

TYÖ2.0
LUPA TEHDÄ FIKSUMMIN



**suomi
digi**



Kokeilukulttuuria rakentamassa – Kirteko 11.10.2018 Virpi Einola-Pekkinen, VM

A white, fluffy cloud is centered in the upper half of the frame against a clear blue sky. To the left of the cloud, a faint rainbow is visible, extending from the bottom left towards the center. The overall scene is bright and clear.

”Todellinen epäonnistuminen on sitä, että lakkaa yrittämästä”

Tavoite: kokeilut osaksi arkea!



Ja tuloksena: testattuja ratkaisuja ja kokemuksia muille jaettavaksi – nopeasti, yhdessä oppimalla ja kehittämällä!

Kokeilukiihdyttämö – valtiollako? Kyllä, luvan ja kannustuksen kera

Valtiovarainministeriö 29.8.2017 17.33

UUTINEN



Tunnistatko valtionhallinnossa jonkun kehittämiskohteen, johon voitaisiin löytää täysin uusi ratkaisu? Onko sinulla tai tiimilläsi valtionhallinnossa jo idea kokeilusta, jonka käytännön toteuttamiseen kuitenkin kaipaisitte sparrausta ja hyviä vinkkejä? Haluatko verkottua ja löytää asiakaslähtöisiä ratkaisuja?

Työ 2.0, Kokeileva Suomi, Suomidigi ja D9 järjestävät syksyn aikana kokeilukiihdyttämön, jonka tavoitteena on

- edistää kokeilevan toimintakulttuurin syntymistä valtionhallintoon
- käynnistää uusia toimintatapakokeiluja
- saada kokeilut osaksi valtion virastojen normaalia arkea.

Kiihdyttämön aikana käynnistettävät kokeilut voivat liittyä laajasti osaamiseen, toimintatapoihin, muutosten läpivientiin, johtamiseen, työympäristöihin tai digitaalisten ratkaisujen hyödyntämiseen.

Tärkeintä on, että kokeilusta opitaan ja sen tuotoksena syntyy testattuja ratkaisuja ja kokemuksia muille jaettavaksi - nopeasti, yhdessä oppimalla ja kehittämällä!

Kokeilukiihdyttämön tavoitteena:

1. Edistää kokeilevan, jatkuvan parantamisen toimintakulttuurin syntymistä valtionhallintoon
 - Rakentaa kokeilujen ympärille yhteisöllisyyttä ja keskinäistä sparrailuverkostoa ("töissä valtiolla, kansalaisten parhaaksi")
 - Madaltaa kokeiluihin lähtemisen kynnyistä
 - Poistaa / vähentää kokeiluihin liittyviä ennakkoluuloja
 - Lisätä tietoisuutta ja osaamista erilaisista (uusista) menetelmistä
2. Käynnistää uusia toimintatapakokeiluja ja oppia niistä
 - Juurruttaa kokeilut osaksi hallinnon "normaalia" tekemistä Uudistaa toimintaa ja toimintatapoja ketterästi ja asiakaslähtöisesti
 - Saada tuloksia aikaan nopeammin ja kustannustehokkaammin

Tiimeille esitetyt kysymykset

- Minkä ongelman haluatte ratkaista?
- Miten ideanne ratkaisee ongelman?
- Mikä tekee ideastanne kokeilun? Miten testaatte ideanne, mitä käytännössä kokeilette? Mikä on kokeilun tavoite? Kuka kokeilun toteuttaa?
- Ketkä ovat kokeilunne asiakkaita? Mitkä ovat heidän tarpeensa kokeilun suhteen?
- Miten ja millä kriteereillä varmistatte kokeilusta oppimisen?
- Miten aiotte viedä asiaa eteenpäin kokeilun jälkeen?

Mukaan saatiin

18 tiimiä, joiden kokeilut liittyvät mm. seuraaviin teemoihin:

- Virtuaalisen yhteistyöalustan perustamista
- Suorituskyvyn maksimointia hallinnollisia tukipalveluita tehostamalla
- Tekoälyn hyödyntämistä e-oppimisessa
- HR:n uutta roolia (HRBP)
- Henkilöstön innostamista sähköisten työvälineiden käyttöön
- Yhtenäisen työkuulttuurin ja työnantajakuvan rakentamista
- Uusien innovaatioiden syntymistä julkisten hankintojen kautta
- Verkostomaisen toimintatavan kehittämistä
- Tiimityötä yli organisaatorajojen
- PPP –yhteistyötä kv- start up-mentoroinnissa
- Nuorten syrjäytymisen ehkäisyä

Mitä tiimit saivat

- Tuetun prosessin
- Sparrausta / mentorointia
- Uskoa tekemiseensä: ”Olemme oikealla tiellä”
- Uusia ideoita, uusia kontakteja & kumppanuuksia
- Innostusta
- Uutta ymmärrystä: ”Strategia oikea, taktiikkaa muutettava”
- Uusia työtapoja, mm. ”5 day design sprint”
- Eri toimijat koolle yhteisen asian äärelle
- Aikaa keskittyä asiaansa yhteisissä tapaamisissa

Kokeilukiihdyttämön tuotoksena

1. Toimintatapakokeiluja ja niistä syntyneiden oppien jakamista (=> muutoksia toimintatapoihin)
2. Kokeilujen mallinnusta (riittävä diversiteetti varmistuen)
3. Virkamiehille lisääntyntä osaamista & kyvykkyyttä kokeilujen toteuttamiseen
4. Ymmärrystä uudenlaisesta toiminnan logiikasta: ketterä kehittäminen & ”selkeä tavoite – epämääräinen polku” –yhtälöön (erityisesti johdolle)

Sparraajat

- Mukaan (eri tavoin) saimme: Paula Lehtomäki (VNK), Olli-Pekka Heinonen (OPH), Kalevi Ekman (Aaltoyliopisto), Mia Nykopp (Trafi), Ilona Lundström (TEM), Juha Sarkio (VM), Jouko Salonen (Migri), Jonna Heliskoski (Hanken), Petteri Kallio (e-oppiva/HAUS), Peter Vesterbacka (Lightner), Niina Nissilä (D9) ja Petri Virtanen (Sitra)

17.1.2018 pidetyn kokeilujuhlan tallenteet

- Olli-Pekka Heinonen: ”Kokeilut ja johtaminen”
https://www.youtube.com/watch?v=VDd1hC2V_TU
- Tiimit äänessä: “Mitä kokeilimme, mitä opimme...”
https://www.youtube.com/watch?v=mm_UkdCRyD8
- Paneeli ja lopussa kunniakirjojen jako:
<https://www.youtube.com/watch?v=gzjJaxgmzOU>

Kokeilukiihdyttämöön haku on nyt käynnissä

🕒 20.6.2018 15.07

UUTINEN



Innostuneen vastaanoton viime syksynä saanut Kokeilukiihdyttämö järjestetään nyt toista kertaa. Kokeilukiihdyttämö on suunnattu valtionhallinnon työntekijöistä koostuville tiimeille, jotka haluavat lähteä ratkomaan työhönsä liittyviä haasteita kokeilun keinoin.

Kokeilukiihdyttämöön voi ilmoittua kahta eri reittiä. Oman tiiminsä voi ilmoittaa mukaan 31.8. mennessä [tästä linkistä](#) samaan tapaan kuin viime vuonna. Jos sinulla on kuitenkin idea-asteella oleva

kokeilu ilman tiimiä, voit ilmoittaa sen mukaan 7.9. mennessä [tästä linkistä](#) ja sitä kautta saada koottua tiimin kokeilun ympärille. Voit myös tutustua toisten ideoihin ja antaa niihin oman panoksesi [Ideataulussa](#).

Kokeilukiihdyttämön tavoitteena on edistää kokeilevan, jatkuvan parantamisen toimintakulttuurin syntymistä valtionhallintoon. Kokeilut halutaan juurruttaa osaksi jatkuvaa hallinnon kehittämistä, jossa toimintatapoja uudistetaan ketterästi ja asiakaslähtöisesti. Kokeilukiihdyttämön järjestävät **Työ 2.0, Kokeileva Suomi, Yle, Sitra ja SuomiDigi, D9-digitiimi ja Ideatehdas**.

11.10.2018

Kokeilukiihdyttämö II- teemat

1. Uudet organisoitumisen muodot, tavat ja ympäristöt
 - Ketterät ja itseohjautuvat organisoitumisen mallit, verkostojen tavoitteellinen hyödyntäminen, työryhmätyöskentely 2.0, yhteisölliset työtilat jne.
 - Resurssien yhteiskäyttö ja työn jakamisen uudet mallit (ml. liikkuvuus laajasti ymmärrettynä: ihmiset, osaaminen ja tieto liikkuvat)
2. Asiakasymmärryksen ja –orientaation lisääminen toimintatavoissa
 - Julkinen organisaatio osana ekosysteemejä, PPP –yhteistyö, 4. sektorin hyödyntäminen asioiden valmistelussa jne.
 - Yhteiskehittäminen (co-creation)
3. Digitalisaation, tekoälyn ja robotiikan hyödyntäminen
 - Erityisesti organisaatioiden yhteisten asiakkaiden tunnistaminen ja uusien, rajat ylittävien palvelupolkujen kehittäminen

Mukaan saatiin

17 tiimiä, joiden kokeilut liittyvät seuraaviin teemoihin

- ✓ maahanmuuttajien parissa kiertävien Suomi-huhujen oikaiseminen
- ✓ poikkihallinnollinen etämyynnin valvonta
- ✓ strateginen henkilöstösuunnittelu
- ✓ virtuaalisen oppimisen pedagogiikka
- ✓ selkeä virkaviestintä
- ✓ joustavien ja laadukkaiden asiakaspalautekanavien rakentaminen
- ✓ tulevaisuuden ilmiöiden havaitseminen ja ymmärtäminen
- ✓ viraston sisäisten organisaatorajojen madaltaminen
- ✓ palvelevan johtamisen käytännön toteuttaminen
- ✓ hanke- ja projektitoiminnan uudistaminen
- ✓ Työ 2.0 –kummien rooli ja toiminta
- ✓ kokeellisten tilastojen laadinta ja julkaiseminen
- ✓ Lean-Startup-toimintamallin omaksuminen
- ✓ nuorten palvelujen kehittäminen
- ✓ ennakoiva kotouttaminen
- ✓ kestävän kehityksen mukainen virastoarki
- ✓ yhdessäohjautuminen

Kokeilukiihdyttämö tukee tiimejä kokeiluiden toteuttamisessa

Kick off 25.9.2018

- Tutustuminen ja synergioiden löytäminen
- Toiveet ja odotukset
- Hyvän kokeilun tunnuspiirteitä
- Työkaluja kokeilun tueksi

Erilaisia menetelmiä kokeilun toteutukseen 24.10.2018

- Ideasta kokeiluksi
- Miten varmistamme kokeilun onnistumisen ja vaikuttavuuden

Kokeilujuhla 17.1.2019

- Kokeilujen opit ja oivallukset
- Onnistumisten ja epäonnistumisten juhlinta

Kokeilukulttuurin vahvistaminen ja ihmisten johtaminen 21.11.

- "Välitilinpäätös" : Tähänastisten oppien jakaminen ja jatkoide
- Kokeilujen esittely ja sparrausraadin palaute