



Päijät-Hämeen
LIIKUNTA JA URHEILU

URHEILUSEUROJEN DIGISPURTTI

S22853

LOPPURAPORTTI

HELMIKUU 2024

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Euroopan unioni
Euroopan aluekehitysrahasto
Euroopan sosiaalirahasto

Alkusanat

Useamman vuoden kestänyt koronapandemia haastoi urheiluseurat, ja niissä toimineet valmentajat ja ohjaajat uudella tavalla. Suuri määrä innokkaita harrastajia on tippunut pois urheiluseuratoiminnasta. Myös tavoitteellisesti urheilevien nuorten innostus ja motivaatio on heikentynyt. Korona-aika toi haasteita paitsi itse ohjaus- ja valmennustoimintaan myös seurahallintoon ja vapaaehtoisten rekrytointiin ja mukana pitämiseen.

Urheiluseurojen Digispurtti -hanke käynnistettiin Päijät-Hämeen Urheilu ja Liikunta ry:n toimesta 1.8.2022 vastauksena etsiä ratkaisuja urheiluseuratoiminnan haasteisiin. Kokeemus kentältä oli, että parhaiten haastavasta tilanteesta olivat selvinneet seurat, jotka olivat keksineet vaihtoehtoisia toimintatapoja ja hyödynsivät tehokkaasti digitaalisen maailman mahdollisuuksia muun muassa etävalmennuksessa, harrastuksen tukemisessa sekä markkinoinnissa ja viestinnässä.

Urheiluseurojen Digispurtti -hankkeen yksi päätavoitteista oli parantaa alueen urheiluseurojen digitaitoja ja digitaalisten työkalujen hyödyntämistä. Tällä tavoiteltiin välillisiä vaikutuksia kuten seuratoiminnan ja valmennuksen laadun nostoja, harrastajamääriä ja vapaaehtoistoiminnan houkuttelevuuden nostoa sekä drop-out ilmiön ehkäisyä.

Tämä raportti on hankkeen loppuraportti, jossa esitellään hankkeen keskeiset toimenpiteet, kuvataan tuloksia ja kuvataan toimenpiteiden toteutumista.

Hankkeessa keskityttiin parantamaan urheiluseurojen digiosaamista ja -työkalujen käyttöä,

kehittämään ja esittelemään nykyaikaisia valmennus- ja ohjausmalleja sekä vahvistamaan alueellisia verkostoja digitaalisten alustojen avulla. Tavoitteena oli lisätä seurojen tunnettavuutta, tehostaa sisäistä toimintaa ja tukea valmentajia innovatiivisin menetelmin, edistään samalla yhteistyötä ja osaamisen jakamista seurojen kesken.

Hankkeen ohjausryhmänä on toiminut alueen urheiluseurojen toimihenkilöistä, urheiluakatemian ja urheiluopiston asiantuntijoista, rahoittajan ja PHLUN henkilöistä koostunut neuvonantajaryhmä. Kiitokset heille sekä haastelluille, työpajoihin osallistuneille ja muille raportin sisältöön vaikuttaneille henkilöille.

Lahti 29.02.2024

Tekijät

Saara Rantanen,

Heidi Mälkönen,

Jaakko Rätty ja

Mai-Brit Salo



Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Sisällys

Johdanto	4
PHLU	4
Yhteenveto	4
Lähtökohta ja rajaukset	5
Hankesuunnitelmassa esitetyt tavoitteet ja toimenpiteet	6
Hankesuunnitelman tavoitteet	6
Hankesuunnitelman toimenpiteet	7
Hankkeen käynnistäminen	8
Hankesuunnitelman tarkennus	9
Hankeviestinnän suunnittelu	11
Visuaalinen ilme	11
Nettisivut	12
Viestintäkanavat	12
Hankkeessa tehdyt toimenpiteet	13
Alkukartoituskysely	14
Asiantuntijahaastattelut	14
Kyselytutkimus	14
Yhteenveto alkukartoituksesta	16
Koulutukset ja tapahtumat	17
Työpaketti 01 Digiosaaminen ja työkalut	17
Työpaketti 02 Valmentamisen ja ohjaamisen mallit	18
Työpaketti 03 Verkostot ja ekosysteemi	18
TikTok -sprintit	18
THS-konsultaatio	19
Verkkokoulutuslusta	19
Urheiluseurat goes Trio	20
Verkostotapaamiset	20
Haasteet	22
Hankkeen tavoitteiden toteutuminen	23
Hankkeen toimenpiteiden toteutuminen	24
Toimenpiteiden arviointi	24
Horisontaalisten arvojen toteutuminen	25



Johdanto

Tämä raportti on yhteenveto Urheiluseurojen Digispurtti -hankkeessa tehdyistä toimenpiteistä ajanjaksolta **01.08.2022-31.12.2023**. Hanke alkoi elokuussa 2022 ja oli kokonaiskestoltaan 18 kuukautta. Urheiluseurojen Digispurtti on ollut osa Kestävää kasvua ja työtä 2014–2020 Suomen rakennerahasto-ohjelmaa ja sitä on rahoittanut Hämeen ELY -keskus. Hanke rahoitettiin osana Euroopan unionin Covid-19-pandemian takia toteuttamia toimia.

PHLU

Hankkeen toteuttajana toimi Päijät-Hämeen Liikunta ja Urheilu ry, jolla on pitkä kokemus seuratoiminnasta, hanketyöstä ja liikunnasta ja urheilusta laajemmin.

PHLU on liikunnan aluejärjestö, joka toimii neljän maakunnan alueella liikunnan ja urheilun kokoavana voimana, yhteistyön rakentajana, palveluiden tuottajana ja liikunnan ja urheilun etujen ajajana. PHLU jäseniä on toiminnassa mukana 237, joista 170 on urheiluseuroja.

Yhteenveto

Urheiluseurojen Digispurtti-hanke päätavoitteista oli parantaa Päijät-Hämeen alueen urheiluseurojen digitaitoja ja digitaalisten työkalujen hyödyntämistä. Hankkeen toteuttajana toimi PHLU, joka toteutti hankkeen aikana 28 digitaalisuuteen liittyvää koulutusta, työpajaa ja tapahtumaa alueen urheiluseuroille. Lisäksi hankkeen puitteissa järjestettiin verkostotaapaamisia, koordinoituja yhteismarkkinnoinnillisia toimenpiteitä ja tuotiin verkkokoulutus-alusta osaksi PHLU:n teknisiä ratkaisuja.

Lähtökohta ja rajaukset

Urheiluseurojen Digispurtti-hanke on ollut Kestävää kasvua ja työtä 2014–2020-ohjelman mukainen ja toteuttanut toimintalinjan 9. REACT-EU (ESR) erityistavoitetta 12.3. Digitaalisten taitojen parantaminen.

Hankkeen kohderyhmänä olivat urheiluseuratoiminnassa mukana olevat henkilöt. Hankkeen keskeinen tavoite oli vahvistaa kohderyhmän digitaalisia perustaitoja ja kehittää valmiita toimintamalleja ja materiaaleja digitalisaation hyödyntämiseksi urheiluseuratoiminnassa.

Hankkeen toteuttaja toimii Päijät-Hämeen Liikunta ja Urheilu ry, joka toimii neljän maakunnan alueella (kuva 1). Toiminta-alueen kunnat ovat Asikkala, Hartola, Heinola, Hollola, Iitti, Joutsa, Kuhmoinen, Kärkölä, Lahti, Lapinjärvi, Loviisa, Myrskylä, Orimattila, Padasjoki, Pertunmaa ja Sysmä. Hankkeen toimenpiteet kohdennetaan PHLU:n toiminta-alueille.

Hankkeen kesto oli 1.8.2022-31.12.2023, ja sen kustannusarvio oli yhteensä 99 596 €, josta haettu ESR- ja valtion rahoitusosuus oli 79,92 %.



Kuva 1: PHLU:n toiminta-alue kartalla



Hankesuunnitelmassa esitetyt tavoitteet ja toimenpiteet

Hankesuunnitelman mukaisesti Urheiluseurojen Digispurtti -hankkeen päätavoitteena oli parantaa alueen urheiluseurojen digitaitoja ja digitaalisten mahdollisuuksien hyödyntämistä ja sitä kautta lisätä seuratoiminnan laatua ja houkuttavuutta sekä seurojen harrastajamääriä ja ehkäistä dropout -ilmiötä.

Näillä toimilla tavoiteltiin urheiluseurojen toimintaedellytysten parantamista ja osaamisen tason nostoa. Lisäksi tavoiteltiin seuratoiminnan houkuttelevuuden lisääntymistä ja nuorten sitouttamista seuratoimintaan. Pitkällä aikavälillä toiminnan tavoitteena hyvinvointia ja alueen vetovoimaisuuden lisääntymistä, parantunutta työllisyyttä (urheiluseuroissa) ja vapaaehtoistoiminnan arvostuksen kasvua

Hankesuunnitelman tavoitteet

1. Lisätä digitaalista osaamista urheiluseuroissa ja madaltaa kynnystä digitaalisten

työkalujen käyttöön ottamiseen ja hyödyntämiseen

2. Luoda valmiita malleja ja digitaalisia työkaluja, joita seurat voivat hyödyntää markkinoinnissa ja viestinnässä

3. Tarjota valmentajille ja ohjaajille valmiita malleja ja työkaluja etä- / hybridivalmennuksen tueksi

4. Lisätä seurojen yhteisöllisyyttä ja seuratoiminnan kiinnostavuutta ja houkuttavuutta digitalisaation, someviestinnän ja videotuotannon avulla

5. Luoda digitalisaatioon perustuvat toimivat verkostot seuratoimijoille, urheilijoille, valmentajille ja urheilevien lasten vanhemmille

6. Saada asiantuntijaosaaminen entistä paremmin alueen seurojen, valmentajien ja urheilijoiden käyttöön

7. Lisätä nuorten määrää, roolia ja mahdollisuuksia seuratoiminnassa

Hankesuunnitelman toimenpiteet

Hankesuunnitelmassa konkreettiseksi hankkeen toimenpiteiksi on listattu seuraavat toiminnot:

1. Koulutusten järjestäminen seurahallinnolle, toiminnanjohtajille ja muille seuratyöntekijöille:

- seuran brändin ja houkuttavuuden lisääminen digimarkkinoinnilla ja viestinnällä
- digitalisaation mahdollisuudet seuran johtamisessa, vapaaehtoisten rekrytoinnissa ja yhteisöllisyyden lisääjänä
- Sähköisten kokousten järjestämisen periaatteet (huomioidaan syksyllä voimaan astuva uusi yhdistyslaki)

2. Koulutukset valmentajille ja ohjaajille

- Etä- ja hybridivalmennuksen mahdollisuudet
- Harjoittelun seurantatyökalut

3. Osaamisen ja tiedon sekä motivaation lisääminen webinaarien,

someviestinnän ja digitaalisten työkalujen avulla

- nuorille urheilijoille
- urheilevien lasten ja nuorten vanhemmille
- valmentajille ja ohjaajille
- nuorille seura-aktiiveille

4. Kommunikaation ja yhteistyön vahvistaminen oppilaitoksen, urheilijan ja valmentajan välillä

- Yhteisen toimintamallin luominen alueelle
- Harjoittelun seurantatyökalut
- Lasten ja nuorten ohjaaminen urheiluseuratoimintaan (Harrastamisen Suomen malli huomioiden)

5. Yhteiset viestintäkampanjat urheiluseuratoiminnan ja vapaaehtoistoiminnan houkuttavuuden lisäämiseksi alueella

6. Luodaan alueellinen säännöllisesti hybridimallilla kokoontuva valmentajaverkosto, jolle luodaan myös oma digitaalinen keskustelufoorumi

Kohderyhmänä hankkeessa olivat alueen (PHLU:n toiminta-alue) urheiluseurojen hallitusten jäsenet, toiminnanjohtajat, valmentajat ja ohjaajat ja muut seuratyöntekijät sekä seurojen nuoret aktiivit sekä tavoitteellisesti harjoittelevat nuoret urheilijat.

Hankkeen käynnistäminen

Urheiluseurojen Digispurtti -hanke käynnistettiin ELY-keskuksen tekemän virallisen tuen myöntämispäätöksen jälkeen elokuussa 2022. Hankkeen ensimmäiset kaksi kuukautta sisälsivät toiminnan käynnistämiseen liittyviä toimia kuten hankkeen toimintasuunnitelman työstämistä, hankkeen raportointiin ja ohjeistukseen perehtymistä, hankkeen resursoinnin suunnittelua, hankehenkilöstön rekrytointiprosessin valmistelua ja haastatteluiden läpiviemistä.

Syyskuussa 2022 hankkeelle palkattiin osa-aikainen hankekoordinaattori ja projektiryhmästä tehtiin päätös. Projektiryhmä koostui kahdesta osa-aikaisesta hanketyöntekijästä Saara Rantanen (60 %), Heidi Mälkönen (20 %) ja osa-aikaisesta projektijohtajasta (20 %) Mai-Brit Salo.

Hankkeen aloituspalaveri Hämeen elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskuksen (ELY-keskus) kanssa pidettiin 8.11.2022, jossa

keskusteltiin ja kerrattiin hankkeen aikataulu, tavoitteet, toimenpiteet sekä tukikelpoisuuteen, rahoitukseen ja raportointiin liittyvät asiat.

Hankkeelle perustettiin ohjausryhmä, jonka ensimmäinen tapaaminen järjestettiin 16.11.2022. Ohjausryhmä tapaamisessa kerrattiin hankkeen tavoitteet, toimenpiteet ja ohjausryhmän tehtävät sekä päätettiin ohjausryhmän seuraavat tapaamiskerrat.

Hankeryhmän lopullinen kokoonpano täydentyi alkuvuodesta 2023, kun Jaakko Rätty aloitti PHLU:lla seurakehittäjän toimesta ja siirtyi Mai-Brit Salon tilalle Urheiluseurojen Digispurtti hankkeen projektipäälliköksi. Työryhmää täydensi kesällä Elle Puntanen, joka avusti hankkeessa toteutettuja TikTok -sprinttejä kesätoiminnan palkkatuen kautta.



Hankesuunnitelman tarkennus

Syksyn 2022 aikana hankkeen toimintasuunnitelmaa työstettiin ja tarkennettiin. Hankkeen tavoitteita yhtenäistettiin ja toimintasuunnitelma laadittiin näiden mukaisesti. Tällä pyrittiin selkeyttämään hankkeen tavoitteita ja varmistamaan tehtyjen tointen oikea-aikaista ja laadullista kohdentamista. Päädyttiin rakentamaan kolme (3) työpakettia hankkeen tavoitteiden mukaisesti. Nämä työpaketit olivat seuraavat:

01 Digiosaaminen ja digityökalut

Tavoitteena parantaa alueen seurojen digiosaamista ja digityökalujen käyttöä, joilla edistetään tunnettavuutta, houkuttelevuutta ja seuran sisäistä toimintaa.

02 Valmentamisen ja ohjaamisen mallit

Digitaalisen maailman hyödyntäminen ja uusien toimintamallien synnyttäminen ohjaajien ja valmentajien tueksi.

03 Verkostot ja ekosysteemi

Asiantuntijoiden, valmentajien, vapaaehtoisten osaaminen laajasti käyttöön alueen seuroissa. Yhteiset viestintä ja markkinointikampanjat. Digitaalisten työkalujen hyödyntäminen.

Näiden hankkeen kokonaisuuksien pohjalta tarkennettiin hankkeen toimenpiteet ja mittarit. Toimenpiteet ja mittarit on esitetty alla kuvassa (kuva 2).

Toimenpiteet ja mittarit

PAKETIT	TOIMENPITEET	MITTARIT
DIGIOSAAMINEN JA TYÖKALUT SEURASSA	Koulutukset, pilotoivat työpajat, webinaarit, seminaari	Koulutustilaisuuksien ja tapahtumien määrä (kpl) Koulutuksiin osallistuvien henkilöiden määrä (kpl) Pilotoiviin työpajoihin osallistuvien määrä (seurat kpl) Loppuseminaari (kuntien ja seurojen kpl)
VALMENTAMISEN JA OHJAAMISEN MALLIT	Koulutukset Oppilaitosyhteistyö, seurayhteistyö	Hyväksi koettujen toimintatapojen tuominen urheiluseuroille koulutuksien kautta
VERKOSTOT JA EKOSYSTEEMI	Verkko-oppimisympäristö PHLU Seurafoorumin kehittäminen Yhteinen markkinointikampanja	Toteutunut ja toimiva verkko-oppimisympäristö Seurafoorumin osallistujamäärä Yksi toteutunut viestintäkampanja

Kuva 2: Urheiluseurojen Digispurtti -hankkeen toimenpiteet ja mittarit

Tarkennetut hankkeen tavoitteet, toimenpiteet ja mittarit esiteltiin ja hyväksyttiin sekä rahoittajan kanssa käydyssä aloituspalaverissa 8.11.2022 että ohjausryhmän palaverissa 16.11.2022.

Lisäksi hankkeelle luotiin projektisuunnitelma Microsoft MS Projektilla helpottamaan aikataulun ja budjetin hallintaa, ja suunnitettiin hankekohtainen visuaalinen ilme helpottamaan hankkeen erottuvuutta ja viestintää.

Nettisivut

Hankkeelle luotiin oma alisivu PHLU:n nettisivuille. Kyseiselle sivustolle päivitettiin hankkeen uutisia, kerrottiin tulevista tapahtumista ja ylläpidettiin hankehenkilöstön yhteystietoja. Lisäksi hankkeen tapahtumista uutisoitiin PHLU:n koulutukset ja tapahtumat-sivuilla.

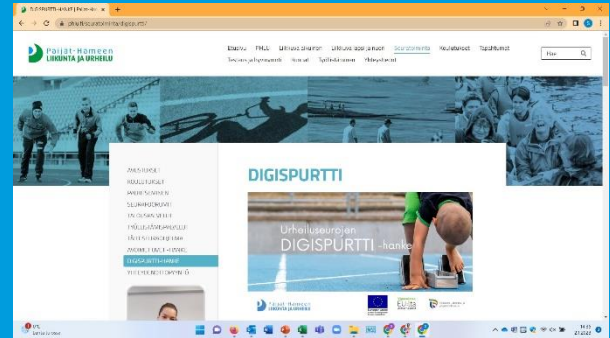
Viestintäkanavat

PHLU:lla on pitkän kokemuksensa ja toimintahistoriansa kautta hyvä yhteys hankeen kohderyhmän edustajiin omien sähköpostilistojensa ja henkilökohtaisten kontaktiensa kautta. Hankkeelle olennaista oli tavoittaa urheiluseurojen hallituksen jäseniä, toimintajohtajia, valmentajia ja ohjaajia.

Hankkeessa hyödynnetään PHLU:n omia viestintäkanavia kuten kuukausittaista uutiskirjettä, PHLU:n nettisivuja, sähköpostilistoja ja sosiaalisen median tilejä. Myös käynnissä olevissa koulutuksissa ja tapahtumissa informoidaan sidosryhmäläisiä käynnissä olevasta Digispurtti -hankkeesta.

PHLU:n uutiskirjeellä oli vuoden 2023 alussa 503 tilaajaa ja sosiaalisen median alustoilla noin 2000 seuraajaa.

Hankeaikana Urheiluseurojen Digispurtti -hankkeesta tiedotettiin myös kunnallisissa seurafoorumeissa ja muissa verkostofoorumeissa.



Kuva 5: Urheiluseurojen Digispurttin hankesivut PHLU:n nettisivuilla



Kuva 6: Esimerkki hankeuutisoinnista PHLU:n uutiskirjeessä



Kuva 7: Hankkeen tapahtuman somemainos

Hankkeessa tehdyt toimenpiteet

URHEILUSEURAT goes TRIO



**Koko perheen tapahtuma
Lahdessa Kauppakeskus Triossa**


PE 15.9.2023 KLO 16-19
LA 16.9.2023 KLO 11-15

KAUPPAKESKUS TRIO
ALEKSANTERINKATU 18

Tule testaamaan onnistuuko yhdellä jalalla seisominen ja pysyvä pallo hallussa. Lukuisat päijät-hämäläiset urheiluseurat ovat esillä Triossa 15.-16.9.2023. Tervetuloa koko perheen voimin löytämään uusia harrastuksia!

Tapahtuman järjestää Päijät-Hämeen Urheilu ja Liikunta ry yhteistyössä Kauppakeskus Trion ja paikallisten urheiluseurojen kanssa. Tapahtuma on maksuton.

TRIO
Päijät-Hämeen LIIKUNTA JA URHEILU



URHEILUSEURA!
Vastaa ja voita

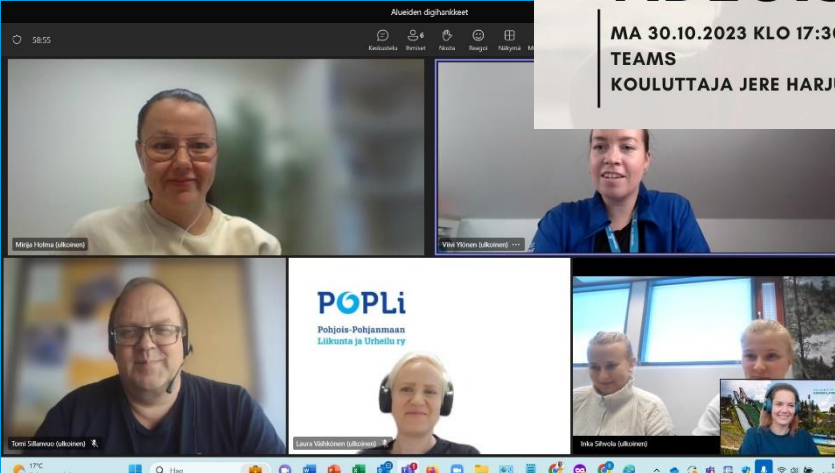
DIGIKOULUTUKSET KAIKKI LYHYT- VIDEOISTA

MA 30.10.2023 KLO 17:30-20:00
TEAMS
KOULUTTAJA JERE HARJULA

Päijät-Hämeen LIIKUNTA JA URHEILU

Vinuvuonna EU:lta 2014-2020

European Union
European Regional Development Fund



Alueiden digihankkeet

Maria Holm (Lukonnet)

Vesa Niemi (Lukonnet)

Tommi Silvanen (Lukonnet)

Marja Viikari (Lukonnet)

Inta Savelle (Lukonnet)

POPLi
Pohjois-Pohjanmaan Liikunta ja Urheilu ry

DIGIKOULUTUKSET VIESTINTÄ URHEILU- SEUROISSA

#SOME #TYÖKALUT

MA 2.10.2023 KLO 17:30-19
LAHDEN URHEILUKESKUS -TEAMS
KOULUTTAJANA SOILI HIRVONEN

Päijät-Hämeen LIIKUNTA JA URHEILU

Vinuvuonna EU:lta 2014-2020

European Union
European Regional Development Fund



Alkukartoituskysely

Nykytilan kartoittamista, haasteiden ja mahdollisuuksien tunnistamista lähestyttiin kolmea metodia käyttäen: pöytätyö (desktop research), kohderyhmähaastattelut ja kyselytutkimus.

Tiedon keräämisen tavoitteena oli rakentaa kokonaisvaltainen kuva osaamisen nykytilasta unohtamatta ympärillä olevia sidosryhmiä, alan rajoitteita ja maailmalla vallitsevia trendejä.

Vertailun ja pöytätyön perusteella todettiin, että suurin osa löydetyistä urheiluseurojen digitaalisuuden kehittämiseen liittyvistä opinnäytteistä, tutkimuksista, uutisista ja tiedotteista liittyivät joko urheiluseuran hallinnollisten palveluiden digitalisointiin ja kehittämiseen tai toiminnanohjausjärjestelmien käyttöönottoon.

Urheiluseurat ovat toiminnaltaan sekä vastuultaan monin tavoin yritystenkaltaisia, varsinkin hallinnon ja talouden hoitamisen vaatimuksiltaan. Näin ollen yleishyödyllisenä yhdistyksenä toimivan urheiluseuran digitalisoinnilla on mahdollista saada samankaltaisia toiminnallisia ja taloudellisia hyötyä kuin yrityksillä.¹

Asiantuntijahaastattelut

Näitä tietoja ja oletuksia haluttiin syventää urheiluseurojen toimihenkilöiden haastatteluilla. Haastattelut toteutettiin puolistrukturoituina asiantuntijahaastatteluina. Haastattelutekniikat perustuvat ratkaisukeskeisen haastattelun viitekehyksiin sisältäen myös virikekysymyksiä, joiden teemat oli johdettu pöytätyön löydöistä.

Haastatteluihin valittiin edustajat viidestätoista (15) PHLU:n jäsenestä. Haastateltavat olivat urheiluseurojen toimihenkilöitä tai hallituksen edustajia. Haastatteluiden kesto oli 45 minuutista 90 minuuttiin.

Haastattelut vahvistivat oletusta siitä, että urheiluseurojen digitaaliset taidot ja osaaminen ovat hyvin polarisoituneet; Toisissa seuroissa kaivataan apua verkkosivujen uudistamiseen, kun toisissa mietitään markkinointianalytiikan ja datan hyödyntämistä kohdennetussa sosiaalisen median mainonnassa.

Myös tarpeissa hyödyntää digitaalisuutta oli eroja. Toisissa seuroissa päätavoitteeksi tulevaisuudessa nähtiin harrastajamäärien nostaminen, toisissa laadullisen valmentamisen parantaminen. Osassa seuroissa mietittiin strategisia linjauksia siitä mitä halutaan olla megatrendien ristipaineessa (kilpaurheiluseura vastaan harrastajaseura), toisissa miten tiukkenevassa toimintaympäristössä kyetään jatkamaan.

Myös tavoitteet digitaalisuuden kehittämisen suhteen vaihtelivat, joskin päätavoitteiksi seuran digitaalisuuden kehittämiseksi annettiin **toiminnan tehostaminen, toiminnan yksinkertaistaminen, helppous ja näkyvyyden kasvattaminen**.

Kyselytutkimus

Haastatteluiden pohjalta laadittiin laajemmalle vastaajakunnalle lähetettävä kyselytutkimus. Kyselytutkimus luotiin Webropol -ohjelmalla. Se

¹ Kallio, T. 2018: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/156880/Kallio_Timo.pdf?sequence=1

sisälsi viisi pääteemaa: Vastaajan tiedot, Nykytila, Tavoitetila, Kiinnostus/Tarve ja Käytänne. Kyselytutkimus kysymyksineen löytyy liitteistä (Liite X).

Kysely lähetettiin 160 jäsen seuralle, yhteensä 202 eri vastaanottajalle sähköpostitse. Lisäksi kyselyä mainostettiin PHLU:n sosiaalisen median kanavissa ja kehoitettiin vastaajia jakamaan kyselyä eteenpäin. Vastausaikaa kyselyyn oli 2 viikkoa aikavälillä 20.12.2022-8.1.2023.

Kyselyyn vastasi 64 henkilöä 51 eri urheiluseurasta. 67 % vastaajista edusti keskisuuria seuroja, joiden jäsenmäärä sijoittui 100–400 jäsenen välille. 64 % vastaajista oli mukana urheiluseuran hallituksen toiminnassa, 16 % oli seurojen toimihenkilöitä, 5 % toiminnanjohtajia ja 9 % valmentajia.

Kyselytutkimuksen mukaan digitaalisista työkaluista urheiluseuroissa hyödynnettiin eniten sosiaalisen median sovelluksia, verkkosivuja ja sähköisen pikaviestinnän sovelluksia. Lisäksi erilaiset toiminnanohjausjärjestelmät kuten Suomisport, Jopox ja MyClub olivat seuroissa yleisesti käytössä ja etäkokouksia hyödynnettiin kokouskäytännössä.

Digitaalisista työkaluista vähiten hyödynnettyinä olivat verkkokauppapalvelut, valmentamisen työkalut, etävalmennuksen työkalut, vapaaehtoisrekisteri ja tapahtumien stream -palvelut.

Hankkeen kannalta kiinnostavaa oli tietää, mihin toiminnan kehittämisen tavoitteisiin urheiluseuroissa oltiin kiinnostuneita panostamaan. Hankkeen tavoitteiden mukaisesti tärkeimmiksi kehittämisen kohdiksi seuroissa listattiin

1. Lasten ja nuorten mukaan saaminen
2. Vapaaehtoisten mukaan saaminen
3. Yhteisöllisyyden kasvattaminen.

Nämä ovat linjassa hankkeen suunnitelman kanssa.

Koulutusaiheista kiinnostavimpina nousivat sosiaalinen media, digiaika ja tietoturva, urheiluseuran taloushallinnon sähköistäminen ja nettisivujen kehittäminen. Lisäksi toivottiin koulutuksia aiheista valmentamisen digitaaliset työkalut ja urheiluseurojen maksujärjestelmät.

Kyselytutkimuksessa tärkeiksi koulutusaiheiksi urheiluseuroissa painottuivat viestinnälliset teemat ja sosiaalinen media.

Saavutettu vastausprosentti oli

32 %

Yhteenveto alkukartoituksesta

Yhteenvetona kyselytutkimuksesta nostettiin seuraavia kohtia:

- Käytössä olevista digityökaluista toivottiin lisäkoulutusta
- Osaamisen kasvattaminen talouden hallinnan sähköistämisestä ja seurojen maksuliikennevaihtoehtoista nähtiin kiinnostavana
- Viestinnälliset teemat ja niissä parantaminen painottuivat kiinnostavina
- Tietoturva-asioihin ja käyttöoikeuksiin kaivattiin lisäosaamista.

Löydökset tiivistetty alla olevassa kuvassa (kuva 7). Hankkeen tulevia koulutuksia ja toimenpiteitä suunniteltaessa hyödynnettiin toteutettua alkukartoituskyselyä ja siitä tehtyä löydöksiä. Alkukartoituskyselyn tulokset julkistettiin webinaarissa 7.3.2023, jossa lisäksi osallistujilta pyydettiin tarkennuksia ja kommentteja kyselyn tuloksiin. Osallistujilta saatiin vahvistavaa palautetta kyselyssä nousseiden aiheiden tärkeydestä ja kiinnostavuudesta.

**Päijät-Hämeen
LIIKUNTA JA URHEILU**

Kyselytutkimusten tulosten yhteenveto

 <p>Käytössä olevista digityökaluista kaivattiin lisäkoulutusta</p>	 <p>Viestinnälliset teemat painottuivat kiinnostavina</p>	<p>Toimilla halutaan tavoitella</p> <ol style="list-style-type: none">1. Lasten ja nuorten mukaan saamista2. Vapaaehtoisten mukaan saamista3. Yhteisöllisyyden kasvattamista
 <p>Osaamisen kasvattaminen taloudenhallinnan sähköistämisestä ja seurojen maksuliikenteestä kiinnosti</p>	 <p>Tietoturva-asioihin ja käyttöoikeuksiin tarvitaan lisäosaamista</p>	

Kuva 8. Kyselytutkimuksen tulokset tiivistettynä



Koulutukset ja tapahtumat

Urheiluseurojen Digispurtti -hankkeessa järjestettiin yhteensä 10 koulutustapahtumaa, viisi (5) erilaista digitaaliseen sisältöön liittyvää työpajaa, neljä (4) verkostotapahtumaa, kuusi (6) urheiluseurakohtaista sparrausta, kaksi (2) verkstohankkeen kehittämisen konsultaatiota ja organisoitiin yksi isompi livetapahtuma. Hankkeen tapahtumia järjestettiin niin etänä, hybridinä kuin paikan päällä. Kuvassa 10 on eriteltyinä järjestetyt koulutukset ja tapahtumat sekä osallistujamäärät.

Työpaketti 01 Digiosaaminen ja työkoulut

Ensimmäisen työpaketin alla toteutetut toimenpiteet kohdistettiin määritettyyn tavoitteeseen: alueen seurojen digiosaamisen ja digityökalujen käytön parantamiseen. Koulutuksia järjestettiin eri digitaalisuuden aihealueista eri asiantuntijoiden vetäminä. Sisällöissä painottuivat viestinnän teemat, kuten urheiluseuraviestinnän strategia, sosiaalisen median sisällöntuotanto ja lyhytvideoiden tekeminen. Koulutuksia pidettiin myös liittyen digitaaliseen palvelumuotoiluun. Viimeisenä koulutuksena tarjottiin asiantuntijajohtoista tietoa Chat gpt:n käytöstä urheiluseuratyössä. Koulutuksia järjestettiin lähi-, etä- ja hybridimuotoisina.

Työpaketin puitteissa PHLU:n jäsenseuroille tarjottiin maksutonta konsultointia ja sparrausta liittyen digitaalisiin kysymyksiin. Kaksi

PHLU:n jäsenseuraa osallistui konsultaatioon; Salpausselän Naisvoimistelijat ja Lahden naisvoimistelijat. Toisen urheiluseuran kanssa etsittiin vaihtoehtoja digitaalisia vaihtoehtoja paperisille jäsen- ja kulkukortteille sekä urheiluseuran hallintojärjestelmien digitaalisuuden vaiheisiin. Toisen urheiluseuran kanssa vietiin läpi projekti liittyen urheiluseuran verkkonäkyvyyteen.

Ensimmäisen työpaketin sisällöt ja toimenpiteet painottuivat vastaamaan alkukartoituskyselyssä nousseisiin aiheitoiveisiin kuten käytössä olevien digityökalujen lisäkoulutukseen sekä tarpeisiin liittyen digitaalisen viestintäosaamisen kasvattamiseen. Valokuvien käyttöoikeus ja julkaisulupa-asioita taklattiin puolestaan urheiluseurakohtaisissa digisparrauksissa. Hankkeen aikana kohdeyleisön kanssa käytiin jatkuvasti vuoropuhelua tarpeesta sekä kiinnostavista koulutusaiheista ja nämä

pyrittiin ottamaan huomioon koulutuksia suunniteltaessa.

Työpaketti 02 Valmentamisen ja ohjaamisen mallit

Toisessa työpaketissa painotettiin digitaalisen maailman hyödyntämiseen ja uusien toimintamallien synnyttämiseen ohjaajien ja valmentajien tueksi. Tätä toteutettiin paitsi koulutuksen myös verkostoyhteistyön kehittämisen kautta.

Syyskuussa 2023 järjestettiin koulutus yhteistyössä Gridi Sportin kanssa liittyen digitaalisiin valmentamisen työkaluihin. Koulutuksessa esiteltiin erilaisia digitaalisia ratkaisuja valmennustyön tueksi.

Päijät-Hämeen Urheiluakatemia kanssa vietettiin oppilaitosyhteistyötä eteenpäin järjestäen yhteiskoulutus urheiluille opiskelijoille. Koulutukseen, joka antoi työkaluja nuorille oman urheilijabrändin rakentamiseen, ilmoittautui 22 opiskelijaa ympäri Päijät-Hämettä urheilupainotteisista oppilaitoksista.

Lisäksi marraskuussa järjestettiin valmentamisen työkaluihin liittyvä sidosryhmätapaaminen Päijät-Hämeen Urheiluakatemia kanssa, jossa tuotiin esiin digitaalisia työkaluja ja niiden mahdollisuuksia urheilijoille.

Työpaketti 03 Verkostot ja ekosysteemi

Kolmannessa työpaketissa mietittiin keinoja tuoda asiantuntijoiden, valmentajien ja vapaaehtoisten osaamista laajasti käyttöön PHLU:n alueen seuroissa. Tätä haluttiin toteuttaa hyödyntäen digitaalisia työkaluja, tekemällä hankeyhteistyötä ja toteuttaen yhteisiä markkinointikampanjoita.

TikTok -sprintit

Hankesuunnitelman yhtenä toimenpiteenä oli esitetty paikallisten urheiluseurojen yhteistä viestintäkampanjaa seuratoiminnan ja vapaaehtoistoiminnan houkuttelevuuden lisäämiseksi alueella.

Maaliskuussa 2023 Urheiluseurojen Digi-spurtti -hankkeessa järjestettiin kokeilu, jossa alueen eri urheiluseurat yhdessä julkaisivat videoita lasten ja nuorten suosimalla sosiaalisen median alustasovelluksella. Tämä pilotti kulki nimellä TikTok -sprintti.

TikTok -sprintti toteutettiin aikavälillä 20.3.-2.4.2023. Pilottiin osallistui neljä alueen urheiluseuraa: Viipurin Reipas, Villähteen nuorisoseura Willi, Orimattilan Jymy ja Sysmän Sisu.

Kahden viikon aikana urheiluseurat julkaisivat yhteensä 14 videota, joiden aiheet ja käsikirjoitukset oli koordinoitu PHLU:n toimesta. Videot sisälsivät lisäksi yhteisiä aihetunnisteita ja haasteita.

Videot keräsivät yli 11 800 katselukertaa kahden viikon aikana. Viipurin Reippaan seuraajamäärissä tapahtui 101 % nousu sprintin aikana.

TikTok -sprintti toistettiin hankkeen aikana vielä kaksi kertaa uudestaan, jokaisella kerralla kehittämällä alkuperäistä ideaa saatujen palauteiden perusteella. Raportin kirjoitushetkellä eri TikTok -sprinteissä julkaistuja videoita on 30 kappaletta ja ne ovat keränneet liki 50 000 näyttökertaa. Suurin osa TikTok -sprintteihin osallistuneista urheiluseuroista jatkoi markkinointitoimenpiteitä alustalla.

THS-konsultaatio

Toukokuun 2023 aikana hankkeessa suunniteltiin, rakennettiin ja jalkautettiin Työllisty Hyvässä seurassa -hankkeen digitaalisten taitojen koulutusmateriaalin yksilövalmentajille. Työllisty Hyvässä seurassa -hanke työllistää pitkäaikaistyöttömiä päijät-hämäläisiin urheiluseuroihin. THS-hanke myös kouluttaa ja edistää työllistyvien osaamista.

Urheiluseurojen digispurtti -hankkeessa laadittiin opas työnhakijoille digitaalisten taitojen kehittämistä ajatellen. Opas suunniteltiin ja toteutettiin yksilövalmentajien tueksi työllistämisprosessiin. Toimenpiteellä haluttiin edistää urheiluseuroihin työllistyvien digitaalista osaamista. Hankkeen aikana koulutusmateriaali otettiin työllistettävien asiakkaiden

kanssa käyttöön yksilövalmentajien toimesta.



Kuva 9: Työnhakijoiden digioppaan kansilehti

Verkkokoulutus alusta

Hankkeen yhdeksi tavoitteeksi oli nostettu osaamisen ja tiedon lisääminen webinaarien ja digitaalisten työkalujen avulla eri urheiluseuran sidosryhmille. Tärkeänä nähtiin tiedon jakaminen erilaisia koulutusväyliä ja alustoja pitkin. Samalla ratkaisuilta toivottiin mahdollisuuksia ottaa huomioon urheiluseuratoiminnan ja kentän verkostomaista luonnetta ja parantaa tiedon leviämistä eri asiantuntijoiden kesken ja välillä.

Yhteistyö Suomen eri liikunnan aluejärjestöjen digihankkeiden kanssa käynnistyi heti hankkeen alussa. Tiedossa oli, että myös muissa alueellisissa digitaalisuutta edistävässä hankkeissa oli mietitty verkkokoulutus alustan mahdollista käyttöönottoa.

PHLU yhdessä muiden Suomen liikunnan aluejärjestöjen kanssa teki päätöksen Mediamaiseteri-verkkokoulutus alustan hankkimisesta Liikunnan aluejärjestöt ry:n omistukseen syksyn 2023 aikana. PHLU on yksi viidestätoista (15) Liikunnan aluejärjestöt ry:n jäsenestä.

Urheiluseurojen digispurtti -hankkeessa verkkokoulutus alustaa Mediamaisterin suhteen tehtiin seuraavia asioita:

1. Selvitettiin uuden järjestelmän ominaisuuksiin
2. Verkko-oppimisalustan teknisiin ominaisuuksiin tutustuminen
3. Testaaminen ja toiminnallisuuden opettelu.
4. Oman organisaation tiedottaminen ja opastaminen käyttöön tulevasta alustasta
5. Aktiivinen osallistuminen työryhmään verkkokoulutus alustan jalkauttamiseksi
6. Yhteisten verkkokoulutus pohjien luominen
7. Oman testikoulutuksen rakentaminen ja vieminen verkkokoulutus alustalle aiheesta ”Sosiaalisen median hyödyntäminen urheiluseuralle”

Verkko-oppimisalustaa hyödynnetään jatkossa erilaisten etänä järjestettävien koulutusten tarjoamiseen hankkeen kohderyhmille. Mediamaisterin käyttöönottoa ja eri koulutuskokonaisuuksien viemistä alustalle jatketaan hankkeen päätyttyä.

Urheiluseurat goes Trio
Syyskuussa 2023 hankkeen puitteissa järjestettiin kaksipäiväinen tapahtuma nimeltä Urheiluseurat goes Trio, missä paikalliset

urheiluseurat kokoontuivat Lahden keskustan kauppakeskukseen esittelemään urheiluseuransa toimintaa. Tapahtuman järjestämisessä ja markkinoinnissa hyödynnettiin digitaalisia ratkaisuja ja tapahtuman aikana osallistujat olivat aktiivisia sosiaalisessa mediassa muun muassa tekemällä julkaisuja ja päivityksiä tapahtumasta. Tapahtumaan osallistui xx urheiluseuraa ja paikalla vieraili arviolta xx ihmistä.

Verkostotapaamiset

Hankkeessa organisoitiin myös useita verkostotapaamisia, joilla haluttiin edistää hankesuunnitelmissa esitettyjä tavoitteita.

Syyskuussa 2023 organisoitiin urheiluseurojen talousverkoston tapaaminen, jossa urheiluseurojen talouspuolesta vastaavat henkilöt pääsivät kuulemaan JuniorPelicansin ja Lahti Ringeten esitykset seurojen käyttämistä digitaalisista ratkaisuista. Lisäksi osallistujat pääsivät vaihtamaan ajatuksia ja jakamaan ratkaisuja liittyen päivittäiseen työhönsä. Tapahtumalle toivottiin jatkoa ja se päätettiin toteuttaa talven 2024 aikana.

Ennen joulua järjestettiin seuratoimijoiden joulupuuro, jossa keskusteltiin tekoälyn hyödyntämisestä seuratyöstä. Tämän lisäksi keskustelua digitaalisuuden hyödyntämisestä vietiin useisiin muihin verkostotapaamisiin vuoden aikana.

Työpaketti	Toteutetut koulutukset ja tapahtumat	Ajankohta	Muoto	Osallistujat
01 Digiosaaminen ja työkalut	Digitiaistai: Sometaidot urheiluseurassa koulutus	21.03.2023	Live	3
	Nopeiden kokeilujen ja digitaalisen markkinoinnin työpaja		Live	3
	Digitaalisen markkinoinnin työpaja	24.08.2023	Live	8
	Seurakohtainen Digisparri	8.3.2023	Etä	1
	Seurakohtainen Digisparri	24.4.2023	Live	5
	Seurakohtainen Digisparri	08.05.2023	Live	4
	Seurakohtainen Digisparri	07.08.2023	Live	3
	Kaikki sisällöntuotannosta -koulutus	9.8.2023	Etä	9
	Viestintää urheiluseuroissa-koulutus (vapaaehtoisvoimin toimivat seurat)	11.09.2023	Hybridi	8
	Viestintää urheiluseuroissa-koulutus (ammattimaisesti toimivat urheiluseurat)	13.09.2023	Hybridi	7
	Viestintää urheiluseuroissa, sukellus someen ja tekemisen työkaluihin	2.10.2023	Hybridi	7
	Kaikki lyhytvideoista-koulutus	12.10.2023	Etä	5
	Seurakohtainen Digisparri	16.10.2023	Live	4
	Kaikki lyhytvideoista-koulutus	30.10.2023	Etä	3
	Seurakohtainen Digisparri	27.11.2023	Live	8
	Chat gpt:n käyttö työn tehostajana urheiluseurassa -koulutus	5.12.2023	Etä	11
02 Valmentamisen ja ohjaamisen mallit	Digitaaliset työkalut valmentamisen tukena	26.09.2023	Etä	4
	Urheilijan brändinrakennus-koulutus	18.10.2023	Etä	39
	Valmentajaverkoston tapaaminen - Urheilijälähtöinen ja kehittävä valmennus ja valmentamisen työkalut	17.11.2023	Live	10
03 Verkostot ja ekosysteemi	TikTok -sprintti vol 1	13.3.2023	Hybridi	8
	Työllisty Hyvässä Seurassa -konsultaatio	15.3.2023	Live	1
	Työllisty Hyvässä Seurassa -konsultaatio	3.5.2023	Live	4
	TikTok-sprintti vol 2	3.5.2023	Hybridi	6
	TikTok-sprintti vol 3	12.09.2023	Hybridi	2
	Talousverkoston tapaaminen	13.09.2023	Live	7
	Urheiluseurat goes Trio -tapahtuma	15.-16.9.2023	Live	40
	Seuraväen aamiaistapaaminen	4.10.2023	Live	13
Seuratoimijoiden joulupuuro	12.12.2023	Live	17	
YHTEENSÄ	28 tapahtumaa			240

Kuva 10: Yhteenveto hankkeessa toteutetuista koulutuksista ja tapahtumista

Haasteet

Työpakettien läpivieminen ja hankkeiden toimenpiteiden toteuttaminen ei ollut ongelmista vapaata. Keväällä 2023 hankkeessa törmättiin haasteeseen koulutusten ja työpajojen osalta: urheiluseura-aktiivien saavutettavuuteen. Vaikka koulutusten aiheet ja sisällöt mukailivat alkukartoituskyselyyn vastanneiden toiveita, itse koulutustapahtumat eivät markkinoinnista huolimatta saavuttaneet kiinnostusta. Ensimmäisistä markkinoiduista kevään koulutuksista toteutui lopulta ainoastaan yksi digitiistai – SOME 01 Tavoitteenasetanta ja kohderyhmät (21.3.2023).

Kohderyhmälle suoritettiin vapaamuotoinen kyselytutkimus alhaisen osallistujaluvun syyn selvittämiseksi. Kyselytutkimuksista selvisi, että vaikka koulutusaiheet koettiin tarpeellisiksi ja kiinnostaviksi, kevät koettiin seura-arjessa liian kiireiseksi paikalla oloa vaativiin koulutuksiin.

Hankkeessa reagoitiin nopeasti siirtämällä kevään 2023 koulutuksia syksyyn ja ottamalla käyttöön maksettu mainonta. Nämä molemmat tuottivat tulosta: tiedot syksyn koulutuksista tavoittivat seuraväen ja koulutuksiin saatiin innokkaita osallistujia.

Hankkeen kolmannessa vaiheessa koulutusten ja työpajojen markkinoinnissa hyödynnettiin sosiaalisen median maksettua mainontaa. Tämä tuotti toivottua tulosta; tieto koulutuksista tavoitti laajemman yleisön ja kasvatti osallistujamääriä merkittävästi.

Hankkeen tavoitteiden toteutuminen

Hankesuunnitelman mukaisesti Urheiluseurojen Digispurtti -hankkeen päätavoitteena oli parantaa alueen urheiluseurojen digitaitoja ja digitaalisten mahdollisuuksien hyödyntämistä ja sitä kautta lisätä seuratoiminnan laatua ja houkuttavuutta sekä seurojen harrastajamääriä ja ehkäistä dropout -ilmiötä.

Näillä toimilla tavoiteltiin urheiluseurojen toimintaedellytysten parantamista ja osaamisen tason nostoa. Lisäksi tavoiteltiin seuratoiminnan houkuttelevuuden lisääntymistä ja nuorten sitouttamista seuratoimintaan. Pitkällä aikavälillä toiminnan tavoitteena hyvinvointia ja alueen vetovoimaisuuden lisääntymistä, parantunutta työllisyyttä (urheiluseuroissa) ja vapaaehtoistoiminnan arvostuksen kasvua. Hankesuunnitelmassa laaditut hankkeen tavoitteet on esitetty sivulla kuusi.

Urheiluseurojen digispurtti-hankkeessa toteutettiin yhteensä 28 tapahtumaa, joihin osallistui 240 henkilöä. Viralliseksi ESR-osallistujamääräksi saatiin 139 osallistujaa (154 aloituslomaketta ja 139 lopetuslomaketta).

Koulutusten sisällöt suunniteltiin vastaamaan paitsi alkukartoituskyselyssä nousseita toiveaiheita myös tukemaan hankesuunnitelmassa esitettyjen tavoitteiden toteutumista.

Urheiluseuroille tarjottavissa koulutuksissa esiteltiin monia erilaisia digitaalisia työkaluja ja niiden soveltamista demonstroitiin urheiluseurojen arkeen (tavoite 1). Koulutuksissa lisäksi tarjottiin valmiita malleja (kuten viestintän vuosikalenteri, tiktok-videoiden käsikirjoitukset, THS-digiopas), joita osallistuneiden seurojen on mahdollista hyödyntää markkinoinnissa ja viestinnässä (tavoite 2). Digitaaliset työkalut valmentamisen tukena -koulutuksessa esiteltiin ohjaajille ja valmentajille soveltuvia työkaluja etä- ja hybridivalmennuksen tueksi (tavoite 3). Seurojen yhteisöllisyyttä lisättiin kolmen läpiviedyn Tiktok-sprintin avulla, joiden aikana seurat kykenivät hyödyntämään toistensa aktiivisuutta ja näkyvyyttä sosiaalisessa mediassa, kehittämään yhteistyötä yli urheiluseurarajojen ja nuorten osallistamista seuratyössä (tavoitteet 4 ja 7). Tämän lisäksi Urheiluseurojen digispurttin aikana käynnistettiin valmentajaverkosto sekä talousfoorumi, joissa urheiluseurojen aktiivit pääsivät vaihtamaan ajatuksiaan ja kokemuksiaan seura-arkeen ja digitaalisuuteen liittyvissä asioissa (tavoitteet 5 ja 6).

Kokonaisuudessaan hanketyöryhmä sekä hankkeen ohjausryhmä olivat tyytyväisiä saavutettuihin tavoitteisiin ja koulutuskokonaisuuksiin. Osallistujilta kerätyissä palautteissa korostuivat tyytyväisyys käytännönläheisiin työkaluihin ja ohjeisiin, kokeileva ote sekä

uudet ideat. Haasteina useat seura-aktiivit kokiivat ajankäytön ja uusien asioiden käyttäntöön viemisen läpi urheiluseurojen aina hallituslaisista harrastajiin.

Hankkeen toimenpiteiden toteutuminen

Hankesuunnitelman mukaisista toimenpiteistä keskityttiin alkukartoituskyselyn suunnassa vahvasti seurojen digitaitojen ja -osaamisen kehittämiseen ja yhteisöllisyyden vahvistamiseen koulutusten, työpajojen ja tapahtumien avulla. Hankkeen aikana järjestetyt 28 koulutusta tai muuta tapahtumaa kattoivat laajan kirjon aiheita digimarkkinoinnista ja sometaidoista valmentamisen digitaalisiin työkaluihin ja urheilijan brändinrakennukseen. Osallistujia näissä tapahtumissa oli yhteensä 240, mikä osoittaa merkittävää kiinnostusta ja tarvetta digitaalisen osaamisen kehittämiseen urheiluseurojen parissa. Erityisen suosittuja olivat "Urheilijan brändinrakennus"-koulutus, johon osallistui 39 henkilöä, sekä "Urheiluseurat goes Trio" -tapahtuma, joka keräsi 40 osallistujaa urheiluseuroista ja tavoitti lisäksi laajan kohdeyleisön. Nämä tapahtumat eivät ainoastaan tarjonneet tietoa ja taitoja, vaan myös loivat alustan verkostoitumiselle ja parhaiden käytäntöjen jakamiselle seuratoimijoiden kesken.

Toisaalta hankkeen aikana toteutettiin myös useita seurakohtaisia digisparreja, jotka mahdollistivat räätälöidyn tuen tarjoamisen yksittäisille seuroille ja toimijoille. Koulutukset, jotka pidettiin sekä live- että etämuodossa, keskittyivät erityisesti digitaalisen markkinoinnin, sisällöntuotannon ja viestinnän kehittämiseen. Lisäksi "Chat gpt:n käyttö työn tehostajana urheiluseurassa" -koulutus osoitti innovatiivisen lähestymistavan tekoälyn hyödyntämiseen seuratoiminnan tehostamisessa. Hankkeen toimenpiteet eivät ainoastaan tukeneet tavoitteita digiosaamisen lisäämisestä ja yhteisöllisyyden vahvistamisesta, vaan myös loivat pohjan jatkuvan oppimisen kulttuurille urheiluseurojen keskuudessa.

Toimenpiteiden arviointi

Huolimatta lievistä haasteista, jotka liittyivät seurojen monimuotoisuuteen ja osallistumisen vaikeuksiin, on tärkeää korostaa, että ne seuratoimijat, jotka osallistuivat Urheiluseurojen Digispurtti -hankkeen koulutuksiin ja tapahtumiin, olivat pääasiassa erittäin tyytyväisiä saamaansa tukeen ja koulutukseen. Osallistujat kokivat, että he saivat arvokkaita työkaluja ja tietoa, joka auttoi heitä parantamaan seuransa toimintaa nykyaikaisten digitaalisten välineiden avulla.

"Kaikki sisällöntuotannosta -koulutus avasi silmäni sille, kuinka monipuolisesti voimme viestiä ja sitouttaa jäseniämme. Sain paljon ideoita ja inspiraatiota kanaviin, jotka ovat jo käytössä seuramme viestinnässä, mutta niitä voisi käyttää paremmin."

Positiiviset palautteet koulutuksista osoittavat, että hankkeen tarjoamat toimenpiteet olivat käytännöllisiä ja vastasivat osallistujien tarpeisiin.

Osallistuneiden seurojen kyky ottaa vastaan uutta tietoa koulutuksissa ja edelleen arjessa näiden taitojen hyödyntämiselle vaihtelee.

Hanke olikin monelle lähtölaukaus asiaan perehtymiselle. Jatkokoulutusta aiheesta tarvitaan varmasti lisää, jotta tekeminen vakioituu.

Lisäksi, kun nämä seurat soveltavat oppimaansa käytäntöön, ne toimivat esimerkeinä ja inspiraationa muille alueen seuroille. Tämä voi luoda positiivisen kierteen, jossa tieto ja osaaminen leviävät laajemmin seurayhteisössä, edistäen digitaalisen transformaation etenemistä urheiluseurojen parissa. On myös tärkeää tunnustaa, että vaikka kaikki seurat eivät voineet osallistua tai hyödyntää hankkeen tarjoamia mahdollisuuksia samassa määrin, jokainen seura voi edetä omaan tahtiinsa ja hyödyntää uusia työkaluja ja tietoa omien resurssiensa ja ajankäytön mahdollisuuksien mukaan.

Lopulta Urheiluseurojen Digipurtti -hankkeen vaikutus voi näin ollen ulottua paljon laajemmalle kuin välittömästi osallistuneiden seurojen piiriin, luoden perustan kestäväälle muutokselle ja digitaalisen osaamisen kasvulle alueen urheiluseuroissa.

Horisontaalisten arvojen toteutuminen

Hankkeen horisontaalisten periaatteiden toteutuminen on otettu huomioon hankkeiden koulutuksia, työpajoja ja verkostotapaamisia suunniteltaessa. Edellä mainitut tapahtumat on pääosin toteutettu hybridimallisina. Jos puolestaan koulutukset on järjestetty lähikoulutuksina, koulutuspaikan valinnassa on otettu huomioon fyysinen saavutettavuus. Näillä edellä mainituilla toimilla on haluttu varmistaa hankkeessa järjestettävien tapahtumien ja toimien tasa-arvoisuus ja saavutettavuus.

Hankkeen koulutukset, työpajat ja verkostotapaamiset ovat olleet jäsenistölle maksuttomia, mikä ottaa huomioon taloudellisen ja sosioekonomisen tasa-arvon.

Hankkeen suunnittelussa on hyödynnetty aiempia PHLU:n keräämiä tilastoja urheiluseuratoiminnan koulutuksiin ja tilaisuuksiin osallistuvien sukupuolijakaumasta sekä

valtakunnallisia urheilun suokupuoli – ja tasa-arvoselvityksiä. Hankkeen toimenpiteitä seuratessa on voitu todeta hankkeen sukupuolinäkökulman tulleen huomioiduksi: hankkeeseen osallistuneista yli 50 % (51,9 %) on ollut naisia.

Hankkeessa kehitettiin digitalisaatioon perustuvia toimintamalleja ja koulutettiin digitaalisten työkalujen käyttöä, minkä avulla voidaan vähentää entisestään paperin kulutusta ja matkustamista (mm. etäkokoukset, hybridimalliset kokoukset, sähköinen asiointi ja tiedotus). Tämä vastaa ekologisen kestävyysperiaatteisiin. Edelleen urheiluseuroille siirrettävällä tietotaidolla pyrittiin uusien aineettomien tuotteiden ja palvelujen kehittämiseen, ja tietotaidon kasvattamiseen, mikä puolestaan tukee taloudellisen kestävyysperiaatteiden toteutumista. Hanke kehitti ja nykyaikaisti urheiluseurojen toimintaa ja edesauttoi niitä näin toimimaan tulevaisuudessa entistä paremmin työnantajan roolissa.

Hankkeen kolmannessa vaiheessa tehdyillä toimenpiteillä liittyen työnhakijoiden digitaalisten kehittämiseen, on pyritty myötävaikuttamaan sosiaalisen ja kulttuurisen kestävyys sekä yhdenvertaisuuden toteutumisen periaatteisiin. Viestinnän taitojen siirtäminen urheiluseuroihin parantaa seurojen vetovoimaa ja kiinnostuvuutta, mikä edistää

hyvinvoinnin kehittymistä ja tukee sosiaalisen ja kulttuurisen kestävyys tavoitteita.

Hanke tavoitti ihmisiä eri koulutusasteilta ja eri elämäntilanteista. Noin 56 % osallistuneista ilmoitti olevansa työelämässä, loput joko opiskelemassa, työelämän ulkopuolella tai työttömänä. Osallistuneiden koulutusasteet olivat jakautuneet tasaisesti aina alemmasta perusasteesta ylempään korkeakouluasteeseen.

Hanke tavoitti myös henkilöitä vähemmistöryhmistä, joskin näitä oli prosentuaalisesti vähäisesti osallistujista. Heikommassa työmarkkina-asemassa oli noin 4 % osallistujista.

Verrattaessa suunnitelmaan huomataan, että vaikka kokonaisosallistujamäärä jäi tavoiteltua pienemmäksi, hanke onnistui tavoittamaan suhteessa suunniteltua enemmän työttömiä (toteutunut n. 8 % - suunniteltu 6 % osallistujista).

Nämä huomioon ottaen voidaan todeta hankkeen onnistuneen horisontaalisten periaatteiden toteutumisessa.



Päijät-Hämeen
LIIKUNTA JA URHEILU

Kiitos

YHTEYSTIEDOT

Saara Rantanen
Hankekoordinaattori
saara.rantanen@phlu.fi
+358 413 107 159

Jaakko Rätty
Seurakehittäjä, hankepäällikkö
jaakko.raty@phlu.fi
+358 40 552 4261

Urheiluseurojen Digispurtti -hanke tähtää alueen urheiluseurojen digitaitojen ja digitaalisten työkalujen hyödyntämisen parantamiseen. Näillä toimilla halutaan tukea seuratoiminnan ja valmennuksen laatua, harrastajamäärien kasvua, vapaaehtoisten kiinnostusta ja ehkäistä dropout -ilmiötä.

Hanke on osa Kestävää kasvua ja työtä 2014-2020 Suomen rakennerahasto-ohjelmaa ja sitä rahoittaa Hämeen Ely -keskus. Hanke rahoitetaan osana Euroopan unionin Covid-19-pandemian johdosta toteuttamia toimia.