



MISTÄ SAAVUTETTAVUUS KOOSTUU? tapausesimerkkinä parkour

Kohti saavutettavampia harrastuksia 29.8.2024
Perttu Pihlaja ja Tetti Tuhkio

EDELLYTYKSET SILLE, ETTÄ JOKU HARRASTAA

1. TULEE PAIKALLE

Miten lapsi saadaan paikalle ensimmäisen kerran? Mitkä vaikuttavat keksimiseen ja pääsemiseen?

2. TULEE UUDESTAAN

Miten auttaa lapsia jatkamaan harrastusta eli sitouttaa?
Miten tätä kannattaa tehdä ja voiko sitä tehdä suunnitelmallisesti?
-> harrastamisen positiiviset vaikutukset tarttuvat

Mitä ensimmäisen kerralla paikalle tuleminen edellyttää?

Klassiset osallistumisen esteet poistetaan:

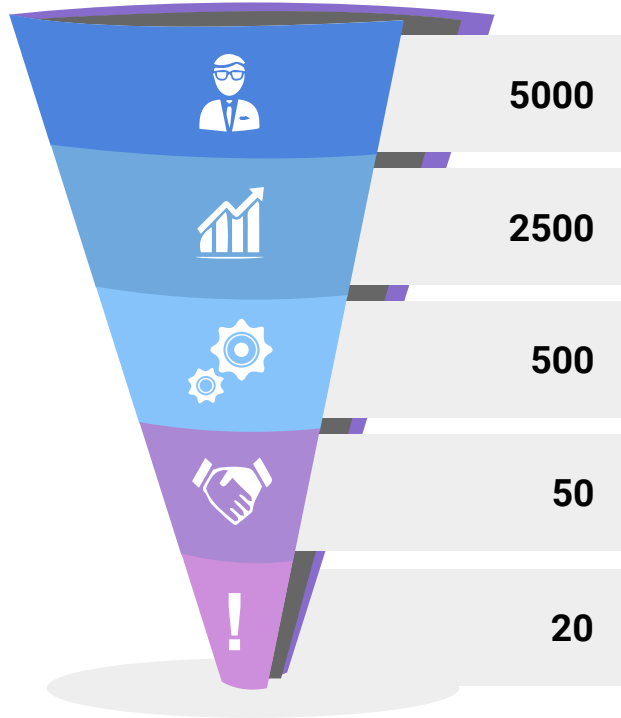
- pääsee kaukaa ja läheltä (esim. kyydityksen järjestäminen taajamissa asuville)
- pääsee ja löytää tapahtumapaikalle (esim. pyörätuolilla helppopääsyisyys)
- taloudelliset mahdollisuudet - (esim. osallistuminen vähävaraisena)
- sosiaaliset tekijät (esim. paikalle tuleminen tuntuu riittävän turvalliselta)
- saa tiedot ymmärrettävästi (esim. oikealla kielellä ja sopiva määrä aistiärsykeitä tilanteessa)
- Erityisen tuen tarpeet (esim. keskittymisen haasteet tai muu avustajan tarve)



Edellytykset, joita ei välttämättä tule ensimmäisenä mieleen:

- kaikki tarvittavat ihmiset (osallistuja, mielipidevaikuttajat ja päättäjät) saavat tiedon asiasta (tiedotus saavuttaa)
- tietoa tulee riittävän usein vastaan eri kanavia pitkin (monikanavaisuus)
- osallistuminen vaikuttaa kaikille asiasta päättävälle houkuttelevalla (brändäys = osa tiedotusta)
- osallistumista edellyttävien asioiden tekeminen tehdään mahdollisimman helpoksi (esim. ilmoittautuminen helposti verkossa)

Mukaan tulevien polku - tiedotus



Alueellasi asuvat ihmiset, joita asia koskee. Esim. tietyn ikäisten lasten vanhemmat Imatralla.

50%

Saa tietää, että järjestämäsi toiminta on olemassa.

20%

Ottaa asiasta selville lisää, käymällä esimerkiksi verkkosivuillasi

10%

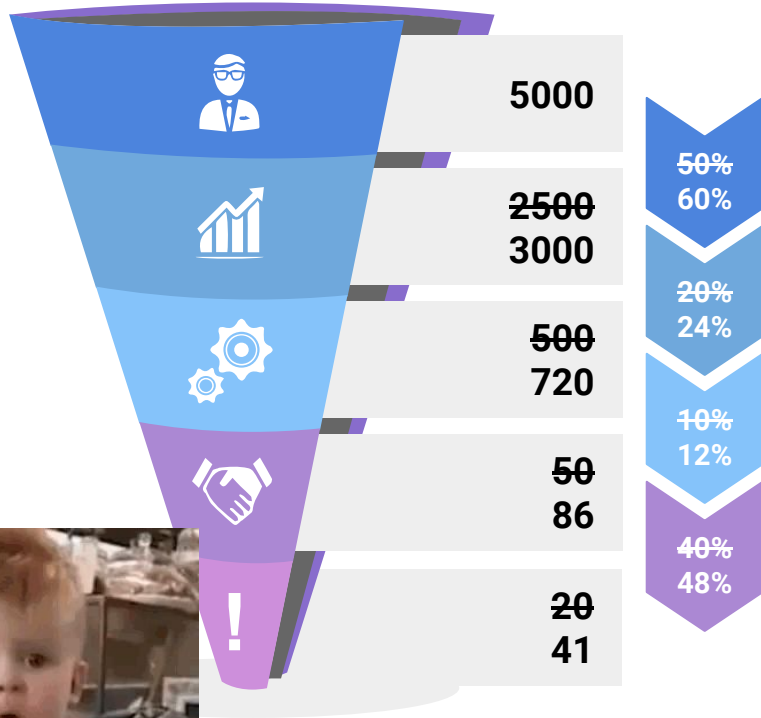
Ilmoittautuu mukaan toimintaan

40%

Ilmoittautuu mukaan toimintaan uudelleen seuraavan tilaisuuden tullen

Mitä sitten? Entä jos tehdään meidän työ 20% paremmin?

Mukaan tulevien polku - parempi tiedotus



Tiedotetaan vähän paremmin
(50% kun tehdään 20% paremmin = 60%)

Tehdään paremmat viestit, jossa useampi kuka saa tietää kiinnostuu ja ottaa selvää lisää
(20% tehdään 20% paremmin = 24%)

Tehdään ilmoittautuminen helpommaksi ja houkuttelevammaksi. Selvää ottajista (esim. verkkosivuilla kävijät) ilmoittautuu vähän isompi osa
(10% tehdään 20% paremmin = 12%)

Muistetaan tiedottaa toimintaan osallistuneita seuraavasta kaudesta/kerrasta ja tehdään tämä hieman paremmin
(40% tehdään 20% paremmin = 48%)

Pienellä työmäärällä voidaan tuplata osallistujamäärä!



Kumpi vaikuttaa enemmän harrastuksen suosioon/saavutettavuuteen [kävijämääriin]:

1. Kiinnostuneet [uudet aloittavat]
2. Jatkovat [kaudelta toiselle]

Miksi harrastusta jatketaan?

ULKOISET SYYT

SISÄISET SYYT
(SDT)

Miksi parkour on suosittua? Itsemääräämisteoria (itseohjautuvuusteoria)

by **PARKOUR**
AKATEMIA 

SDT	Kuvaus	Parkour lajina	Esimerkkejä ohjatuista parkour-harjoituksissa
Omaehtoisuus (Autonomy)	Kokemus autonomiasta eli siitä, että on vapaa päättämään omista tekemisistään.	Laji on täysin omaehtoinen. Siinä ei kilpailla, mitään ei ole pakko tehdä ja voit luoda.	Radan alkupiste ja loppupiste annettu, mutta muuten sen saa selvittää omalla tavalla.
Kyky (Competence)	Kokemus siitä, että osataan ja saadaan haluttuja tuloksia aikaan.	Parkourissa asioita opitaan alussa nopeasti ja päädyt tekemään asioita mihin et olisi uskonut pystyväsi.	Pystytkö tasapainottelemaan putken koskematta maahan? (Sopivuus ja itsenäinen tulkinta onnistumisesta)
Yhteisöllisyys (Relatedness)	Yhteydessä oleminen muihin ihmisiin. Välittämisen kokemus.	Yksilölaji, jossa ei kilpailla, vaan pidetään yhdessä hauskaa ja autetaan kaveria.	Erilaiset ryhmäyttävät harjoitteet: Lapset vs. ope Mahdutteko kaikki pukin päälle? Keksikää yhdessä 3 hengen ryhmissä asia X

SYYT HARRASTUKSEN LOPETTAMISEEN

by **PARKOUR
AKATEMIA**

KYLLÄSTYMINEN

EI KEHITY

**OHJAAJAN
TAITAMATTO
MUUS**

**HARRASTUKSESSA
EI VIIHDY**

**INNOSTUKSEN
LAANTUMINEN**

**PYSTYMÄTTÖMYYDEN
KOKEMUS**

On
tylsää

MUU TEKEMINEN

Aikataulut,
treenimäärä

**KAVERIT
LOPETTAA**

**HUONO
RYHMÄHENKI**

Muut
harrastukset

AJAN PUUTE

Ei ehdi olla
kaverien
kanssa

Kokko & Mehtälä, toim. 2016. LIITU-tutkimus 2016
Kokko ym. 2019. LIITU-tutkimus 2018
Rottensteiner ym. 2013. Personal reasons for
withdrawal from team sports and the influence of
significant others among youth athletes.

MIKSI LAPSET HARRASTAVAT?

SISÄINEN MOTI

- oma kiinnostus harrastukseen
- viihtyminen harrastuksessa:
 - sis. motivaatio (SDT)
 - ei ole tylsää = hauskaa
- Onnistumisen kokemukset = motivoivat/sopivat haasteet
- Oppiminen ja kehittyminen

Malvela 2003. Kilpaurheilijoiden menestymisen ja lopettamisen taustoja
Csikszentmihalyi & Csikszentmihalyi 1990. Flow: The psychology of optimal experience
Scanlan ym. 1993. Sources of Enjoyment for Youth Sport Athletes

ULKOINEN MOTI

- vanhemmat ovat ilmoittaneet tai pakottaneet
- kaverit käyvät
- hyvä ryhmähenki
- kiva/hyvä ohjaaja
- on aikaa harrastukselle ja se sopii muihin aikatauluihin



PELILLISTÄMINEN

= tehdään pelin kaltaiseksi soveltamalla pelien dynamiikkaa/mekaniikkoja

- pelillistäminen metodi vs. peli joka viihdyttää
- pelillistämisessä on tavoite, joka tehdään näkyväksi ja josta palkitaan (automatisoidun) palautteen avulla
- pelillistäminen sitouttaa ja motivoi
- tehokas ja mukaansa tempaava tapa opetella uutta (koulussa, harjoituksissa, työelämässä)
- 40% maailman väestöstä pelaa videopelejä

ESIMERKKEJÄ PELILLISTÄMISESTÄ

- Palkitseminen herkuilla tai viikkorahalla siivouksen jälkeen
- Hipat ja kirkonrotat
- Älykellon kanssa lenkkeily ja netissä tulosten julkaiseminen
- Rehtorin kanslia -peli ylityksen opetteluissa
- Loikkakoplan pisteytys, leaderboard ja palkintovideot ([testaa ilmaiseksi](#))

Home / KAUSI 01 / TREENI 01

ONNEKSI OLKOON!
SAITTE 1500 PISTETTÄ

Upeaa! Jatkaakaa samalla energialla!

Mitä pidit huostasta? Kerro meille alle

Kirjoita palautetta tänne...

LÄHETÄ

Palkintovideo

Olette päässeet treenin loppuun asti ja pällsette kotonaan pällntövideon, mukavaa! Pällntöviedot ovat lyhyitä (0,5-1,5 min) videoita, joiissa nähtä esiin erilaisia sotumukaisia kuvauksia, parkourin esittelyä ja läpistoa.

Läikkökoplan suunnittajalle Parkour Akatemiassa on tärkeä saada palautetta:

- Anna palautetta tehäviestä painamalla tehtävien yllä olevaa puokius yllä tai alas sen mukaa, että incartaku ryhmä tehäviestit!
- Systeemillä voit tallentaa tehtävien suosikkiaihin omille sivuille.
- Voit kirjautua palautetta tekemistävihin tehtäviin tulevaisuutta jillona. Voit kirjautua palautetta tekemistävihin lisäksi myös muista esiinistä. Kirjautuessa palautteesta on suorit opa Läikkökoplan kehittämisessä!

Kiitos palautteesta!

Käyttäjryhmäsi pistetaulukko

		PVH1	125600
		li2	88900
		POMAR1	75900
4		li6	56300
5		LUH2	54200

LÄHTEET MM.

- ❑ Csikszentmihalyi, M., & Csikszentmihaly, M. 1990. Flow: The psychology of optimal experience (Vol. 1990). New York: Harper & Row.
- ❑ Scanlan, T. K., Carpenter, P. J., Lobel, M., & Simons, J. P. (1993). Sources of enjoyment for youth sport athletes. *Pediatric exercise science*, 5(3), 275-285.
- ❑ Kokko S, Martin L, toim. 2019. Lasten ja nuorten liikuntakäyttäytyminen Suomessa: LIITU-tutkimuksen tuloksia 2018. Hki: Valtion liikuntaneuvoston julkaisuja 1, 2019.
- ❑ Kokko S, Mehtälä A, toim. 2016. Lasten ja nuorten liikuntakäyttäytyminen Suomessa: LIITU-tutkimuksen tuloksia 2016. Hki: Valtion liikuntaneuvoston julkaisuja 4, 2016.
- ❑ Malvela, M. 2003. Kilpaurheilijoiden menestymisen ja lopettamisen taustoja. Pro gradu -tutkielma, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:ju-2003903288>
- ❑ Rottensteiner, C., Laakso, L., Pihlaja T., Konttinen, N. 2013. Personal reasons for withdrawal from team sports and the influence of significant others among youth athletes. *International Journal of Sport Science and Coaching*, 8, 19-32. DOI: 10.1260/1747-9541.8.1.19

Saavutettavampi harrastus -suositukset ja -merkki

Miten ne voivat auttaa
viestinnässä?



Mikä merkki ja mitkä suositukset?

- Saavutettavampi harrastus -merkillä ja siihen liittyvien suositusten tuella pyritään varmistamaan, että kaikki saavat nauttia harrastamisen iloista ja hyödyistä!
- Se on kaikille harrastustoimijoille tarkoitettu asennemerkki, jolla käyttäjä voi korostaa viestinnässään tahtotilaansa ja toimiaan saavutettavuuden ja moninaisuuden kokonaisvaltaiseksi huomioimiseksi.
- Merkki toimii apuna harrastusten järjestäjien, harrastajien ja heidän läheistensä välisessä viestinnässä ja se voi auttaa löytämään harrastuksen.

Saavutettava viestintä

- Viestimme selkeästi ja ymmärrettävästi sekä sanoin että kuvin.
- Verkkopalvelumme ovat saavutettavia.
- Kohdennamme viestintäämme tavoitaksemme ryhmiä, jotka ovat aliedustettuina harrastuksessamme.
- Viestimme tilojemme ja toimintaympäristömme esteettömyydestä ja saavutettavuusratkaisuista. Kerromme myös mahdollisista esteistä ja puutteista.