Supervoimia digitaalisuudesta ja verkon yhteisöistä

Essi Lindberg

KUMAJA, Uudenmaan sote-järjestöjen tulevaisuusfoorumi 1.10.2020

Kuka olen?

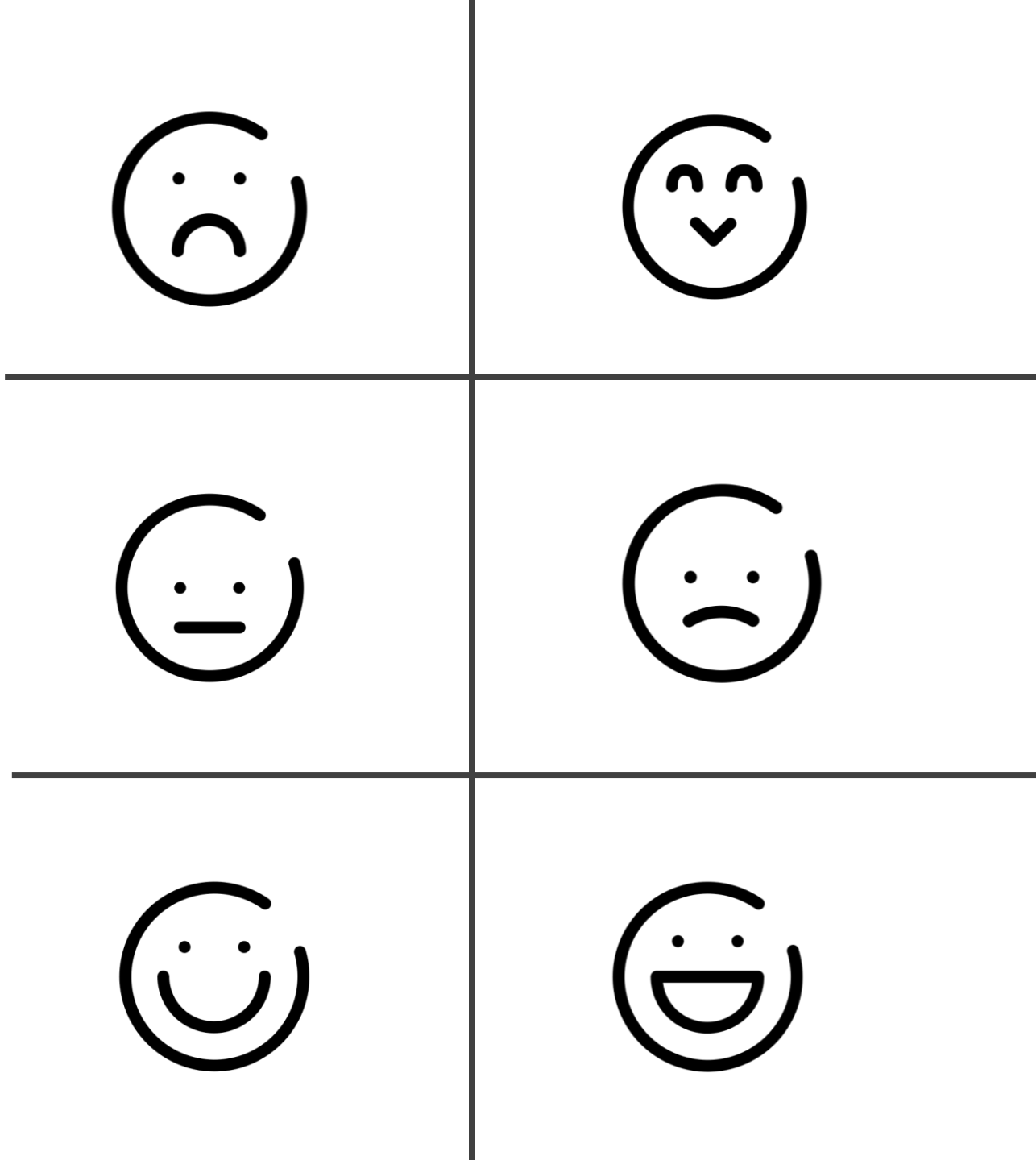
Viestintäkoordinaattori Palkansaajien tutkimuslaitoksella vuodesta 2019 alkaen.

FM (Turun yliopisto 2010), PAMU-opintoja Laurea ammattikorkeakoulussa (MBA 2017-)

Verkosto- ja muutosjohtamista vuodesta 2006:

yliopistot, kunnat, järjestöt, verkkoyhteisöt (mm. Mun talous, Facebook CLC, Ompeluseuran talousgurut, makesense Helsinki, Kukunori), freelancerina TUTU- ja PAMU-prosesseja (mm. Greenpeace, Helsinki Marketing oy, SUOMA ry)

Tunnelmaluotain: Miltä sinusta tuntuu? Miten voit juuri nyt?



Premier World-Wide Arcade Game Designer
CAPCOM
MEGA MAN 2
TM
State-of-the-Art
High Resolution Graphics
LICENSED BY NINTENDO
FOR PLAY ON THE
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
This Game Pak cannot be used with the Mattel or NES versions of the Nintendo Entertainment System.
Cette cartouche de jeu ne peut être utilisée avec les versions Mattel ou NES du Nintendo Entertainment System.
GAME PAK BY
CAPCOM
Original Nintendo Seal of Quality
B

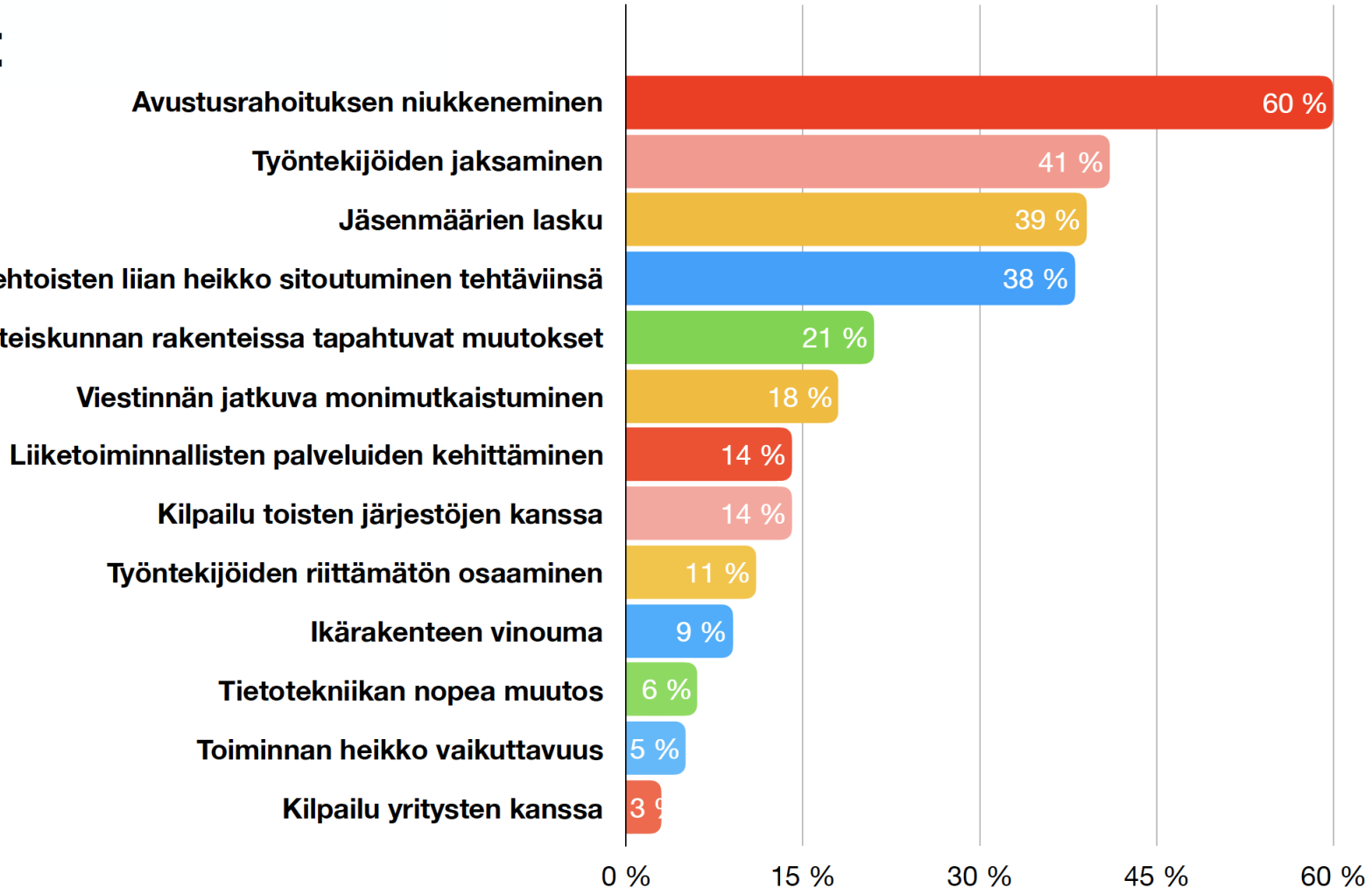
Miltä näyttää järjestömaisema sote-alalla 2020-luvulla?

PETRI TOIKKANEN

TULEVAISUUDEN NÄKYMÄT JÄRJESTÖISSÄ

OSANA

Suurimmat haasteet



Top 4

(1) Avustusrahoituksen väheneminen
(2) Työntekijöiden jaksaminen
(3) Jäsenmäärien lasku
(4) Luottamushenkilöiden ja vapaaehtoisten heikko sitoutuminen

Suurimpina haasteina omassa järjestössäni näen seuraavan viiden vuoden aikana (valitse 1-3 tärkeintä)

Viestintä

Muutoksen suunta viestinnässä?

- Sähköisen viestinnän määrä kasvussa
- Ulospäin suuntautuva viestintä entistä tärkeämpää
- Vaikuttamis- ja edunvalvontatyö lisääntyy entisestään

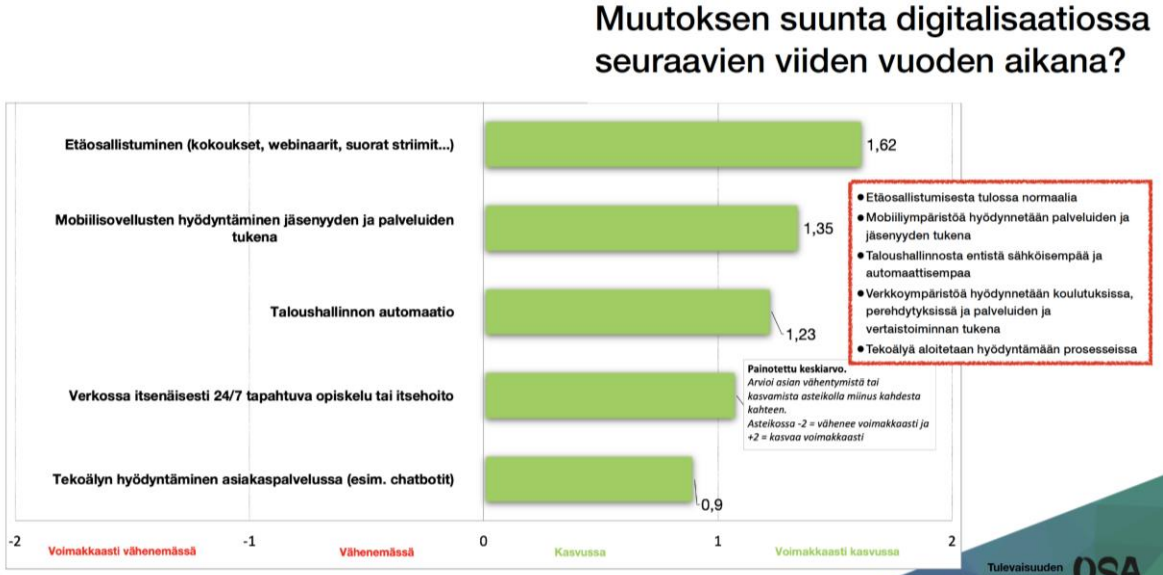
”Sosiaalisella medialla tulee olemaan jatkuvasti vahvistuva rooli ihmisiä yhdistävänä tekijänä ja erilaiset ryhmät toimivat yhä enemmän siellä/verkossa, jossa toimintaa suunnitellaan, ohjataan ja toteutetaan. ”

– Kulttuurijärjestön toiminnanjohtaja

Digitalisaatio

Muutoksen suunta digitalisaatiossa?

- Etäosallistuminen (kokoukset, webinaarit, suorat striimit)
- Mobiilisovellusten hyödyntäminen jäsenyyden ja palveluiden tukena
- Taloushallinnon automaatio
- Verkossa itsenäisesti 24/7 tapahtuva opiskelu tai itsehoito
- Tekoälyn hyödyntäminen asiakaspalvelussa (esim. chatbotit)

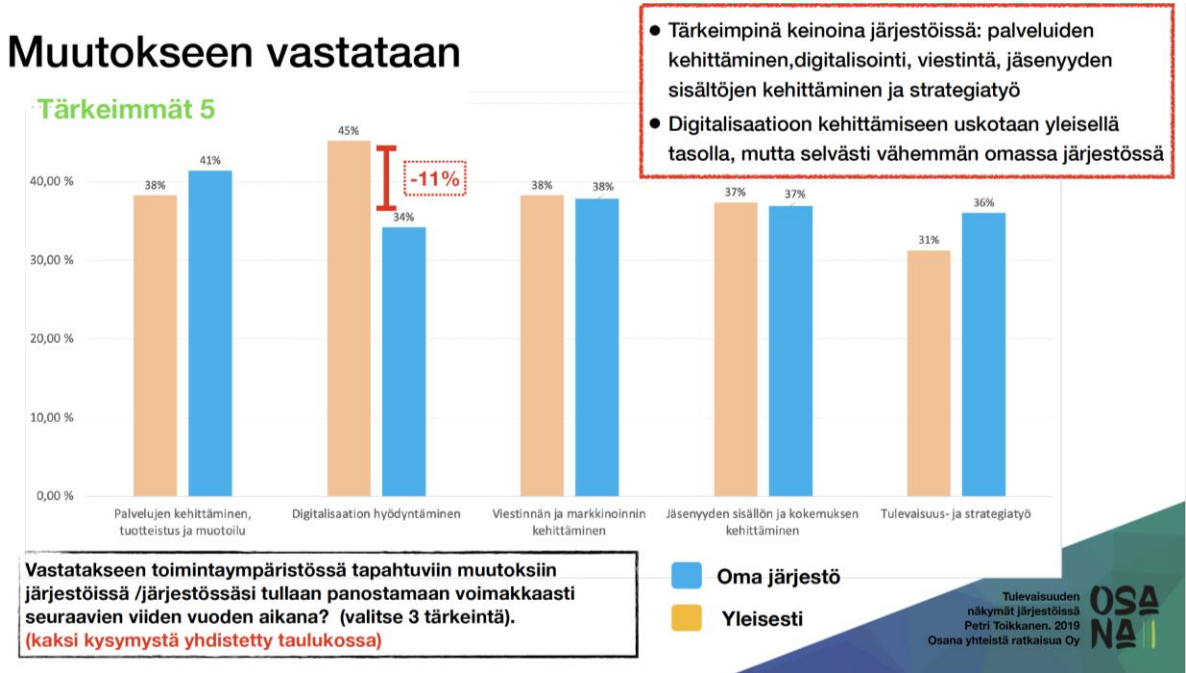


”Digitaalinen alustatyöskentely ja monikanavainen vuorovaikutus kasvaa.”

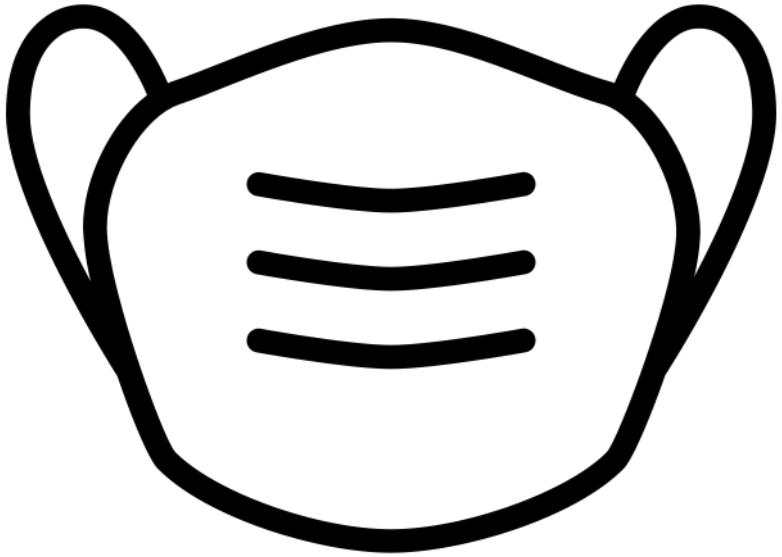
– Toimialan ”muu järjestö” edustaman järjestön toiminnanjohtaja

Miten muutokseen vastataan?

- Palvelujen kehittäminen, tuotteistus ja muotoilu
- Digitalisaation kehittämiseen uskotaan yleisellä tasolla, mutta selvästi vähemmän omassa järjestössä
- Viestinnän ja markkinoinnin kehittäminen
- Jäsenyyden sisällön ja kokemuksen kehittäminen
- Tulevaisuus- ja strategiatyö



KORONA-TODELLISUUS



Monet yritykset jatkavat etätöitä pysyvästi – "Tämä on radikaali muutos työelämässä"

13. elokuuta, MTV Uutiset

Muuttunut toimintaympäristö vaatii sopeutumista myös järjestöiltä.

”The way we gather matters because how we gather is how we live”

Priya Parker, The Art of Gathering: How We Meet and Why It Matters -kirjan kirjoittaja.

Miten digi ja some muuttaa meitä ja elämäämme?

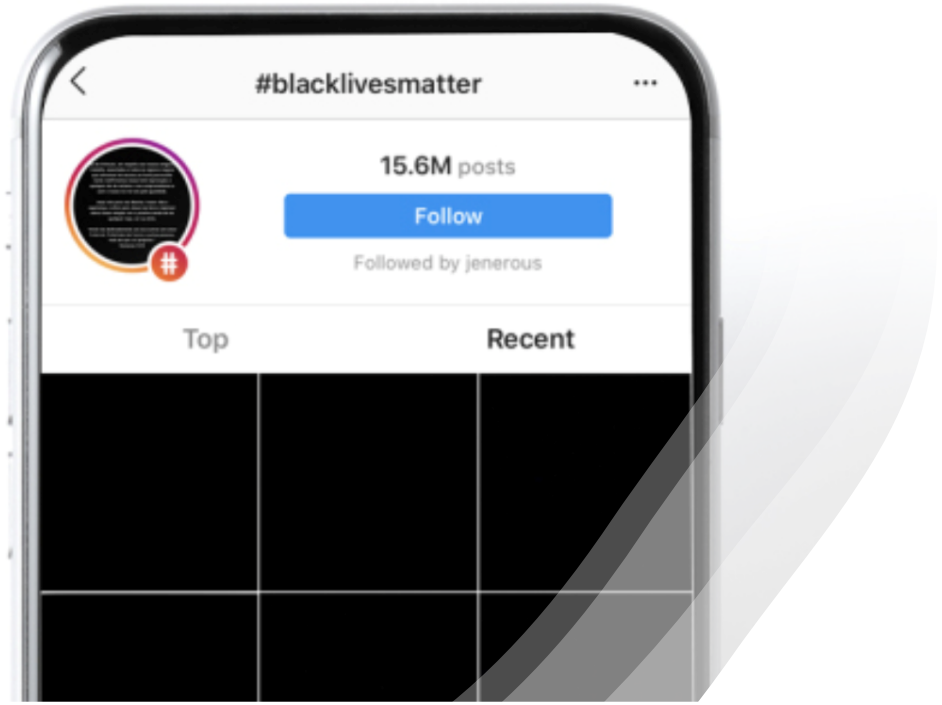
ME > TV > COLUMNS

Why Posting Black Boxes #BlackoutTuesday, or Hashta Action, Is Useless (Column)

Posting a black square on Instagram might make you feel better, but it doesn claim to support.

By Caroline Framke

18



iphone: Shutterstock / Velishchuk Yevhen

Globaali aktivismi somessa

Lähidemokratia verkossa

VASTAA JA VAIKUTA

Mitä tietoa järjestöistä julkinen sektori eniten tarvitsee?

Tietoa järjestöjen toiminnoista – mitä järjestöt tekevät?

33 Ääntä (53.23%)

Tietoa kohderyhmistä – kenen kanssa ja ketä varten järjestöt toimivat?

12 Ääntä (19.35%)

Tietoa järjestöjen vapaaehtoisista ja ammattilaisista – ketkä järjestöissä toimivat?

0 Ääntä (0.00%)

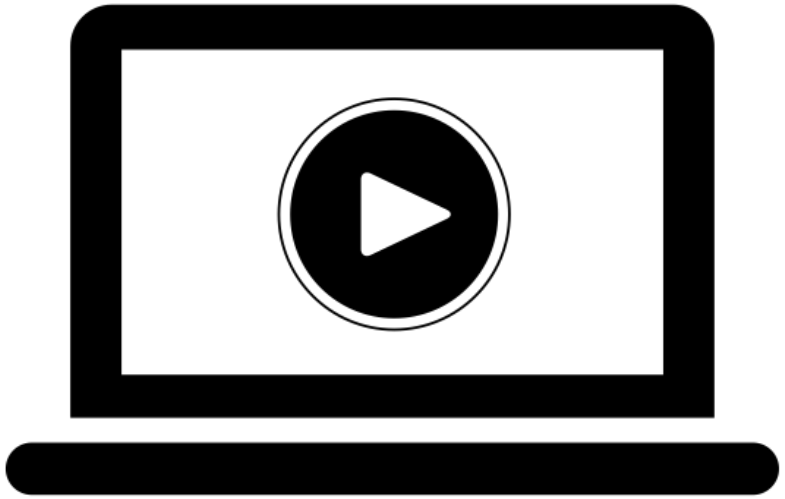
Lukumäärätietoa – kuinka paljon järjestöt saavat aikaan?

17 Ääntä (27.42%)

→ Opas sotejärjestöjen terveyttä- ja hyvinvointia edistävästä toiminnasta Uudellamaalla

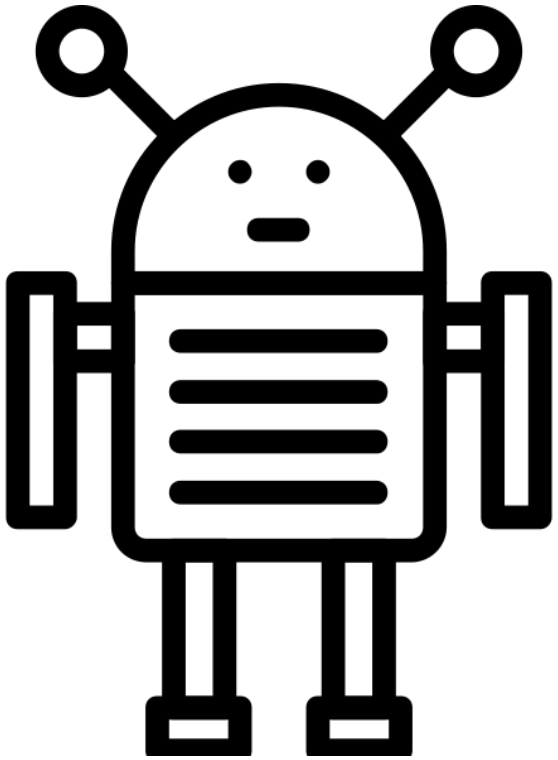
https://kumaja.fi/wp-content/uploads/2020/09/sote-jarjestojen-terveytta-ja-hyvinvointia-edistava-toiminta-uudellamaalla_kumaja_2020.pdf

Tehdään videoita

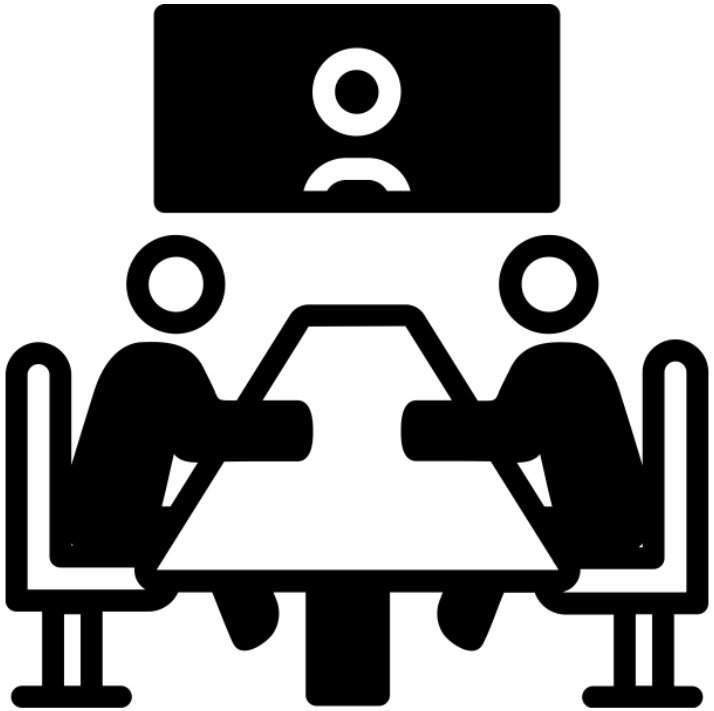


Koneoppiminen tulee – oletko valmis?

Facebook Global Admin – tanssiva chattibot



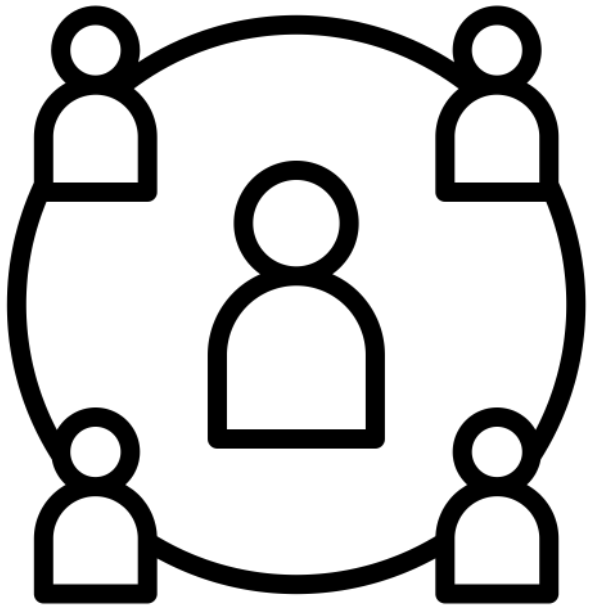
Etä- ja hybriditapaamiset arkipäiväistyvät



Kuinka tehdä kohtaamisista merkityksellisiä?

- Kuinka kohdata ilman fyysistä läsnäoloa?
- Kuinka tehdä arkisista kohtaamisista merkityksellisiä?
- Kuinka saada ihmiset irtautumaan suojapanssareistaan?
- Kuinka luoda olosuhteet kohtaamiselle, joka saa aikaan toivottavan muutoksen?
- Kuinka toteuttaa kohtaaminen ja kokoontuminen, jolla on merkitystä?

Tee piiri



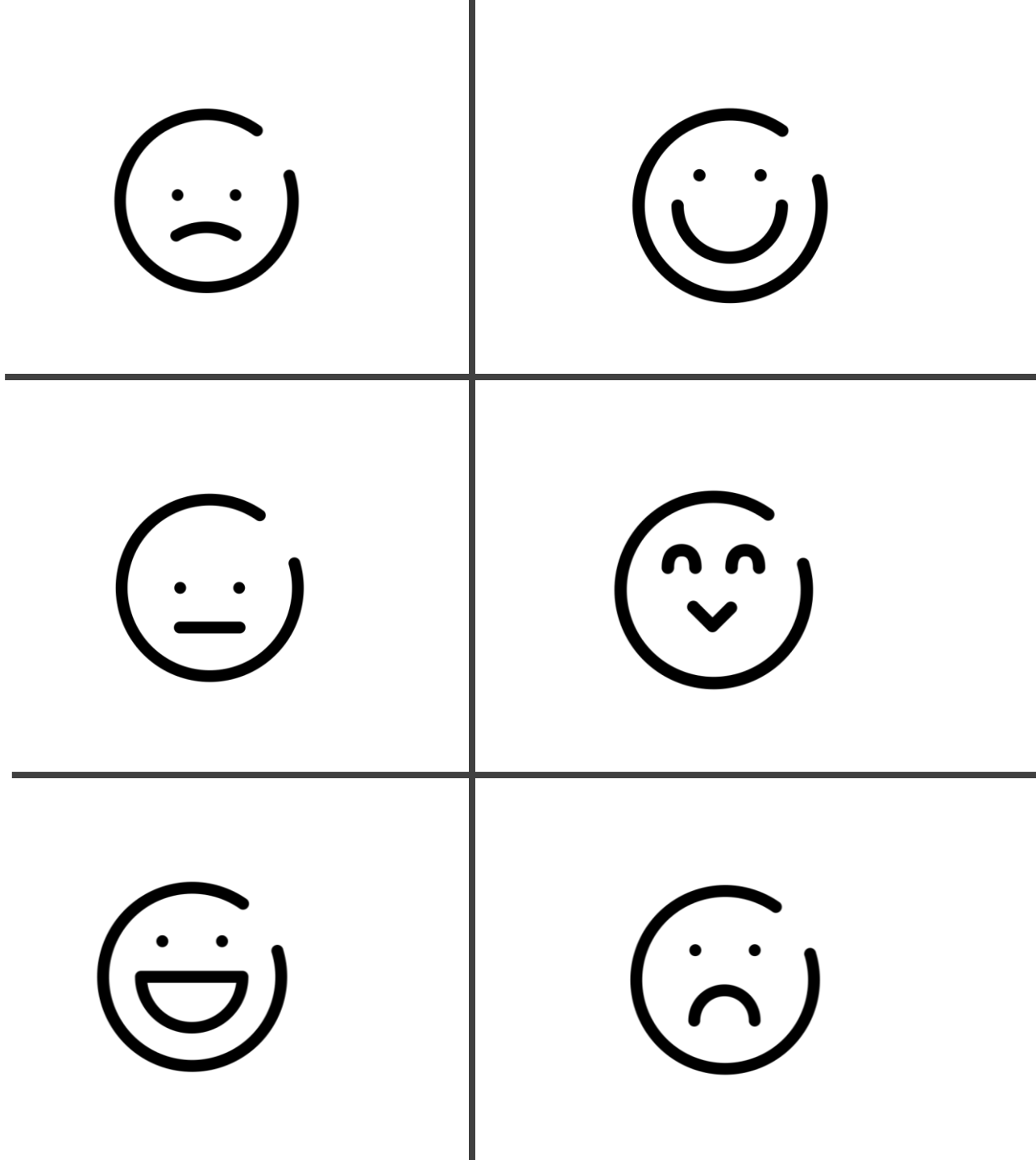
Yhteisöfasilitaattorin muistilista

1. Käytä omalle tavoitteellesi/yhteisöllesi luontevaa, tarkoituksenmukaista alustaa
2. Pidä aina ensin huolta omasta jaksamisestasi – vain siten jaksat antaa itsestäsi yhteisölle
3. Hio ja tee selväksi yhteisön missio kirkkaaksi heti alussa ja vahvista sitä jatkuvasti
4. Luo yhteisöllesi säännöt ja keskusteluohjeet ja valvo niiden noudattamista
5. Noudata yhteisössäsi rakentavan palautteen antamisen perussääntöjä
6. Ohjaa ja kannusta uusia yhteisöön liittyviä esittelemään itsensä
7. Jaa esimerkkejä ja nosta esiin muiden oivalluksia ja vinkkejä
8. Aktivoi jäseniä väsymättä ja pyydä yhteisöltä palautetta
9. Järjestä livetapaamisia joko verkossa tai kasvokkain
10. Rakenna ja ylläpidä rituaaleja omassa yhteisössäsi
11. Etsi vertaistukea ja jaa omaa osaamistasi
12. Puhu aina ihmisenä, ihmiselle
13. Hyödynnä parviälyä

Muistilistan on koonnut Kukunorille Essi Lindberg lindberg.essi@gmail.com

Premier World-Wide Arcade Game Designer
CAPCOM
MEGA MAN 2
TM
State-of-the-Art
High Resolution Graphics
LICENSED BY NINTENDO
FOR PLAY ON THE
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
This Game Pak cannot be used with the Mattel or NES versions of the Nintendo Entertainment System.
Cette cartouche de jeu ne peut être utilisée avec les versions Mattel ou NES du Nintendo Entertainment System.
GAME PAK BY
CAPCOM
Original Nintendo Seal of Quality
B

Tunnelmaluotain: Miltä sinusta tuntuu? Miten voit juuri nyt?



KIITOS!

Kysymyksiä ja kommentteja?

essi.lindberg@labour.fi