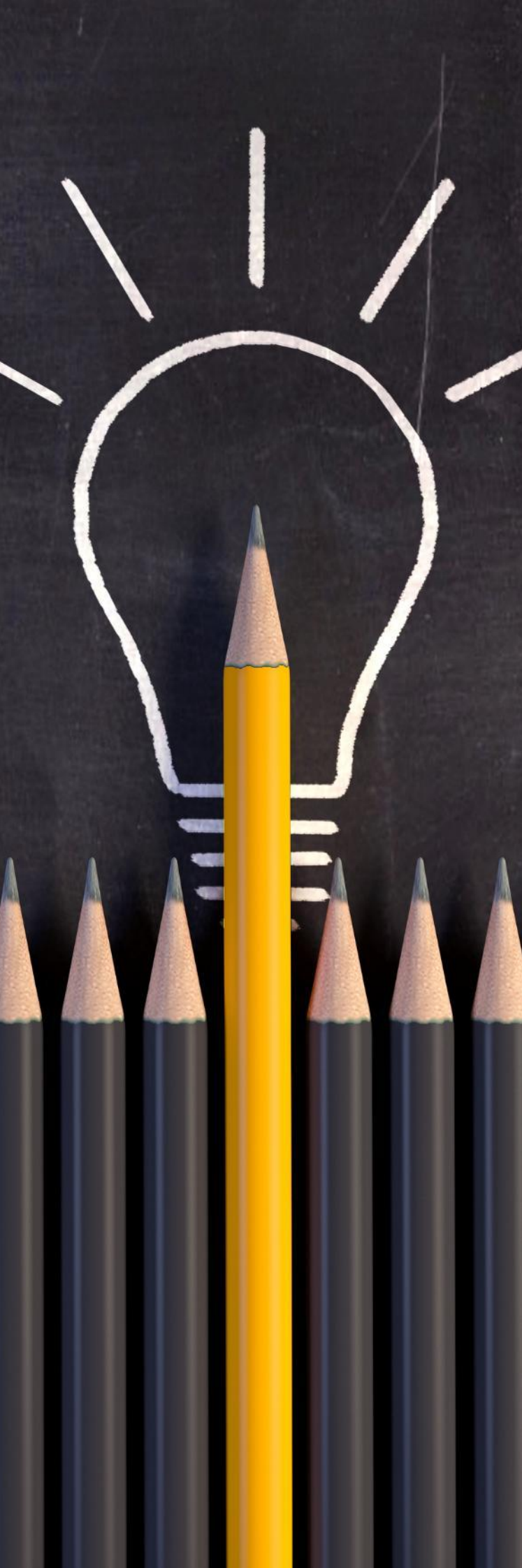
DT sopii täydellisesti yhteen kiertotalouden arvojen kanssa.

Kiertotaloudessa on kyse järjestelmien uudelleenajattelusta, resurssien arvostamisesta ja jätteiden poistamisesta. Design Thinking heijastaa näitä periaatteita:

- priorisoidaan käyttäjien tarpeet ja systeemiajattelu
- iterointi on tärkeämpää kuin täydellisyys
- rohkaistaan ideoiden, materiaalien ja roolien uudelleenkäyttöä ja uudelleenkeksimistä.

DT auttaa sidosryhmiä näkemään jätteen loppupisteen sijasta innovaation lähtökohtana.





LOPUKSI

Suunnitteluajattelu ei ole päämäärä - se on väline. Kun se yhdistetään alueellisissa yhteisöissä jo olemassa olevaan paikallistuntemukseen, luovuuteen ja sitoutumiseen, siitä tulee **tehokas kiertotalouden muutosvoima.**



**"PIENI EDISTYS JOKA
PÄIVÄ TUOTTAÄ SUURIA
TULOKSIA"**

Varustamalla alueelliset toimijat tällä ajattelutavalla ja menetelmällä *Waste 2 Worth* auttaa yhteisöjä luomaan ratkaisuja, jotka ovat kestäviä ja jotka ovat samalla jaettuina, skaalautuvia ja paikallisesti omistettuja.



LISÄMATERIAALIA

CASE STUDY:

[Foodwaste Ecosystem](#) hanke on tarjonnut mahdollisuuden tutkia **L&T:n, ResQ Clubin, Vaasan Oy ja Smooth it** yritysten kehityshaasteita, jotka tähtäävät ruokahävikin vähentämiseen ja hyödyntämiseen. Design Sprint -menetelmä tiivistä uusien ideoiden luomisen viiden päivän aikatauluun:

Maanantai: kehityshaasteen määrittely ja tavoitteiden asettaminen,

Tiistai: ideointi ja ongelmien tunnistaminen,

Keskiviikko: parhaan konseptin valinta ja sen jalostaminen prototyyppiksi,

Torstai: prototyyppin rakentaminen ja

Perjantai: testaus käyttäjien kanssa ja parantaminen palautteen perusteella (Knapp, Zeratsky & Kowitz, 2016).

Design Sprintin tuloksena syntyi esittelymateriaali ja portfolio, joka sisälsi ohjaajien ennalta määrittelemät palvelumuotoilumenetelmät. Asiakkaat saivat lopputuotteena portfolion, joka vastasi heidän haluamaansa konseptia aiheesta ja sisälsi myös projektiosan loppuun saattamiseksi tarvittavaa lisämateriaalia. Design Sprintin aikana kehitettiin uusia ideoita ja konsepteja, mukaan lukien uusia sovelluksia, liiketoimintamalleja ja tuotteita.

Yhteensä suunnittelusprintissä oli mukana neljä elintarvikealan toimijaa, 12 ryhmää ja 65 opiskelijaa.

L&T haastoi luomaan keräys- ja kuljetusratkaisun, joka mahdollistaisi elintarvikesivuvirtojen kustannustehokkaan ja turvallisen kuljetuksen elintarvikepalveluiden tuottajilta sivuvirtoja hyödyntäville.

Vaasan Oy halusi ratkaisun, joka mahdollistaisi leipomotuotannon prosessijätteen ja ylipaistamisen kierrätyksen ja tehokkaimman mahdollisen hyödyntämisen.

Smooth it -haaste liittyi smoothieiden valmistuksessa käytettävien vihannesten, hedelmien ja/tai marjojen kuorinta- ja leikkausjätteiden kierrätykseen ja tehokkaimpaan hyödyntämiseen.

ResQ Club halusi sprintin aikana yhteistyömallin elintarvikepalveluiden eli ravintoloiden, ruokalojen ja kahviloiden ylijäämäruoan hyödyntämiseen.



TAUSTATIEDOJA

LUE LISÄÄ: Design Sprint ruokahävikkiä vastaan - <https://journal.laurea.fi/design-sprintilla-havikkiruokaa-vastaan/#5f89fea9>

Design Council. [The Design Process: What is the Double Diamond?](#)

Knapp, J., Zeratsky, J. & Kowitz, B. 2016. Sprint: How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days. E-book. New York: Simon & Schuster.

Seuraa matkaamme



www.waste2worth.eu



Co-funded by
the European Union