



THISISSPRING.FI

SPRING

VAD ÄR SPRING?

Spring är en idéävling för ungdomar i åldern 15–19 år.

I Spring-idéävlingen utvecklar team av ungdomar idéer för att förändra världen till en bättre plats. Idéerna kan vara stora eller små. Teamen kan ansöka till Spring med sin idé från den 2.9.2024 till den 31.1.2025.

De utvalda teamen (12 st.) får förverkliga sina idéer med stöd av Finlands bästa experter under ett idéveckoslut i Helsingfors. Från veckoslutet kommer sex team kommer att väljas till följande skede i ävlingen.

De vinnande lagen väljs av publiken. Samtliga ungdomar i Finland har möjlighet att rösta på sin favoritidé och vinnarna utnämns 1.5.2025. Teamen bakom de vinnande idéerna kommer att belönas med ett sommarjobb och en studieresa.

SPRING

FEEL
DO
TO
MOR
BOW



VARFÖR SPRING?

Spring vill ge unga en möjlighet att agera och påverka de frågor som är viktiga för dem.

Forskning visar att ungdomars tro på världens framtid sätts på prov. Samtidigt känner många unga att de inte har tillräckligt med möjligheter för att påverka hur framtiden kommer att se ut. Ungdomar har förmågan att tänka i nya banor och alla tjänar på att lyssna på dem.



VAD FÅR DELTAGARNA UT AV SPRING?

I Spring kan du lära dig att identifiera problem, utveckla lösningar och förverkliga dem tillsammans med ett team med stöd av de bästa experterna i Finland.

De vinnande teamen belönas med ett fyra veckors betalt sommarjobb (1 500 euro per person) för att utveckla sin idé. I sommarjobbet ingår en studieresa till ett nordiskt land.

SPRING

SPRING

April-maj 2025
3 vinnande team publiceras

2.9.2024-31.1.2025
Ansökningsperiod:
Spring-idéworkshoppar och
evenemang

11.-13.4.2025
Spring-idéveckoslut i
VALO Hotel, Helsingfors

Juni 2025
De vinnande teamen arbetar med sina idéer under
sommarjobbet och studieresan

14.2.2025
De 12 team som går vidare till
idéveckoslutet publiceras

SPRING
THISISSPRING.FI



ORRDNA EN SPRING- SPRINT UNDER SKOLDAGEN

I Spring-sprinten lär ni er identifiera problem och komma på olika lösningar. Med idéer kan ni söka till Springs idétävling.

Allt material och ytterligare inspiration hittas på: thisspring.fi

SPRING



**VARJE STOR
FÖRÄNDRING BÖRJAR
MED EN LITEN IDÉ.**

Även om det finns många utmaningar finns det också hopp.

Aldrig tidigare har mänskligheten haft så goda förutsättningar att lösa problem och ändra riktningen för framtiden. Exempelvis har insektholkar återupplivat det för oss alla livsviktiga biopopulationen, solcellsdrivna glödlampor ger ljus vid strömavbrott och internet ger anonym och kostnadsfri hjälp i många situationer.

Små idéer och insikter kan ha en stor positiv inverkan på människors dagliga liv och till och med på världen. Du kan vara uppfinnaren av en sådan idé.

SPRING

*I wanna
Change
the
World!*



**DEL 1:
IDENTIFIERA
PROBLEM**

DEL 1: PRESENTATION OCH URVAL AV INSPIRATIONSORT



Exempel på inspirationskort.

Inspirationskortet presenterar fenomen som förekommer i världen. Syftet är att stimulera och konkretisera tänkandet och ge inspiration till saker som skulle kunna förändras i världen.

Inspirationskortet har breda teman, men studerande kan få nya vardagliga perspektiv och lösningar i anknytning till korten. Idén kan vara en lösning på en vardaglig utmaning eller en stor internationell fråga.

DEL 1: PRESENTATION OCH URVAL AV INSPIRATIONS KORT

UPPGIFT 1:

1. Dela upp er i lag om 3-5 personer.
2. I en klass bör alla gå igenom rubrikerna på inspirationskortet (nästa sida).
3. Varje team väljer den rubrik som intresserar dem mest.
4. Varje team tittar närmare på inspirationskortet (som utskrift eller på thisisspring.fi).

DEL 1: PRESENTATION OCH URVAL AV INSPIRATIONS KORT

UPPGIFT 1:

Temat och titlar på inspirationskortet:

VÄLBEFINNANDE OCH HÄLSA

- Ensamhet
- Psykisk hälsa
- Ungdomars utanförskap
- Press och ork bland ungdomar
- Omsorg om äldre människor
- Mobbning
- Koncentrationssvårigheter

KLIMAT OCH MILJÖ

- Snabbmode VS slow fashion
- Utsläpp från transporter
- Matsvinn
- Förorening av hav och vattendrag
- Naturkris och utrotning av arter
- Vattenbrist
- Energikris

ARBETE OCH EKONOMI

- Förändringar i arbetslivet
- Ekonomiska svårigheter
- Kompetensbrist

INKLUSION OCH SAMHÄLLE

- Respektlöst diskussionsklimat
- Ökade möjligheter att påverka
- Populismens frammarsch
- Bristande förtroende för institutioner
- Internationella konflikter
- Falsa nyheter

VARDAGSLIV OCH LIVSSTILAR

- Shopping på nätet
- Ansvarsfull konsumtion
- Från att äga till att dela
- Vegetarisk kost
- Passiva livsstilar
- Aktiviteter på fritiden

DIGITALT LIV

- Socialt liv på webben
- Digitaliseringen av vardagen
- Utnyttjande av artificiell intelligens
- Virtuell verklighet och förstärkt verklighet

JÄMLIKHET OCH RÄTTVISA

- Jämställdhet
- Ungdomars utanförskap
- Jämlikhet
- Invandring
- Ökande skillnader i kompetens

DEL 1: PRESENTATION OCH URVAL AV INSPIRATIONS KORT

UPPGIFT 2:

1. När ni har valt och utforskat inspirationskortet är det dags att fundera på vilka problem eller utmaningar som är förknippade med det fenomenet.
2. Kom i era team fram till minst 10 problem eller utmaningar relaterade till det valda inspirationskortet. Skriv ner dem på ett papper eller som en anteckning på din telefonen.

Ni har 5 minuter på er att lösa uppgiften.

Börja din mening med orden:

Jag anser att det är ett problem att...

Be
the
change

**DEL 2:
ATT KOMMA PÅ
LÖSNINGAR**



DEL 2: ATT GÅ IGENOM PROBLEMEN OCH GÖRA VAL

UPPGIFT 1:

Vilka problem identifierade ni?

1. Varje team presenterar det inspirationskort de valde för hela klassen och förklarar varför de valde det.
2. Ange också vilka tio (eller fler) problem ni identifierade i anknytning till kortet.
3. Ge varandra feedback och berätta vilket problem ni tycker är viktigast.

SPRING

DEL 2: ATT GÅ IGENOM PROBLEMEN OCH GÖRA VAL

UPPGIFT 2:

Att välja problem

Bland alla idéer de kommit på väljer teamen ett sådant problem de vill utveckla en lösning till.

SPRING



Something
good

**ATT KOMMA PÅ IDÉER
OCH FYLLA I ANSÖKAN**





När teamen har valt de utmaningar som intresserar dem är det dags att ta fram en idé för att lösa dem. Idén utvecklas enligt frågorna i ansökningsformuläret för Spring-idétävlingen.

Varje team fyller i sin egen ansökan på: thisisspring.fi

Man kan bara skicka in ansökan online. Det lönar sig att fylla i ansökan under lektionen.

Om ni vill skissa på ansökan på papper kan ni skriva ut ansökningsblanketten som finns i slutet av detta material.

SPRING



HUR MAN ANSÖKER

STEG 1:

BERÄTTA FÖR OSS OM DIN IDÉ

Namn på idén

- I det här skedet kan det också vara ett "arbetsnamn" och ni kan ändra namnet senare.

Er idé i en mening

- Sammanfatta er idé i en enda mening som berättar vad ni gör och vem ni gör det för.
- Exempel: "En mobilapp som sammanför ensamma äldre människor och volontärer."

En mer detaljerad beskrivning av din idé

- Beskriv er idé och berätta mer i detalj vad ni gör, varför ni gör det, vem ni gör det för och hur er idé kommer att fungera i praktiken.

STEG 2:

DET PROBLEM NI LÖSER

Vilket problem löser er idé?

- Idéer är oftast lösningar på problem. Berätta här vilket problem er idé i första hand försöker lösa. Om ni har identifierat en outnyttjad möjlighet, beskriv den här.

Vem har detta problem?

- Berätta här för oss vems liv er idé skulle göra enklare eller bättre.

STEG 3:

TEAMET BAKOM IDÉN

Varför vill du utveckla denna idé?

- Berätta för oss varför denna idé är viktig för er.

Vad gör er team så bra på att förverkliga den här idén?

- Berätta om era teammedlemmars kunskaper och färdigheter. Vilka är er styrkor som ni kan använda för att genomföra idén? Vilken typ av hjälp behöver ni för att genomföra idén?

STEG 4:

KONTAKT

Medlemmar i teamet

- I Spring deltar man i team på 3-5 personer. Vänligen ange för- och efternamn, ålder och bostadsort för teammedlemmarna.

Teamets kontakter

- Vänligen utse en person som fungerar som teamets kontaktpersoner med Springs arrangörer.

E-postadresser till kontaktpersonen

- Ange e-postadressen till kontaktpersonen här, så att ni kan kontaktas. E-postadressen kan tillhöra teammedlemmarna.

Telefonnummer till kontaktpersonen

- För att säkerställa kontakten behöver vi telefonnummer till en teammedlem.

SKICKA ER ANSÖKAN

THISISSPRING.FI



THISISSPRING.FI

SPRING