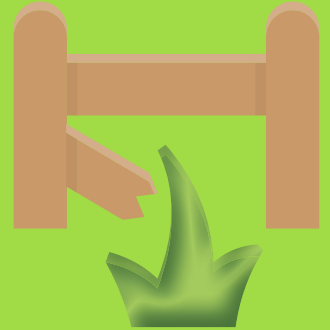
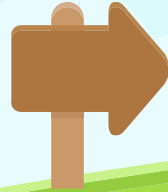




DISCORD-PEDAGOGIIKKA JA DIGITAALISTA OHJAUSTA KEHITTÄMÄSSÄ

Tasa-arvoa, luovia ja pelillisiä
menetelmiä verkossa tapahtuvaan
työpajavalmennukseen

Kirsi Purhonen (toim.)



Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu

Kirsi Purhonen (toim.)

DISCORD-PEDAGOGIIKKA JA DIGITAALISTA OHJAUSTA KEHITTÄMÄSSÄ

Tasa-arvoa, luovia ja pelillisiä
menetelmiä verkossa tapahtuvaan
työpajavalmennukseen

Peliklaani – osallisuutta luovilla ja pelillisillä menetelmillä (2019–2021)

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



XAMK KEHITTÄÄ 156

**KAAKKOIS-SUOMEN AMMATTIKORKEAKOULU
MIKKELI 2021**

© Tekijät ja Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu

Kannen kuva: Kenney CCO 1.0 Universal

Taitto ja paino: Grano Oy

ISBN: 978-952-344-348-8 (nid.)

ISBN: 978-952-344-349-5 (PDF)

ISSN: 2489-2467 (nid.)

ISSN: 2489-3102 (verkkójulkaisu)

julkaisut@xamk.fi

KIRJOITTAJAT

ENNA ANGERVUORI, asiantuntija, Lasten ja Nuorten säätiö/Huuma-hanke (2019–2022)

VILLE EERIKÄINEN, TKI-asiantuntija, Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu, Nuorisotalon tutkimusyksikkö Juvenia//Digillä duuniin -hanke (01.05.2017–31.05.2020)

RIINA HÄMÄLÄINEN, TKI-asiantuntija, Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu, Nuorisotalon tutkimus- ja kehittämiskeskus Juvenia/Digivoimaa – digihyvinvoinnilla yhteiskunnallista osallisuutta –hanke (1.10.2018–31.12.2020)

MIRKA JUSSILA, yrittäjä, Liikunta- ja hyvinvointipalvelut Jussila

ANNA JUSSILAINEN, asiantuntija, Lasten ja Nuorten säätiö/Huuma-hanke (2019–2022)

HEIKKI KANTONEN, projektipäällikkö, Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu, Nuorisotalon tutkimus- ja kehittämiskeskus Juvenia /Digillä duuniin -hanke (01.05.2017–31.05.2020)

JANI LEHTINEN, TKI-asiantuntija, Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu, Luovien alojen tutkimusyksikkö/PeliKlaani-hanke (1.9.2019–31.8.2021)

ANU PAULOMA, yksilövalmentaja, Mikkelin kaupungin nuorten työpajat

MINNA PORVARI, TKI-asiantuntija, Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu, Luovien alojen tutkimusyksikkö/PeliKlaani-hanke (1.9.2019–31.8.2021)

KIRSI PURHONEN, projektipäällikkö, Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu, Luovien alojen tutkimusyksikkö/PeliKlaani-hanke (1.9.2019–31.8.2021)

JARMO RINNE, projektipäällikkö, Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu, Nuorisotalon tutkimus- ja kehittämiskeskus Juvenia/ Digivoimaa – digihyvinvoinnilla yhteiskunnallista osallisuutta -hanke (1.10.2018–31.12.2020)

ANNI SEPPÄ, (ent. Taina) TKI-asiantuntija, Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu, Luovien alojen tutkimusyksikkö/PeliKlaani-hanke (1.9.2019–31.8.2021)

SIPPO SEURUJÄRVI, koordinaattori, Mikkelin kaupungin nuorten työpajat

SISÄLLYS

KIRJOITTAJAT	3
1 YHDESSÄ OLEMME ENEMMÄN – ESIPUHE	6
Kirsi Purhonen	
I VALMENNUSTA DISCORDISSA JA MUUTTUVISSA OLOSUHTEISSA	9
2 PELIKLAANI-HANKKEEN MONIMUOTOISET SISÄLLÖT JA DIGITAALISET KOKEILUT	10
Kirsi Purhonen	
3 DISCORDIN TOIMINTAKUVAUS	14
Minna Porvari	
3.1 Tekstikanavat	15
3.2 Puhekanavat	16
3.3 Roolit	16
3.4 Hallinnan työkaluja	18
3.5 Oman palvelimen luominen	19
4 DISCORD VERKOSSA TOIMIVASSA TYÖPAJASSA	22
Ville Eerikäinen & Heikki Kantonen	
4.1 Discord työpajan valmentajan työkaluna	23
4.2 Välineet ja palvelut muuttuvat nopeasti	25
5 "KOKONAISUUDESSAAN TOIMIVA KONSEPTI" – VERKKOTYÖPAJA- TOIMINTAA MIKKELIN KAUPUNGIN NUORTEN TYÖPAJALLA	28
Sippo Seurujärvi & Anu Pauloma	
5.1 Koronakevät 2020	28
5.2 Kädentaito- ja sisustuspaaja verkkotyöpajana	29
5.3 Digitaalisen median paaja verkkotyöpajana	30
5.4 Puhvettipaja verkkotyöpajana	31
5.5 Yhteisöllisyyden näkyminen ja ylläpitäminen	33
5.6 Valmentautujien palautetta verkkotyöpajasta	34
5.7 Työntekijöiden kokemuksia verkkotyöpajasta ja verkkotyöpajan tulevaisuuden suunta	35
II PELILLISYYTTÄ JA DISCORD-PEDAGOGIIKKA	37
6 PELILLISYYS OHJAUKSEN JA OPETELTAVIEN ASIOIDEN VÄLINEENÄ	38
Minna Porvari	
6.1 Mitä pelillistäminen tarkoittaa?	38
6.2 Mitä hyötyä pelillistämisestä on?	40
6.3 Konkreettisia esimerkkejä pelillistämisestä	41
6.3.1 Saavutuksiin ja edistykseen perustuvia pelillisiä keinoja	42
6.3.2 Sosiaalisia pelillistämisen elementtejä	44
6.3.3 Immersiivisiä pelillistämisen keinoja	45

6.3.4	Ei-digitaalisia pelillisiä elementtejä	47
6.3.5	Muita tapoja pelillistää.....	48
6.4	Pelillisuus on työkalu.....	50
7	DISCORD-PEDAGOGIIKKA KEHITTÄMÄSSÄ.....	54
	Kirsi Purhonen	
7.1	Verkkopedagogiikasta Discord-pedagogiikkaan	54
7.2	Mikä erottaa Discord-pedagogiikan verkkopedagogiikasta?	55
7.3	Arviointia ja pohdintaa Discord-pedagogiikasta	57
III	LUOVIA JA PELILLISIÄ MENETELMIÄ VERKOSSA	61
8	KEHO JA ÄÄNI AVAIMINA ESIINTYMISROHKEUTEEN JA OMANNÄKÖISEEN TULEVAISUUTEEN	62
	Anna Jussilainen & Enna Angeravuori	
8.1	Soveltava taide tulevaisuuden luotaajana.....	62
8.2	Kehollisuus esiintymistilanteissa	63
8.3	Liike ja ääni avaimina itsetuntemukseen ja -varmuuteen.....	64
8.4	Tulevaisuusajattelu.....	65
8.5	Discordin erityisyys	65
8.6	Palautetta nuorilta	67
9	JA KAMERA KÄY NYT! – NÄYTETÄÄN VERKOSSA, MITEN OSAAMISTA NÄYTETÄÄN	69
	Jarmo Rinne & Riina Hämäläinen	
9.1	Video-CV osaamisen näytön työkaluna.....	70
9.2	Video-CV:n teon harjoittelu verkko-ohjauksessa.....	70
10	ITSETUNTEMUSTA, TULEVAISUUDEN AMMATTEJA JA SUKUPUOLISENSITIIVISTÄ OHJAUSTA	73
	Anni Seppä & Kirsi Purhonen	
11	ELÄMÄNTAPAVALMENNUSTA VERKOSSA	77
	Mirka Jussila	
11.1	Valokuvasuunnistus	77
11.2	Tunnejana Padletissä	83
11.3	Bongausbingo	84
12	PELILLISYYDEN PROJEKTIRYHMÄ	87
	Minna Porvari	
12.1	Valmennuksen teemat ja sisältö	89
12.2	Pelillistetty taukotoimintaviikko	90
13	"SAATIIN OLLA HENGESSÄ MUKANA" – VUOROVAIKUTUSTA VERKOSSA.....	92
	Jani Lehtinen	
14	DIGITAALISUUS JA PELILLISYYS LUOVAT OSALLISUUTTA JA OVAT OSA ARKEAMME	98
	Kirsi Purhonen	

1 YHDESSÄ OLEMME ENEMMÄN – ESIPUHE

Kirsi Purhonen

Tämä julkaisun lähtökohdat liittyvät kevään 2020 koronapandemian vaikutuksiin ja kokemuksiin. PeliKlaani-hankkeen tavoitteena oli kehittää ja toteuttaa erilaisia valmennuksia, joilla tuetaan osallistujien sukupuolelle epätyypillisiä urapolkuja, erilaisten ihmisryhmien kohtaamisia sekä tasa-arvoa ja osallisuutta edistävää ajattelua. Hyvinvoinnin tukeminen elämäntapa- ja valmennuksen avulla oli myös merkittävässä roolissa. Hyvinvoiva ihminen kykenee tekemään paremmin myös urasuunnitteluun liittyviä ratkaisuja. Kehittämisen välineenä käytimme luovia ja pelillisiä menetelmiä. Hankkeen tavoitteiden mukaisia valmennuksia on luontevinta toteuttaa kasvokkain erilaisissa ryhmämuodoissa. Koronatilanteen vuoksi jouduimme muotoilemaan toimintaamme uusiksi verkkoon siirrettäviin, pienimuotoisiin työpajakokeiluihin. Näin pyrittiin mukautumaan vallitseviin olosuhteisiin ja turvattiin muun muassa työpajoilla käyvien nuorten valmennussopimuksia, jotta kukaan ei jäisi yksin.

Valmennuksen luonteen muuttuessa jouduttiin samalla miettimään, mitä verkossa tapahtuva valmennus tarkoittaa pedagogisesti ja miten erilaiset tieto- ja viestintäympäristöt taipuvat aikaisempien, fyysisiin tiloihin ja kasvokkain tapaamisiin suunniteltujen valmennussisältöjen ohjaukseen. Minkälaista verkkovalmennuksen tulee olla, jotta se on enemmän kuin tiedottamista ja neuvontaa? Miten mikäkin tieto- ja verkkoympäristö taipuu työpajoille luonteenomaiseen tekemällä oppimisen pedagogiikkaan? Jouduimme pohtimaan myös valmennusten saavutettavuutta, sillä kaikilla nuorilla ei ollut käytettävissä tietokoneita, vaan heidän yhteytensä verkko-ohjaukseen toteutui pelkästään puhelimen avulla.

Verkossa tapahtuvan valmennuksen alustaksi valikoitui nuorten ja erityisesti pelaajien käyttämä Discord. Jouduimme samalla pohtimaan, mitkä ovat Discord-alustalla toteutettavan valmennuksen erityispiirteet, jotta valmennuksesta tulee pedagogista. Discord-alusta mahdollistaa monenlaisen vuorovaikutuksen ja on lähellä nuorten omaa kulttuurista kieltä ja toimintaa. Emme kuitenkaan halunneet varastaa nuorten kulttuurista ympäristöä vain oman tavoitteemme saavuttamiseksi. Halusimme muokata sisällöt vastaamaan nuorten kulttuurista ympäristöä hävittämättä kuitenkaan valmennussisältöjen pedagogista otetta.

Julkaisuun on koottu hankkeen yhteistyökumppanien ja muiden kehittämishankkeiden tekemää työtä. Yhdistävinä tekijöinä ovat olleet nuoret, digitaalisuus ja Discord. Nuorten lisäksi PeliKlaanin osallistujissa on ollut mukana eri-ikäisiä kehitysvammaisia, joiden osallisuus digitaalisuudesta ja pelillisyydestä ei ole itsestään selvää ja edellyttää samalla mediakasvatusta.

Julkaisun ensimmäisen osan, *Valmennusta Discordissa*, muodostavat neljä artikkelia, ensimmäisessä Kirsi Purhonen avaa PeliKlaani-hankkeen kehittämisen taustalla olevia asioita ja kolme seuraavaa artikkelia kuvaavat Discordin ominaisuuksia ja Mikkelin nuorten työpajoilla Discordissa tapahtunutta valmennusta. Kirjoittajina ovat Minna Porvari PeliKlaani-hankkeesta avaten Discordin toiminnallisuutta. Heikki Kantonen ja Ville Eerikäinen Digillä duuniin -hankkeesta kuvaavat kehittämiskokeilujaan ja Discordin käyttämistä verkkotyöpajan toimintaympäristönä. Mikkelin kaupungin nuorten työpajoilta Sippo Seurujärvi ja Anu Pauloma kuvaavat kevään 2020 työpajan arkea verkossa. Julkaisun toisessa osassa, *Pelillisyyttä ja Discord-pedagogiikkaa*, tarkastelemme kahdessa artikkelissa lähemmin pelillisyyttä ja Discordin pedagogista työtettä. Kirjoittajina Minna Porvari ja Kirsi Purhonen PeliKlaani-hankkeesta. Kehittämisen tuloksena muodostui myös uusi käsite, Discord-pedagogiikka (Purhonen, Taina & Lehtinen 2020), joka kuvaa Discordissa toteutetun ohjauksen pedagogista luonnetta ja erityisyyttä. Kolmannessa osassa, *Luovia ja pelillisiä menetelmiä*, kuvaamme valmennussisältöjä viidessä artikkelissa ja osion päättää yhteenvetoartikkeli. Anna Jussilainen ja Enna Angervuori Huuma-hankkeesta kertovat soveltavasta taiteesta ja kehollisuudesta, CV:n tekemistä ohjasivat Jarmo Rinne ja Riina Hämäläinen Digivoimaa-hankkeesta, Hyvinvointipalvelut Jussilan Mirka Jussila kirjoittaa verkossa toteutetusta elämäntapavalmennuksesta ja Anni Seppä ja Kirsi Purhonen PeliKlaani-hankkeesta kirjoittavat itsetuntemukseen ja tulevaisuuteen tähtäävistä sisällöistä. Osion viimeinen menetelmäartikkeli kuvaa Savonet monipalvelukeskuksessa toteutettua verkkotyöpajaa, jonka kirjoittajana toimii Jani Lehtinen PeliKlaani-hankkeesta. Osio päättyy Kirsi Purhosen artikkeliin digitaalisuuden ja pelillisyyden hyödyistä ja tasa-arvoisen ohjauksen saavutettavuudesta.

LÄHTEET

Purhonen, K., Taina, A. & Lehtinen, J. 2020. Verkkopedagogiikasta Discord-pedagogiikkaan. Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu. Next-verkkolehti. Saatavissa: <https://next.xamk.fi/uutta-luomassa/verkkopedagogiikasta-discord-pedagogiikkaan/> [viitattu 13.4.2021].



VALMENNUSTA DISCORDISSA JA
MUUTTUVISSA OLOSUHTEISSA

2 PELIKLAANI-HANKKEEN MONIMUOTOISET SISÄLLÖT JA DIGITAALISET KOKEILUT

Kirsi Purhonen

Luovuutta, pelillisyyttä, hyvinvointia, osallisuutta ja tasa-arvoa – siitä on PeliKlaani-hanke tehty. Hankkeessa valmennetaan työelämän ja koulutuksen ulkopuolella olevia kaikenikäisiä ihmisiä tunnistamaan omat vahvuutensa, potentiaalinsa ja hyvinvointinsa kulmakivet. Hankkeessa kiinnitettiin huomiota sukupuolen mukaisen eriytymisen vähentämiseen työmarkkinoilla ja testattiin luovilla ja pelillisillä menetelmillä perinteisiä, sukupuolittuneisiin ammatinvalintoihin liittyviä ajattelumalleja. Tämän lisäksi hankkeessa helpotetaan eri kansalaisryhmien välistä kohtaamista ja herätetään näin kiinnostusta suuntautua esimerkiksi vammaisalalle.

Ammattien valintaan ja siihen liittyvään opinto- ja uraohjaukseen sisältyy Suomessa paljon tiedostamattomia ja tiedostettuja sukupuolittuneita arvoja, mielikuvia ja asetelmia. Euroopan unionin Gender Equality Indexin raportin (2019) mukaan naisvaltaisia aloja ovat humanistiset alat ja sosiaali- ja terveystalat. Vastaavasti luonnontieteelliset, tekniset ja matemaattiset alat ovat miesvoittoisia. Aloihin liittyy paljon vanhentuneita ajattelumalleja esimerkiksi ammatteihin ja sukupuoliin yhdistetyistä ominaisuuksista, kuten fyysisyydestä, sosiaalisuudesta, herkkydestä tai johtajuudesta. Edellä mainitut ominaisuudet eivät liity sukupuoleen vaan nimenomaan kykyyn tunnistaa itsessään ne tai haluun harjoittaa niitä. Ominaisuuksiin päästään kiinni muun muassa luovilla menetelmillä ja menetelmien avulla voidaan harjoitella ja tunnistaa niitä.

Sukupuolisensitiivinen ajattelu omien urasuunnitelmien pohdintavaiheessa edellyttää ensisijaisesti itsetuntemusta, oman potentiaalinn tunnistamista ja oman ajattelun haastamista ”entä jos” -ajatusleikeillä. Tämä ajattelumalli hankkeessamme tarkoittaa sitä, että kaikki sukupuolet saavat ilmaista itseään siten kuin se on heille ominaista ja otamme puheeksi erilaisia ammatteihin ja työhön liittyviä mahdollisuuksia. Hankkeen alussa tehdyn selvityksen perusteella nuorten mielikuvat noudattivat perinteistä sukupuolen mukaista tilastollista jakaamaa (Tilastokeskus 2018): kasvatus-, palvelu- ja sosiaali- ja terveystalalla työskentelee lähtökohtaisesti nuorten mielestä naisia ja teknisillä ja fyysisillä aloilla miehiä. Nuoret nostivat esille myös sen, että työelämä suosii miesten sijoittumista johtotehtäviin. Toisaalta keskustelujen perusteella nuoret näyttävät myös tiedostavan sen, että sukupuolella ei ole väliä työtehtävää hoidettaessa vaan kyse on enemmänkin ajattelutavoista. He ovat lähtökoh-

taisesti rohkeampia ajattelemaan laajemmin ammateista ja työtehtävistä, mutta opintojen ohjauksessa segregoituneita ammattialoja vaihtoehtoisina ammattiurina ei aina muisteta nostaa esille. Tämä tulos on yhteneväinen Purkutalkoot-hankkeen loppuraportin (Lahtinen 2019) kanssa, jonka mukaan ohjausta tulisi kehittää sukupuolitietoisempaan suuntaan.

PeliKlaani-hankkeessa käytettiin erilaisia luovia ja pelillisiä menetelmiä ja kokeiltiin, miten menetelmät sopivat käsiteltävien asioiden tavoitteen saavuttamiseksi. Menetelmät itsessään eivät ole asian käsittelyssä tärkeimmässä roolissa vaan se, miten asioita voidaan käsitellä luovasti ja miten herättelemme osallistujat heittäytymään luovalla tavalla käsittelemään erilaisia, jopa käsitteellisiäkin asioita. Koronatilanteen vuoksi kokeiluille tuli myös uusi, tekninen ulottuvuus: Miten perinteisesti livetapahtumina, näkyvinä sekä kuuluvina tekoina tuotetut sisällöt taipuvat toteutettaviksi verkossa pedagogisesti? Minkälaisia uusia ulottuvuuksia löydämme digitaalisuudesta? Minkälaisia kulttuurisia ulottuvuuksia voimme löytää kokeilemalla?

PeliKlaani-hankkeen valmennusten sisällöt muodostuivat itsetuntemuksen, urasuunnittelun ja hyvinvoinnin teemoista. Jotta sukupuolelle ei tyypilliset uravaihtoehdot mahdollistuvat, on ihmisen oltava sinut itsensä kanssa ja voitava hyvin. Henkilökohtainen hyvinvointi liittyy oleellisesti itsetuntemukseen ja tulevaisuuden suunnittelukykyyn. PeliKlaani-hankkeessa toteutettiin hyvinvointia tukevaa elämäntapavalmennusta osana työllistymisen ja urasuunnittelun tavoitetta. Elämäntapavalmennuksen saatavuus korona-aikana pysäytti kehittäjät miettimään erilaisia keinoja, joilla toimintaa voidaan tukea verkossa. Verkossa tapahtuvan valmennuksen avaimena olivat pelillistetut ja luovan leikilliset toteutukset, joiden avulla keskusteltiin aihealueesta ja liikutettiin osallistujia pelillistettyjen tehtävien avulla.

Luovien menetelmien käyttäminen yhdistyy kokeilukulttuuriin ja sitä kautta yksilön itselleen rakentamiin muureihin. Tästä hyvä esimerkki on muun muassa esiintymisjännitys, josta olemme PeliKlaanin valmennuksissa puhuneet. Valmentautujat olivat rajanneet ammattihaaveistaan pois kaikki sellaiset ammatit, joissa kohdataan, ohjataan tai johdetaan ihmisiä. Houkuttelimme kuitenkin valmentautujia kokeilemaan ja tutkimaan asiaa. Lopputulemana esiintyminen ei ollutkaan niin iso asia kuin oli luultu, kunhan esiintymisen tavan tai itseilmaisun sisällön sai itse päättää.

Kevät 2020 opetti meille ainakin sen, että on parempi lähteä kokeilukulttuurilla eteenpäin kuin jäädä odottamaan aikojen normalisoitumista. Muutoksesta tuli uusi normaali, ja sillä tiellä olemme jatkaneet. Verkossa tapahtuva työpajatoiminta tai yleensä verkossa tapahtuva ohjaus tarvitsee kehittämistä ja sellaista pedagogiikkaa, joka huomioi erilaiset kohderyhmät, jonka ohjaus on saavutettavissa ja jossa huomioidaan myös toiminnallisuus.

Kaiken kaikkiaan koronan aiheuttamat ja ketterät kokeilukulttuuriin perustuvat valmennussisällöt eivät olisi kehittyneet vastaavaan suuntaan, mikäli olisimme toteuttaneet sisällöt

perinteisissä lähiohjaustapaamisissa. Kerätyn palautteen mukaan digitaaliset valmennus- sisältö olivat joillekin nuorille jopa parempi vaihtoehto kuin lähitapaamisissa toteutetut valmennukset. Digitaalisuus ja verkkomuotoiset toteutukset vaativat yhä enemmän pedagogisen työtteen ja toiminallisuuden kehittämistä. Hybridimuotoiset verkkototeutukset mahdollistavat myös resurssien paremman käyttämisen, laajemman osaamisohjan ja ohjauksen sisältöjen saavutettavuuden pienilläkin paikkakunnilla, joissa esimerkiksi ei ole työpajatoimintaa ja joissa henkilöstöä on vähän suhteessa ohjattaviin. Verkkototeutukset ovat myös aikataulu- ja kustannustehokkaita, ja ne mahdollistavat kuntien ja osajien yhteistyön aiempaa paremmin. Suurten paikkakuntien etuna on usein vaihtoehtoisten ohjaussisältöjen laajuus ja työntekijämäärä. Pienillä paikkakunnilla ehdoton etu on siinä, että työntekijät tuntevat kohderyhmän henkilökohtaisesti ja saavat heidät motivoitumaan yhteisen ohjauksen ja tekemisen äärelle paremmin. Oman ammattiosaamisen sisältöjä kannattaa tarjota laajemmallekin joukolle digitaalisten alustojen välityksellä yli kuntarajojen. Eri paikkakunnilla asuvien ihmisten palvelujen saatavuus ja sisältö laajentuvat, ja ihminen kokee tasa-arvoa ja osallisuutta yhteiskunnan järjestelmissä.

LÄHTEET

Gender Equality Index. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://eige.europa.eu/gender-equality-index/2019/domain/work/FI> [viitattu 13.4.2021].

Lahtinen, J. (toim.) 2019. ”Mikä olis mun juttu” – nuorten koulutusvalinnat sosiaalisatiomaisemien kehyksissä. Valtioneuvoston selvitys- ja tutkimustoiminnan julkaisusarja 2019:68. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/161925/VNTEAS_2019_68.pdf?sequence=1&isAllowed=y [viitattu 13.4.2021].

PeliKlaani-hanke 2019–2021. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.xamk.fi/tutkimus-ja-kehitys/peliklaani-osallisuutta-luovilla-ja-pelillisilla-menetelmilla/> [viitattu 13.4.2021].

Tilastokeskus 2018. Sukupuolten tasa-arvo Suomessa. PDF-dokumentti. Saatavissa: http://www.stat.fi/tup/julkaisut/tiedostot/julkaisuluettelo/yyti_sts_201800_2018_19722_net.pdf [viitattu 13.4.2021].

3 DISCORDIN TOIMINTAKUVAUS

Minna Porvari

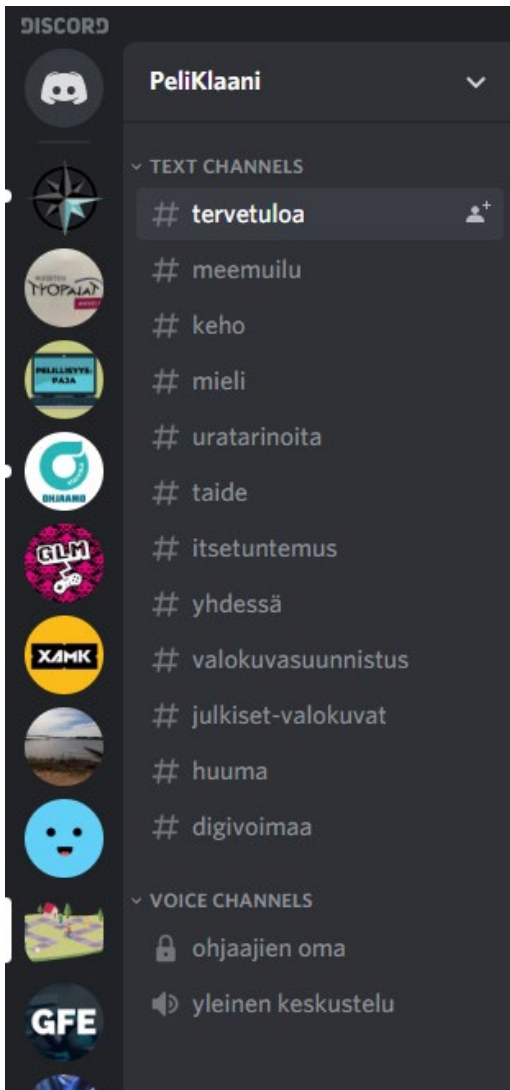
Tähän julkaisuun kirjoittaneiden kehittämishankkeiden ja työpajan käyttämä Discord on ilmainen pikaviestialusta, jonka käyttäjäksi rekisteröityminen vaatii ainoastaan toimivan sähköpostiosoitteen. Discord toimii tietokoneella asennettavana ohjelmana, mobiilisovelluksena ja internetselaimessa. Ohjelman sisällä toimitaan nimimerkillä, joka muodostuu itse valittavasta nimestä, #-merkistä sekä neljästä numerosta. Esimerkiksi Nimi#1234 tai minna.po#8805. Tällä nimimerkillä voi löytää muut käyttäjät ja lisätä heidät kaveriksi, jolloin yksityisen keskusteluyhteyden avaaminen on helppoa ja nopeaa.

Ohjelman sisällä on liuta käyttäjäkohtaisia asetuksia, jotka liittyvät tilin asetuksiin, sovellusasetuksiin sekä käyttömielitymyksiin. Discord toimii lähes 30 kielellä, ja valittavana on myös Suomi. Käyttäjänimen lisäksi tilille voi määrittää profiilikuvan, joka on julkinen. Discord näyttää muille, onko käyttäjä paikalla (vihreä), toimettomana (keltainen), älä häiritse -tilassa (punainen) vai näkymätön tai offline (harmaa). Älä häiritse -tilassa ohjelma ei lähetä mitään työpöytäilmoituksia. Näkymätön-tilassa käyttäjä ei näy paikalla olevana, mutta hänellä on täysi pääsy Discordiin. Discordissa voi asettaa myös mukautetun tilan, jonka saa itse kirjoittaa ja joka näkyy julkisesti käyttäjän nimen alapuolella.

Discordissa voi luoda ystäville ja yhteisölle oman keskustelutilan eli palvelimen. Palvelimelle voi liittyä ainoastaan kutsulinkillä. Palvelimen voi luoda vaikkapa kaveriporukalle, harrastusseuralle tai verkkokurssia varten. Palvelin koostuu teksti- ja puhekanavista, jotka tavallisesti on tarkoitettu tietystä aiheesta keskustelemiseen ja nimetty sen mukaisesti. Luomalla palvelimen käyttäjä hyväksyy Discordin yhteisösäännöt. Yhteisösääntöjen tarkoitus on selvittää, mikä on sallittua Discordissa ja mikä ei. Näin varmistetaan, että kaikki voivat nauttia palvelun käytöstä yhtäläisesti. Valtaosalle käyttäjistä säännöt ovat itsestään selviä ja helppoja noudattaa. Esimerkiksi muiden käyttäjien häiriköinti, eston tai porttikiellon ohittaminen tai haittaohjelmien lähettäminen on kiellettyä ja voi johtaa varoitukseen tai sisällön, vastuussa olevan käyttäjätilin tai palvelimen poistamiseen. Yhteisösäännöissä on määritelty sisällön jakamisen säännöt, joissa kielletään esimerkiksi eläinjalmuutta kuvaavan sisällön levittäminen sekä palvelimien käyttö kiellettyjen tai vaarallisten tuotteiden myymiseen tai myynnin edistämiseen. Discordissa on mahdollista merkitä tekstikanava NSFW-kanavaksi, joka tarkoittaa, että kanavalla saattaa olla aikuisisältöä ja käyttäjä saa tästä varoituksen yrittäessään avata kanavaa. Discordin yhteisösääntöjen vastaista on myös käyttäjätilin tai palvelimen myyminen ja muu oikeuksia loukkaavan sisällön jakaminen.

3.1 TEKSTIKANAVAT

Oletuksena palvelimen kanavat ovat listattuna kuten kuvassa 1 eli tekstikanavat ensin. Tekstikanavilla keskusteleminen tapahtuu kirjoittamalla. Tekstikanavilla keskusteleminen on reaaliaikaista, mutta käyttäjät pääsevät myös lukemaan viestihistoriaa, ellei sitä ole erikseen kielletty palvelimen asetuksista. Viestin lähettäjä voi muokata omaa viestiään. Viestejä voi kiinnittää tekstikanavalle, jolloin kiinnitetty viesti löytyy helposti Kiinnitetyt viestit -valikosta. Esimerkiksi ohjeet ja jaetut linkit löytyvät helposti näin. Valitsemalla kiinnitetyn viestin voi hypätä sen kohtaan keskustelussa.



Kuva 1: Kuvakaappaus Discordista. Teksti- ja puhekanavat ovat palvelimen sisällä listattuina. Vasemmassa reunassa eri palvelimien kuvakkeet.

Tekstikanaville voi jakaa sisältöä, kuten kuvia, videoita ja linkkejä. Lisäksi käytössä on Twemoji-emojit ja gif-animaatiot. Twemoji on avoimen lähdekoodin emoji-projekti, joka on Twitterin luoma ja ylläpitämä. Palvelimille on myös mahdollista lisätä omia emojikuvia haluamallaan lyhenteillä. Viestien liitteille, gif-animaatioille sekä emojille on omat kuvakkeensa tekstinsyöttölaatikon yhteydessä. Peruskäyttäjälle liitteiden kokorajoitus on 8 megatavua.

Tekstissä voi mainita käyttäjän tai tietyn roolin omaavan käyttäjäryhmän kirjoittamalla ”@nimi” viestiin. Toiminto ilmoittaa mainitulle käyttäjälle erikseen maininnasta. Omia mainintoja pääsee myös tarkastelemaan palvelinkohtaisesti. Discordissa voi mainita ”@here” tai ”@everyone” -komennoina, jolloin ohjelma ilmoittaa joko kaikille paikalla oleville tai kaikille palvelimella oleville käyttäjille viestistä.

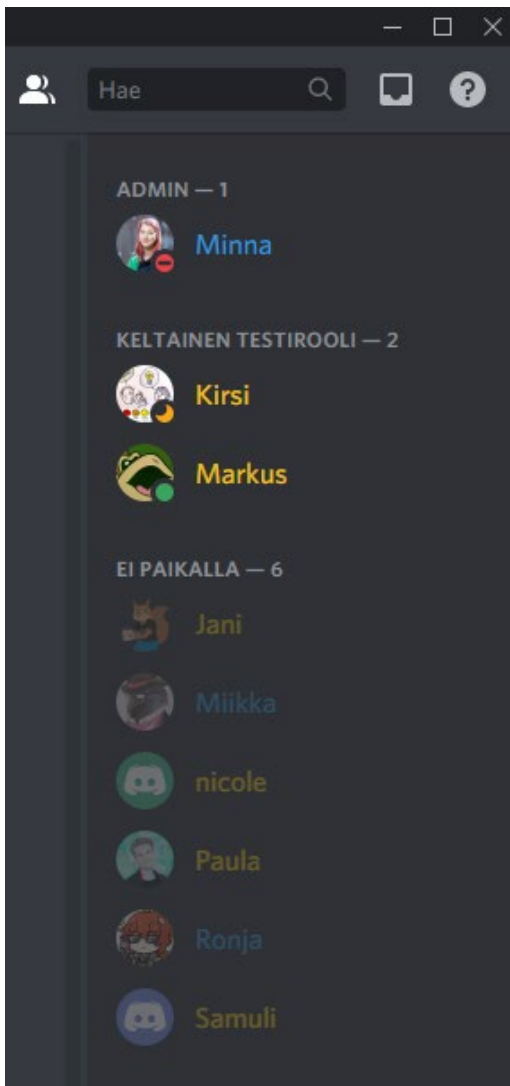
3.2 PUHEKANAVAT

Puhekanavilla pääsee keskustelemaan ja kuuntelemaan puheyhteydessä toisiin. Puheyhteys vaatii äänen syöttö- ja ulostulolaitteet. Puhekanavilla voi jakaa omaa videokuvaa web-kamerasta sekä jakaa näyttöä tai ohjelmaa muille kanavalla oleville. Tämä mahdollistaa esimerkiksi ryhmävideopuhelut sekä opetusmateriaalin jakamisen omalta tietokoneelta. Puhekanavalle voi liittyä painamalla halutun kanavan kuvaketta, jolloin ohjelma yhdistää käyttäjän automaattisesti puhekanavalle. Kanavia voidaan jaotella luokkiin, jolloin esimerkiksi asetusten säätäminen onnistuu luokan kaikille kanaville kerralla.

3.3 ROOLIT

Discord-palvelimella käyttäjille voidaan luoda rooleja palvelimen asetuksista. Roolit ovat yksi Discordin keskeisimmistä ominaisuuksista. Rooleja voi antaa yksittäiselle käyttäjälle tai saman roolin voi antaa useammalle käyttäjälle. Jokaiselle roolille on mahdollista määrittää roolikohtaiset oikeudet. Oletuksena jokainen palvelimelle liitettävä voi luoda uuden kutsun palvelimelle, muuttaa omaa nimimerkkiään palvelimella sekä käyttää teksti- ja puhekanavia.

Palvelimen luojalla on aina järjestelmänvalvojan oikeudet eli oikeus käyttää kaikkia palvelimen toimintoja ja muuttaa asetuksia. Järjestelmävalvojan oikeudet voi määrittää mille tahansa roolille, mutta ohjelma huomauttaa, että järjestelmävalvojan oikeuksien antaminen voi olla vaarallista. Jos yhteisö on suuri, tavallisesti palvelimella on muutamilla käyttäjillä eli niin kutsutuilla moderaattoreilla enemmän oikeuksia tai jopa järjestelmävalvojan oikeudet. Näin voidaan taata kaikille käyttäjille mukava kokemus ja pitää huoli siitä, että kaikki noudattavat yhteisiä pelisääntöjä. Ongelmatapauksissa käyttäjä voidaan erottaa palvelimelta tai jopa antaa hänelle porttikielto, joka estää käyttäjän liittymisen palvelimelle uudelleen.



Kuva 2. Kuvakaappaus Discordin käyttäjälistalta. Listalta voi nähdä suoraan käyttäjän roolin.

Roolien oikeudet on jaettu yleisiin käyttöoikeuksiin ja teksti- sekä puheoikeuksiin. Lisäksi jokaisen roolin voi sallia mainittavan ”@rooli” -komennolla, ja roolin omaavat voi määrittää näkymään omana ryhmänään palvelimen käyttäjälistassa kuten kuvassa 2. Yleisiin käyttöoikeuksiin kuuluvat palvelimen hallintaan ja asetuksiin liittyvät oikeudet, kuten uusien kanavien luominen ja jäsenten erottaminen palvelimelta. Tekstioikeudet sisältävät oikeudet käyttää tekstikanavien ominaisuuksia ja puheoikeudet vastaavia puhekanavien ominaisuuksia.

3.4 HALLINNAN TYÖKALUJA

Discordissa on palvelinyhteisön hallintaa helpottavia työkaluja, kuten valvontaloki, josta näkee muutokset palvelimen asetuksissa ja käyttäjien oikeuksissa. Palvelimelle voi määrittää vahvistustason, jolla voi vaatia palvelimen käyttäjiltä tiliin yhdistetyn ja vahvistetun puhelinnumeron. Tällä voidaan estää muiden kuin oikeiden käyttäjien liittyminen palvelimelle. Discord voi myös automaattisesti suodattaa sopimatonta mediasisältöä. Valvonta-asetuksia suositellaan julkisille palvelimille häiriökäyttäytymisen estämiseksi.

Kaikki teksti- ja puhekanavien ominaisuudet toimivat myös yksityisviesti- tai ryhmäkeskusteluissa. Puheysteys ei kuitenkaan avaudu automaattisesti kuten palvelimen puhekanavalle liityttäessä, vaan osallistujien on soitettava ja vastattava puheluun kuten useimmissa pikaviestisovelluksissa. Ryhmäkeskustelun ja palvelimen ero on kanavissa. Ryhmäkeskustelussa puheysteys avataan soittamalla ja ryhmäläisillä on ainoastaan yksi tekstikanava käytössä. Palvelimella tekstikanavia voi luoda vaikkapa aihepiireittäin, esimerkiksi kuville ja videolle tai linkeille omansa, ja puhekanavalle voi liittyä milloin tahansa.

Discordin ilmoitusasetuksia voi säätää monipuolisesti omien mieltymysten mukaiseksi. Ilmoitusasetuksia voi muuttaa käyttäjä-, palvelin- tai kanavakohtaisesti. Discord voi lähettää työpöytäilmoituksia ja näyttää merkinnän lukemattomista viesteistä. Jos käyttäjä on tietokoneella, Discord ei lähetä ilmoituksia mobiilisovellukseen, ellei käyttäjä ole poissaoleva määriteltä aikaa.

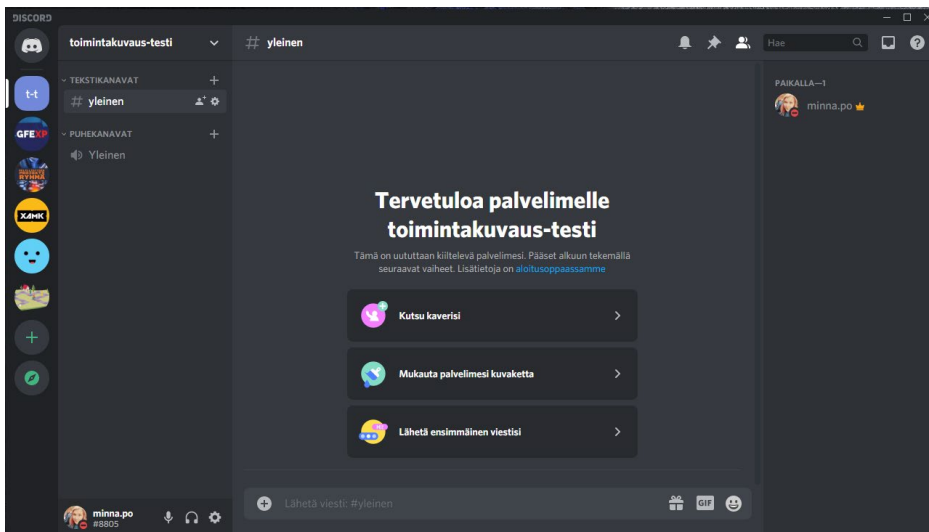
Discord ei sisällä mainoksia. Käyttäjä voi halutessaan ostaa tunnukselleen Nitro-statuksen, joka antaa lisää toimintoja Discordin sisällä. Nitro antaa käyttöön kaikkien palvelimien kustomoidut emotit kaikissa yhteyksissä, ellei niiden käyttöä ole erikseen kielletty palvelimen asetuksista, animoidun avatar-kuvakkeen ja mukautetun nimimerkin. Nitro sallii myös suuremmat liitteiden latauskoot 100 megatavuun asti. Lisäksi Nitro-käyttäjät voivat jakaa ruutuaan jopa 4K-lähdekuvatarkkuudella ja 60 fps:n nopeudella. Nitro-käyttäjät voivat nostattaa haluamaansa palvelinta, joka vuorostaan antaa palvelimelle lisää ominaisuuksia, kunhan nostoja kertyy yhteisöltä tarpeeksi. Nostoilla voi hankkia esimerkiksi paremman puheäänen laadun ja ruudunjaon kuvanlaadun sekä suuremman liitteiden latauskoon kaikille palvelimen jäsenille riippumatta siitä, ovatko he ostaneet Nitro-jäsenyyden tai nostattaneet palvelinta.

Discord on monipuolinen, hyvin muokattavissa oleva alusta, josta on helppo valita käyttöön ne ominaisuudet, jotka kulloinkin ovat sopivia. Se mahdollistaa spontaanin ja ketterän yhteydenpidon laitteesta riippumatta. Discordin suosio alkoi videopelien parista, ja ohjelma olikin alun perin suunnattu peliyhteisöille. Discord on jatkuvasti kehittynyt avoimempaan suuntaan pikaviestipalveluna, johon mikä tahansa yhteisö voi perustaa oman nurkkauksensa. Discord-palvelinta voisi kuvailla olohuoneeksi, jossa käyttäjä voi olla paikalla ja osallistua tai vain seurata keskustelua. Puhekanavalle hyppäämällä voi ilmaista muille: ”Hei, olen täällä.

Haluaisiko joku tulla juttelemaan?” Etenkin videopelien kautta syntyneissä yhteisöissä tämä on hyvin yleistä, kun käyttäjä on juttu- tai peliseuraa vailla.

3.5 OMAN PALVELIMEN LUOMINEN

Oman palvelimen luomisen voi aloittaa tyhjältä tai valmiista pohjasta. Tyhjällä palvelimella on oletuksena yksi tekstikanava ja puhekanava, kuten kuvassa 3. Palvelimelle valitaan aluksi kuvake ja nimi. Discord opastaa palvelimen luomisen jälkeen ensiaskeleissa: käyttäjien kutsumisessa palvelimelle, palvelimen kuvakkeen mukauttamisessa sekä ensimmäisen viestin lähettämässä.



Kuva 3. Kuvakaappaus uudelta ja tyhjältä Discord-palvelimelta.

Tavallisimmat askeleet palvelimen luomisen jälkeen ovat roolien määrittäminen, tarvittavien teksti- ja puhekanavien luominen, info-kanavan luominen ja ilmoitusasetusten määrittäminen. Uuden palvelimen kaikkiin asetuksiin kannattaa tutustua alkuun, vaikka niitä ei olisi tarpeen muuttaa. Kaikkia teksti- ja puhekanavien asetuksia voi muuttaa yksittäisen kanavan asetuksista tai kanavaluokan asetuksista, jolloin kaikille siihen luokkaan kuuluville kanaville määritetään samat asetukset.

Jokaisella palvelimella on oletuksena @everyone-rooli. Tämä rooli määrittelee oikeudet, jotka ovat jokaisella palvelimen käyttäjällä, vaikka heillä ei olisi muita rooleja. Uuden roolin voi luoda palvelimen asetuksista. Roolilla on aina nimi, tietyt oikeudet ja roolin omaavat jäsenet. Roolin oikeudet ovat aina koko palvelimet laajuiset. Rooleja voi antaa valitsemalla käyttäjän jäsenlistasta ja valitsemalla Roolit-valikosta halutun roolin.

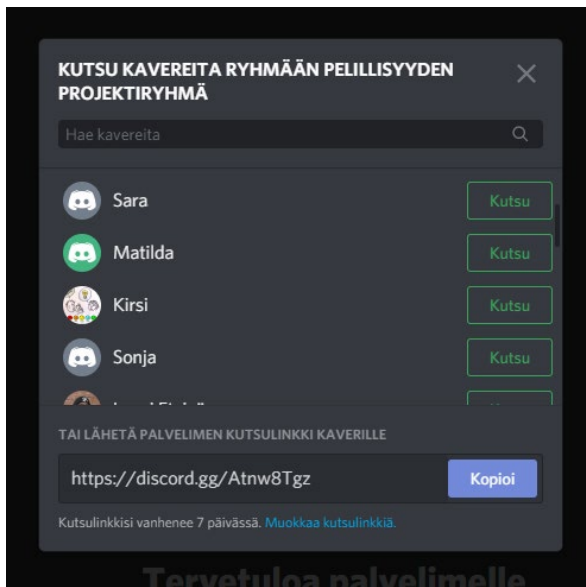
Jos palvelimesta halutaan tehdä mahdollisimman yksityinen, voi @everyone-roolilta poistaa kaikki oikeudet. Silloin palvelimelle liittyvä ei näe yhtään teksti- tai puhekanavaa ennen kuin hänelle annetaan jokin muu rooli, jolla on oikeus nähdä kanavat.

Palvelimelle voi lisätä uuden kanavan valitsemalla kanavalistalta Luo kanava -plusmerkin. Seuraavaksi valitaan kanavan tyyppi, puhe tai teksti ja kanavalle annetaan nimi. Kanavan voi heti määrittää yksityiseksi, jolloin kanavaa voivat käyttää ainoastaan tietyt käyttäjät tai roolit. Yksityinen kanava on oletuksena piilotettu kaikilta muilta käyttäjiltä kuin palvelimen omistajalta.

Info-kanava on palvelimen sisäiseen tiedottamiseen tarkoitettu kanava, jolle ei tavallisilla käyttäjillä ole oikeuksia kirjoittaa viestejä. Palvelimen omistajalla on aina oikeus kirjoittaa kaikille kanaville. Info-kanava tehdään luomalla ensin tavallinen tekstikanava ja muuttamalla kanavan käyttöoikeuksia. Käyttöoikeuksista tulee poistaa @everyone-roolin oikeus lähettää viestejä. Jos halutaan, että muutkin kuin palvelimen omistaja ja järjestelmävalvojat voivat kirjoittaa kanavalle, tulee lisätä haluttujen käyttäjien tai roolien tekstioikeuksia. Info-kanavaa ei kannata määrittää yksityiseksi kanavaksi, ellei haluta, että kanava näkyy vain tietyille käyttäjryhmälle.

Info-kanavan tapaan voi tehdä useitakin kanavia esimerkiksi verkkotyöpajan materiaaleille, jolloin linkit ja tiedostot löytyvät helposti samalta kanavalta eivätkä huku viestivirtaan. Kanavaa luodessa täytyy huolehtia, että halutuilla käyttäjillä on oikeus lukea kanavan viestejä, mutta ei kirjoittaa kanavalle. Myös rooleille voi tehdä omia kanavia, esimerkiksi teksti- tai puhekanavan verkkotyöpajan ohjaajille.

Palvelimen asetusten yleiskatsauksessa voi määrittää, millä alueella palvelin sijaitsee. Tätä asetusta voi muuttaa, jos esimerkiksi palvelinyhteydessä on ongelmia. Palvelinasetuksissa voi määrittää poissa olevien puhekanavan, jolloin Discord siirtää tietyn ajan jälkeen automaattisesti puhekanavalla poissa olevan käyttäjän sille kanavalle ja mykistää hänet. Yleiskatsauksesta voi määrittää myös kanavan järjestelmäviesteille eli viesteille, joita Discord lähettää automaattisesti, kun käyttäjä liittyy palvelimelle tai joku nostattaa palvelinta. Suuren yhteisön palvelimelle voi määrittää ilmoituksen uudesta viestistä ainoastaan, jos käyttäjä @-mainitaan. Jokainen käyttäjä voi kuitenkin itse määrittää omat ilmoitusasetuksensa palvelin- ja kanavakohtaisesti. Palvelimen voi poistaa palvelinasetuksista.



Kuva 4. Kuvakaappaus palvelimen kutsulinkin jakamisesta Discordin sisällä.

Käyttäjää voi kutsua palvelimelle jakamalla [https://discord.gg/linkki-muotoisen kutsulinkin](https://discord.gg/linkki-muotoisen-kutsulinkin). Discordin sisällä kutsulinkkiä voi jakaa nopeasti valitsemalla listalta kaveriksi lisätyn käyttäjän kuten kuvassa 4. Kutsulinkin vanhenemisaikaa ja käyttökertojen määrää voi muokata. Kutsulinkin avulla voi määrittää ainoastaan väliaikaisen jäsenyyden, jolloin käyttäjät erotetaan palvelimelta automaattisesti, kun heidän yhteytensä katkeaa, ellei heille ole annettu roolia. Kaikki palvelimelle luodut kutsulinkit ja niiden voimassaoloajat sekä käyttökerrat voi tarkistaa palvelinasetuksista. Kutsulinkin voi myös poistaa käytöstä.

Erilaisten bottien avulla palvelimien ominaisuuksia voi laajentaa ja yhteisöjen hallintaa helpottaa. Monet Discordin toiminnoista, kuten epäaktiivisten käyttäjien erottamisen palvelimelta, voi automatisoida bottien avulla.

»» Discordin yhteisösäännöt <https://discord.com/guidelines>



Discordin aloitusopas (englanniksi)
<https://support.discord.com/hc/en-us/articles/360045138571>

4 DISCORD VERKOSSA TOIMIVASSA TYÖPAJASSA

Ville Eerikäinen & Heikki Kantonen

Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun Nuorisotalan tutkimus- ja kehittämiskeskus Juvenian Digillä duuniin – Digitaaliset sovellukset nuorten työelämäpalveluissa -hanke toteutettiin vuosina 2017–2020. Yhtenä oleellisena toimintamuotona kehitettiin verkossa toimivaa nuorten työpajaa. Kehittämistyön tarkoituksena oli vastata Etelä-Savon syrjäseuduilla asuvien nuorten palveluntarpeeseen. Moni nuori on kaivannut työpajoille monipuolisempaa työn sisältöä ja mahdollisuuksia saada oman kiinnostuksen tai ammatin mukaista työkokemusta (Miettinen & Pöyry 2015, 81). Kaikilla nuorilla ei ole ollut mahdollisuutta osallistua itselleen sopivaan toimintaan oman paikkakuntansa työpajoilla, eikä päivittäinen kulkeminen kaupunkien työpajoille ole mahdollista.

Maaseutumaisilla alueilla työtä on tarjolla vähän, mutta nuoret eivät kuitenkaan ole valmiita muuttamaan kotipaikkakunnalta kaupunkikeskuksiin tai oman maakunnan ulkopuolelle. Vaikka muutettaisiin, moni haluaa oman elämän rakentuvan kotikuntaa muistuttavalle seudulle mielellään oman maakunnan alueella (Tuuva-Hongisto ym. 2016, 88). Syrjäseuduilla asuvilla, työn ja koulutuksen ulkopuolella olevilla nuorilla on suuri riski syrjäytyä työelämästä ja yhteiskunnasta. Monen syrjäseudun nuoren elämässä perheen sosioekonominen asema määrittää tulevaisuuden mahdollisuuksia kaupunkikeskuksissa asuvia ikätovereita enemmän (Miettinen & Kantonen 2017, 88). Syrjäseutujen nuoret tarvitsevat tukea työelämä- ja yrittäjyystaitojen ja -valmiuksien kehittämiseen sekä koulutuksen ja työpaikan saamiseen omassa elinympäristössään.

Nuorten paikallisen tarvekartoituksen ja hankkeen ensimmäisen suunnitteluvaiheen aikana vuonna 2016 ajateltiin, että jo olemassa olevien ja ilmaisten ohjelmistojen avulla voidaan luoda käytäntöjä, jotka auttavat kaukana keskustaajamista asuvia nuoria kiinnittymään omaa osaamista ja työelämätaitoja kehittävään toimintaan. Alustoja ei valittu ennakoon, sillä nuorten maailmassa trendit muuttuvat nopeasti, eikä kokemustietoa muualla toteutetuista nuorten verkkotyöpajan käytännöistä ollut käytettävissä. Kehitystyötä lähdettiin tekemään avoimin mielin ja puhtaalta pöydältä.

Yksi nuorisotyön keskeinen kantava ajatus on viedä toimintaa sinne, missä nuoret luontaisesti liikkuvat ja omaehtoisesti kokoontuvat. Digillä duuniin -hankkeen lähtökohdissa se tarkoittaa fyysisesti nuorten omille asuinalueille tarjottavaa toimintaa sekä sellaisten digitaalisten sovellusten hyödyntämistä, jotka ovat jo valmiiksi nuorille tuttuja.



Kuva 1. Kuvituskuva verkkotyöpajan ohjaajan pöydältä. Eerikäinen, V. 2020.

Keskeiseksi yhteistyön tahoksi verkkotyöpajan kehittämisessä määrittyi Mikkelin kaupungin nuorten työpajat, jonka kanssa toimittiin koko hankkeen toiminnan ajan. Erityinen yhteistyö kehittyi jo olemassa olleen digitaalisen median pajan kanssa, jonka toiminnasta suuri osa oli toteutettavissa verkossa.

4.1 DISCORD TYÖPAJAN VALMENTAJAN TYÖKALUNA

Nuorten mukanaolo suunnittelun ja kehitystyön kaikissa vaiheissa on ollut tärkeä osa verkossa toimivaa nuorten työpajaa. Työpajojen valmentautajat ovat olleet alusta alkaen aktiivisesti mukana pohtimassa ja kertomassa ajatuksiaan siitä, millainen verkossa toimivan työpajan tulisi olla. Discord-sovellusta kokeiltiin alun perin Mikkelin kaupungin nuorten työpajojen digitaalisen median pajan valmentautujien aloitteesta. Nuoret opastivat hankeväkeä ja henkilökuntaa alustan käyttöönotossa ja olivat mukana pohtimassa, miten alusta soveltuu työvalmennuksen välineeksi.

Discordin käyttö ohjauksen välineenä verkossa toimivassa työpajassa on antanut hyvää osviittaa sitä, millaisia ominaisuuksia digitaalisilta sovelluksilta vaaditaan, kun tarkoituksena on toteuttaa nuorille suunnattua ohjausta tai tässä tapauksessa myös työvalmennusta. Sen lisäksi, että alusta on nuorille usein mieleinen ja tässä tapauksessa otettu käyttöön heidän aloitteestaan, ovat sen vahvuuksia ketteryys, yksinkertaisuus, toimivuus monilla laitteilla sekä valmentajien mahdollisuus luoda nopeasti puhe- tai tekstikanavia joko koko yhteisölle tai haluamallaan tavalla rajatulle joukolle. Discord mahdollistaa vaikkapa yksittäisiä työtehtäviä käsittelevien pienryhmäkeskustelujen muodostamisen melko spontaanistikin. Toisaalta alusta mahdollistaa myös ohjaajien ja ammattilaisten keskinäisen kommunikoinnin ja vertaistuen saamisen vaivattomasti toiminnan yhteydessä heille varta vasten luoduilla kanavilla.

Kommunikointi verkossa toimivassa työpajassa on tapahtunut Discordissa sekä teksti- että puhekanavilla. Videokuvaa yhteydenpidossa on käytetty harvoin, eikä se ole ollut nuorten erityisessä suosiossa. Videoyhteys on kuitenkin hyvä tapa tutustuttaa nuoria verkossa työpajan henkilöstöön ja ympäristöön. Se, mitä viestimisen kanavaa on milloinkin suosittu, on ollut yksilöllistä ja tilannekohtaista. Discordin vahvuus lienee juuri se, että eri tarkoitukseen luotuja kuvia, puhetta ja tekstiä välittäviä kanavia pystytään hyödyntämään tilanteen vaatimalla tavalla samanaikaisesti selkeähdössä toimintaympäristössä. Ohjausvuorovaikutusta on tarvittaessa täydennetty myös WhatsApp-viestittelyllä sekä perinteisillä äänipuheluilla.

Verkossa toimivan työpajan tukikohtana toimi aluksi Mikkelin kaupungin nuorten työpajojen digitaalisen median paja. Aluksi pienimuotoisissa kokeiluissa oli mukana 1–3 valmentautujaa kerrallaan. Nuoret saivat työpajalta valmennusta ja ohjausta esimerkiksi HTML-kielen ja valokuvauksen parissa tapahtuvaan työskentelyyn. Kokeiluihin kuului nuorten yksilöllisen kohtaamisen lisäksi myös erilaisia ryhmävalmennuskokeiluja. Tekniikan käyttöönotto, ohjausvuorovaikutuksen muodostaminen ja sen ylläpitäminen onnistuvat Discordilla erinomaisesti. Toiminnassa käytettiin muitakin sovelluksia Discordin rinnalla. Esimerkiksi työtehtävien jäsentämiseen käytettiin virtuaalisena fläppitauluna Trello-sovellusta. Työtehtävien listaukseen, jakamiseen ja palautukseen sekä digitaalisen portfolion muodostamiseen on puolestaan käytetty Google Classroomia.

Keväällä 2020 verkkotyöpajan toimintaa otettiin Mikkelissä aiempaa vahvemmin myös yksilövalmennukseen, kädentaidot- ja sisustuspujalle sekä ruoanlaittoon keskittyvälle puhvettipajalle (Helin 2020, 15). Eräässä toimintamallissa nuorille toimitettiin kotiin tarvikkeita, joista he ohjeiden ja ohjauksen avulla tekivät käsitöitä tai valmistivat ruokaa. Discordia käytettiin ahkerasti yhteydenpitoon, ja esimerkiksi puhvettipajalla puhekanavillakin keskusteltiin paljon. Työtehtävien ohjeistukset annettiin Google Classroomissa, mutta suurin osa muusta ohjauksesta ja valmennuksesta tapahtui Discord-kanavilla. Toimintaan kuului myös viikkoliikunta, jossa suoritettiin erilaisia aktiviteetteja, esimerkiksi liikunnallisia bongaustehtäviä luonnossa liikkuen. Discordin hyvä toimivuus älypuhelimilla mahdollistaa työpajatoiminnan myös kodin ulkopuolella.

Työpajan valmentautujien ja työ- sekä yksilövalmentajien välinen kommunikointi Discordissa on ollut pääosin reaali- tai lähes reaaliaikaisesti tapahtuvaa vuorovaikutusta. Yksilövalmennuksessa on käytetty Discordin puheyhteyttä kahdenkeskiseen kommunikointiin. Työvalmennuksessa kuulumiset, työtehtävien eteneminen, ohjeiden kysyminen sekä leikkimieliset kuva-arvoitukset ja joskus huumorikin muodostavat ison osan tekstikanavien viestiketjuista. Alusta mahdollistaa toimintaan osallistumisen myös ei-reaaliaikaisesti, sillä tekstikanavien viestiketjut ja liitteet jäävät osallistujien nähtäville ja kommentoitavaksi. Esimerkkinä on eläinaiheisille kuville varta vasten perustettu kanava.

Nuorisotyössä verkkopalveluiden katsotaan täydentävän kasvokkain tapahtuvaa toimintaa, eikä niiden toivota korvaavan kasvokkain tapahtuvia kohtaamisia (Eriksson & Tuuva-Hongisto 2019, 22). Työvalmentajien mukaan verkossa toimiminen ja Discordin käyttö ovat madaltaneet useiden nuorten kynnystä osallistua keskusteluun ja toimintaan työpajoilla. Osa nuorista on kuitenkin kokenut alustan käytön kasvokkaista kommunikointia hankalammaksi, eikä osa nuorista syystä tai toisesta halunnut osallistua työpajatoimintaan verkossa. Kasvokkaisista kontakteista kannattaa syystäkin pitää kiinni, mutta viimeistään vuoden 2020 aikana saadut hyvät kokemukset osoittavat myös, että joskus verkossa toimiminenkin voi olla tavoitteellisen ohjauksen tai työvalmennuksen näkökulmasta perusteltua. On varmaa, että verkossa Discordin välityksellä tapahtuneen työ- ja yksilövalmennuksen hyviä elementtejä sovelletaan työpajatoiminnassa myös jatkossa. Tulevaisuudessa on tärkeää vielä pohtia, miten osallistumisen kynnystä pystytään madaltamaan.

Kunnissa tehtävässä digitaalisessa nuorisotyössä yhteydenpito nuoriin on melko yleistä. Sen sijaan tavoitteelliset ohjauskeskustelut tai nuorten kannustaminen sisällöntuotantoon ovat ainakin vielä harvinaisia tapoja hyödyntää teknologiaa (Lehtonen 2019, 15). Verkossa toimivasta työpajasta sekä erilaisten sovellusten, esimerkiksi juuri Discordin kokeilemisesta ja hyödyntämisestä saadut kokemukset ovat hyödyllisiä ja antavat ammattilaisille uusia työkaluja, jotka mahdollistavat monipuolisen toiminnan ja vuorovaikutuksen ympäristöstä ja paikasta riippumatta. Digitalisaatioon liittyvän osaamisen, esimerkiksi kyvyn hyödyntää erilaisia alustoja, ajatellaan vuorovaikutus- ja kommunikointitaitojen ohella olevan olennaisen tärkeitä taitoja tulevaisuuden työelämässä (Opetushallitus 2019, 29). Digitaalisten sovellusten käyttö työpajojen valmennustoiminnassa luo osaltaan nuorille sekä ammattilaisille valmiuksia vastata tulevaisuuden osaamistarpeisiin.

Discordin käyttöä työpajatoiminnan yhteydessä voikin pitää osana tulevaisuuteen orientoivaa ja suuntaavaa pedagogiikkaa, jossa keskeisiä periaatteita ovat yhteistyö nuorten kanssa sekä rohkeus kokeilla ja käyttää uudenlaisia välineitä ja tapoja valmentamiseen ja kommunikointiin. Yhtä lailla olennaisia periaatteita ovat aktiivisuus, kyky reagoida muuttuviin tilanteisiin sekä digitaalisuuden hyödyntäminen tavalla, joka huomioi nuorten yksilölliset tilanteet ja tarpeet. Näin teknologian tuomat mahdollisuudet nivoutuvat työpajoilla tapahtuvan valmennuksen traditioon tavalla, joka palvelee yhä useamman nuoren henkilökohtaisten tavoitteiden saavuttamista.

4.2 VÄLINEET JA PALVELUT MUUTTUVAT NOPEASTI

Tätä tekstiä kirjoittaessa on kulunut jo noin neljä vuotta Digillä duuniin -hankkeen perusidean hahmotelmasta, eikä läheskään kaikkia nuorten verkossa toimivaan työpajaan liittyviä käänteitä olisi voinut tuolloin ennustaa. Silti kohderyhmän perustarve on säilynyt samanlaisena. Syrjäseutujen nuoret kaipasivat ja tulevaisuudessakin kaipaavat heille paikallisesti tarjottuja toimintamalleja. Nuoret tarvitsevat ohjausta, joka on heille tavoitettavissa,

ja tekemistä, jossa he pääsevät kehittämään itselleen tärkeää osaamista ja työelämätaitoja. Nuoret haluavat toimia heille tutuissa toimintaympäristöissä niin fyysisesti kuin käytettävien digitaalisten sovellustenkin osalta.

Vuonna 2016 vasta reilun vuoden toiminnassa ollut Discord-sovellus ei vielä ollut suomalaisen nuorisotyön kentällä laajasti noteerattu merkittävänä yhteisöpalveluna. Nopeasti sen suosio kuitenkin kasvoi erityisesti paljon pelaavien nuorten keskuudessa, ja näin ollen siitä tuli myös erinomainen alusta toteuttaa verkkotyöpajaa. Palvelu vietiin nuorten omille areenoille ja luontaiseen ympäristöön.

COVID-19-pandemian vaikutuksia nuorten verkkotyöpajan tarpeeseen ei myöskään voitu ennustaa, vaikka maailmanlaajuisista epidemioista olivat tieteilijät jo pitkään varoittaneetkin. Digillä duuniin -hankkeessa kehitetty työskentelyn malli vastasi kuitenkin hyvin myös laajan liikkumisen rajoittamisen aikaan, joka keväällä 2020 koettiin. Koulut ja oppilaitokset siirsivät pikavauhdilla toimintansa verkkoon, ja niin tapahtui myös nuorten työpajojen toiminnalle. Verkossa toimiminen ei ollut enää pelkästään syrjäseutunuorten tarpeita varten, vaan sillä pystyttiin vastaamaan koko yhteiskuntaa koskettavaan tarpeeseen. Aikaisemmin taajamissa asuneet ja pajoilla fyysisesti työskennelleet nuoret siirtyivät myös toimimaan Discord-alustalla, ja myös aikaisemmin verkkotyöskentelyä vierastaneet työpajojen ammatillaiset kouluttautuvat pikavauhdilla Discord-käyttäjiksi. Hankkeen pilottiympäristönä toimineella työpajalla pikaiseen työtavan muutokseen oli hyvät edellytykset.

Hanketyön päättyessä Mikkelin työpajat elivät tilanteessa, jossa verkossa toteutettava pajatoiminta tulee juurtumaan kiinteäksi osaksi tarjottavia palveluita. Alun perin syrjäseutunuorten tarpeita vastaamaan kehitetty palvelu on osoittautunut tärkeäksi myös työpajojen lähellä asuville nuorille. Jokaisen nuoren kanssa voidaan henkilökohtaisesti sopia työpäivien toteutuksesta joko verkkovälitteisesti tai fyysisessä pajatoiminnassa. Toimintasuunnitelmaa voidaan myös sopeuttaa nuoren kunnon ja elämäntilanteen mukaan vaihdellen fyysisen pajatoiminnan ja verkkotoiminnan määrää viikkojen ja kuukausien aikana. Mitä kauemmin uuden ajan pajatoimintaa toteutetaan, sitä luontevammin tarjottavat sisällöt mukautuvat eri nuorten tarpeisiin yhtä lailla kaupunkitaajamissa kuin Etelä-Savon pienissä kunnissa.

Vuonna 2020 Discord on selvästi se toimintaympäristö, joka soveltuu parhaiten pajuorten ohjaamiseen verkossa. Tilanteet kuitenkin elävät ja kehittyvät. Tärkeää on miettiä ensin, minkälaista palvelua ja sisältöä nuorille halutaan tuottaa, ja sen jälkeen sovittaa se kulloinkin käytössä olevaan ja nuoria parhaiten tavoittavaan ympäristöön. Kestävän verkkotyöpajan käytäntöihin kuuluu myös eletyn ajan seuraaminen. Tässä nuorilla itsellään on myös merkittävä osallistujan rooli, kun he pitävät ammattilaisia kehityksen kyydissä. Discord, kuten useat muutkin sovellukset, saavat jatkuvasti uusia ominaisuuksia ja näyttävät tulevaisuudessa aivan erilaisilta kuin nyt. Kannustammekin jatkuvaan uteliaisuuteen ja erilaisten vaihtoehtojen kokeilemiseen nuorten kanssa.

LÄHTEET

Eerikäinen, V. 2020. Kuvituskuva.

Helin, E. 2020. Uuden äärellä – Nuorten verkkotyöpaja yhdenvertaisen palvelun mahdollistajana – näkökulmia työpajoille. Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu. PDF-dokumentti. Saatavilla: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-344-252-8> [viitattu 11.9.2020].

Lehtonen, N. 2019. Digitaalisuus kuntien nuorisotyössä. Teoksessa Verke 2019. Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio, 10–42. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2019/05/Kuntaraportti-2019.pdf> [viitattu 14.9.2020].

Miettinen, S. & Kantonen, H. 2017. Maakunnalliset ohjaamo-ratkaisut Etelä-Savossa – nuorten palvelut aluepolitiikan armoilla? Teoksessa Määttä, M. (toim.) 2017. Uutta auringon alla? Ohjaamot 2014–2017. Keski-Suomen ELY-keskus, 78–88. PDF-dokumentti. Saatavilla: <https://kohtaamo.info/documents/21827/43290/Uutta+auringon+alla/fa73327a-d588-4d4e-9b33-898446d2e89c> [viitattu 7.9.2020].

Miettinen, S. & Pöyry, S.-M. 2015. Vainulla Etelä-Savossa – Vaikeimmin työllistyvät nuoret palvelujärjestelmässä -selvitys. Mikkelin ammattikorkeakoulu. PDF-dokumentti. Saatavilla: <https://www.theseus.fi/handle/10024/88421> [viitattu 14.9.2020].

Opetushallitus 2019. Tärkeimmät tulevaisuuden osaamiset. Teoksessa Osaaminen 2035. Osaamisen ennakointifoorumin ensimmäisiä ennakointituloksia. Opetushallitus. Raportit ja selvitykset 2019, 28–34. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/osaaminen_2035.pdf [viitattu 22.5.2021].

Tuuva-Hongisto, S., Pöysä, V. & Armila, P. 2016. Syrjäkylien nuoret – unohdetut kuntalaiset? Kaks – kunnallisan kehittämissätiö. PDF-dokumentti. Saatavilla: <https://kaks.fi/wp-content/uploads/2016/10/Syrj%C3%A4kylien-nuoret-unohdetut-kuntalaiset.pdf> [viitattu 7.9.2020].

5 ”KOKONAISUUDESSAAN TOIMIVA KONSEPTI” – VERKKO-TYÖPAJATOIMINTAA MIKKELIN KAUPUNGIN NUORTEN TYÖPAJALLA

Sippo Seurujärvi & Anu Pauloma

Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun (myöhemmin Xamk) nuorisolan tutkimusyksikkö Juvenian Digillä duuniin -hanke alkoi suunnitella yhteistyössä nuorten työpajan kanssa verkkotyöpajatoimintaa vuonna 2017. Kohderyhmäksi suunnitellussa työpajamuodossa kaavailtiin haja-asutusalueilla asuvia nuoria sekä toisena kohderyhmänä nuoria, joiden mukanaolo fyysisillä työpajoilla ei ole mahdollista sosiaalisen rajoittuneisuuden vuoksi. Luontevimpana pajaosastona verkkotyöpajatoiminnan aloittamiselle pidettiin Digitaalisen median pajaa (DiMe). Toiminnassa avainasemassa oli verkon kautta tapahtuva valmennus, joka toteutettiin erilaisilla alustoilla. Työpajatoiminnassa nuoret saavat työ- ja yksilövalmennusta, ja näin on myös verkkotyöpajatoiminnassa. DiMen valmentautujien kanssa keskusteltiin heti alkuvaiheessa alustoista, joita olisi kätevää käyttää verkko-ohjauksessa. Useampi pajalainen nosti esiin Discord-sovelluksen, joka oli monelle nuorelle tuttu verkkopelaamisesta. Työpajan työtehtäviä lähdettiin rakentamaan DiMe-pajan työtehtävien mukaisesti: grafiikan tekemistä, www-sivujen ja pelien koodaamista ja kuvankäsittelyä.

5.1 KORONAKEVÄT 2020

17. maaliskuuta 2020 nuorten työpajan valmentautujille ilmoitettiin, että työpaja on suljettu ajalla 18.3.–13.4. koronaepidemian vuoksi. Essote laittoi kuntouttavan työtoiminnan sopimukset tauolle. Alkuun muutos merkitsi työpajan henkilöstölle etätyöskentelyyn opettelemista. Samaan aikaan työpajan henkilöstön lapset kävivät kotonaan kotikoulua. Työpajan henkilöstöstä ainoastaan pieni kolmen hengen raksaryhmäksi nimetty työtiimi ei tehnyt etätyötä, vaan nimensä mukaisesti he tekivät raksaan kallellaan olevia työtehtäviä ja hoitivat työpajan juoksevia asioita. Raksaryhmän rooli muuttui tilanteen mukaan. Ensimmäisen kokonaisen sulkuviikon aikana työpajan valmentautujiin pidettiin yhteyttä puhelimitse, tekstiviestein ja WhatsApp-sovelluksella. Koska WhatsApp-sovellus ei ole tietoturvallinen, kaikki henkilökohtaiset ja tietosuojaan piiriin kuuluvat keskustelut valmentautujien kanssa käytiin puhelimitse. Päätettiin myös aloittaa verkkotyöpajatoimintaa kaikille halukkaille työpajanuorille seuraavalla viikolla työpajan sulkemisen jälkeen (viikko 14). Valmentautujien

osalta toimittiin täysin vapaaehtois pohjalta ilman sopimuksia. Tavallisesti työpajalla ollaan aina sopimuksella, ja yleisimmät sopimusmuodot ovat kuntouttava työtoiminta, työkokeilu ja vapaaehtoinen sopimus.

Mikkelin kaupungin nuorten työpajalla oli verkkotyöpajatoimintaa ollut jo pidemmän aikaa. Nyt kun toimintaa oltiin aloittamassa laajemmassa mitassa, huomattiin oitis, että oltiin alkutekijöissä verkossa toimivan työpajatoiminnan kanssa, sillä osaaminen oli keskittynyt DiMe-pajan työvalmentajalle. Hieman harmillisesti DiMen työvalmentaja oli juuri ansaitulla vuosilomalla, koska hänen työsuhteensa oli pian päättymässä. Työpajan onneksi Xamkin hanketyöntekijä Digillä duuniin -hankkeesta lupasi auttaa niin paljon kuin olisi tarpeellista. Xamkin hanketyöntekijän johdolla työpajan henkilöstö otti haltuun Discord-alustan ja Google Classroomin käytön. Nämä alustat toimivat keskeisimpinä työvälineinä verkkotyöpajatoiminnassa.

5.2 KÄDENTAITO- JA SISUSTUSPAJA VERKKOTYÖPAJANA

Kädentaito- ja sisustuspujan verkkotyöpajan valmistelu aloitettiin siitä, että tehtäväalustana toimivaan Classroomiin tuotettiin runsaasti erilaisia tehtäviä. Tehtävien valinnassa kiinnitettiin huomiota siihen, että niitä pystyy tekemään ilman fyysisesti vieressä olevaa ohjaajaa. Tehtävissä mietittiin myös sitä, että niistä on riittävästi tietoa saatavilla verkossa, ja tehtäviin liitettiinkin vinkkeinä hyviä hakusanoja. Periaatteena oli, että tehtävistä pystyi valitsemaan itselleen soveltuvat ja että tehtäviä pystyi tekemään myös henkilö, jolla ei ollut aiempaa osaamista kädentaidoista.

Valmentajat kokosivat kuhunkin tehtävään liittyviä materiaalibokseja, joissa oli kaikki tehtävän suorittamiseen tarvittavat valmistusmateriaalit. Tehtävissä hyödynnettiin kierätysmateriaaleja ekologisista syistä, ja vallitsevassa tilanteessa myös pyrittiin välttämään kaupoissa käyntiä. Valmentautujien valitsemien tehtävien mukaiset boksit jaettiin valmentautujien kotiovelle.

Kaikkien verkkotyöpajojen yhteisen etäaamukahvin jälkeen valmentautajat siirtyivät omille pajaosastoilleen. Aluksi keskusteltiin yleisesti ja esiteltiin tehtävät. Tehtäviä käytiin läpi niin yleisesti kuin yksityisestikin kunkin tarpeiden mukaan. Tämän jälkeen siirryttiin työskentelemään tehtävien pariin, ja valmentaja oli koko ajan saatavilla verkkotyöpaja-alustalla. Valmentautajat täyttivät päivän kuluessa päiväkirjaa, jossa he selostivat työprosessinsa ja liittivät kuvia eri työvaiheista kerronnan tueksi.

Verkkotyöpajan avulla ylläpidettiin perinteistä fyysistä kädentaito- ja sisustustyöpajatoimintaa ja mahdollistettiin valmentautujan lisätyöpajapäivien saatavuus tilanteessa, jossa fyysinen saapuminen työtoimintapaikalle useana päivänä viikossa oli koronatilanteen

aikana haastavaa. Tällöin fyysisesti pajalla ollessa voitiin suunnitella tehtävät ja koota niihin tarvittavat materiaalit työpajalta. Verkkotyöpajapäivinä työskentely alkoi Discordissa samaan aikaan kuin työpajalla ollessakin ja päivän toteutus käytiin yhdessä valmentajan kanssa läpi. Myös tauot pidettiin pajarytmin mukaisesti, ja ohjaaja oli sovittujen linjoilla oloaikojen lisäksi tavoitettavissa koko pajapäivän ajan. Näin pyrittiin tukemaan toimintakykyä sekä madaltamaan kynnystä fyysisen työpajatoiminnan lisäämiseen. Myös osittain verkkotyöpajalla toimivat valmentautajat pitivät verkkotyöpajapäivistä päiväkirjaa. Kädentaito- ja sisustuspajalla otettiin uusia työkaluja käyttöön, ja tällä hetkellä valmennuksessa hyödynnetään esimerkiksi striimausta. Tällä tavoin ylläpidetään ja kehitetään myös henkilökunnan osaamista.

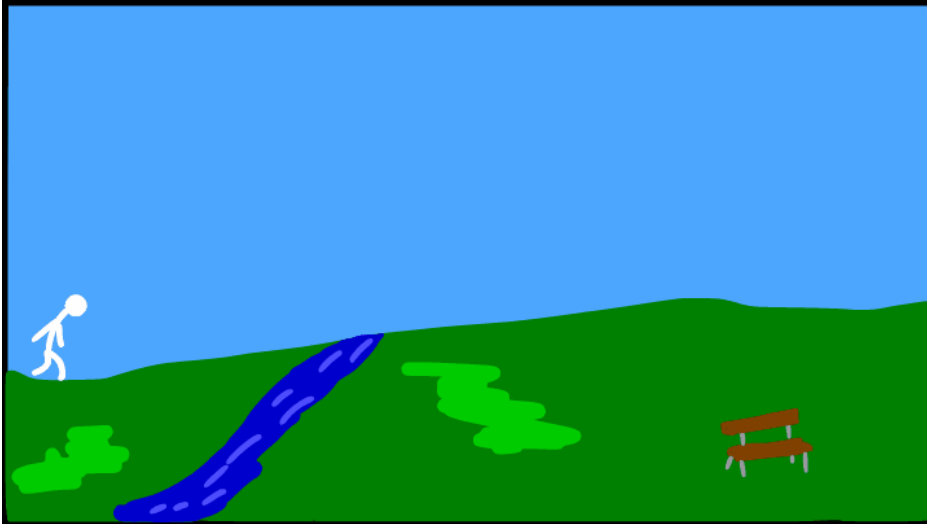


Kuva 1. Kädentaito- ja sisustuspaja. Mikkelin kaupungin nuorten työpajat 2020.

5.3 DIGITAALISEN MEDIAN PAJA VERKKOTYÖPAJANA

Myös DiMe-pajalla tehtävät valikoitiin siten, että kaikki pystyisivät helposti niitä tekemään kotoa käsin. Osaamisen lisäksi otettiin huomioon valmentautujan käytettävissä oleva laitteisto ja ohjelmistot. Tehtävissä hyödynnettiin muun muassa valokuvausta ja kevyesti pyöriviä grafiikan ilmaisohjelmia. Ensimmäisellä viikolla lähdettiin liikkeelle kaikkien osalta samalla tehtävällä ja siitä siirryttiin vähitellen eriytyviin tehtäviin. Halutessaan valmentautuja sai

jakaa työn alla olevan tai valmiin tuotoksen koko ryhmän nähtäväksi ja sai siitä ryhmän jäseniltä palautetta. Muutoin tuotoksen palaute käytiin läpi valmentautujan ja ohjaajan välillä. Ohjaaja oli linjoilla koko ajan.



Kuva 2. Digitaalisen median paja. Mikkelin kaupungin nuorten työpajat 2020.

5.4 PUHVETTIPAJA VERKKOTYÖPAJANA

Puhvettipajalla olevien valmentautujien tehtävänä on opetella ruoanlaittoa ja leipomista. Puhvettipajalla kartoitettiin ensin valmentautujien mahdolliset ruoka-aineallergiat. Lisäksi kartoitettiin, onko valmentautujilla käytössään tarvittavia työvälineitä, kuten sähkövatkaimia tai sauvasekoittimia. Jos näitä työvälineitä ei kotoa löytynyt, oli niitä mahdollisuus lainata työpajoilta. Ensisijaisena lähtökohtana oli, että tehtävät olisivat samat kaikille. Tarjolla oli kuitenkin myös vaihtoehtoisia tehtäviä. Nuorille toimitettavien tarvikeboksien suunnittelussa huomioitiin raaka-aineiden pakkauskoot, ja joitakin ainesosia, kuten jauhoja, voitiin käyttää usean eri tuotoksen valmistamiseen. Tarvikepaketeissa huomioitiin myös esimerkiksi leivinpaperin tai vastaavien tarve.

Toiminta aloitettiin aamuisin pajan yhteisen aamukahvin jälkeen käymällä yhdessä läpi päivän työt ja katsomalla yhdessä verkossa video kulloisenkin tuotteen valmistuksesta. Lisäksi käytiin läpi valmistukseen liittyvät turvallisuusohjeet. Ohjeet olivat saatavilla myös Classroomissa, ja myös videot oli linkattu sinne. Tehtävienannossa tuli ottaa huomioon myös tehtävien julkaisun ajoitus, sillä jos tehtävät julkaistiin liian aikaisin, innokkaimmat tekivät niitä jo edeltävinä päivinä, ennen kuin ohjeistusta ja turvallisuusohjeita oli ehditty yhdessä käydä läpi. Päivän aikana ohjaaja oli koko ajan paikalla Discordissa. Ohjauksessa

hyödynnettiin myös videoyhteyttä ja WhatsAppia. Valmentautujien pitämiin päiväkirjoihin liitettiin kuvia ja kerrontaa sekä prosessin varrelta että lopputuloksesta.

Puhvettipajan verkkotyöskentelystä nostettiin esille positiivisena seikkana muun muassa se, että läheisiltä sai kiitosta, kun he olivat maistaneet valmentautujien tuotoksia. Koettiin, että tämän ansiosta uskallettiin kotona leipoa ja laittaa ruokaa enemmän.



Kuva 3. Puhvettipaja. Mikkelin kaupungin nuorten työpajat 2020.

5.5 YHTEISÖLLISYYDEN NÄKYMINEN JA YLLÄPITÄMINEN

Työpajan yhteisöllisestä luonteesta pidettiin kiinni myös verkkotyöpajan toteutuksissa. Pajapäivät aloitettiin aina yhteisillä aamukahveilla samaan tapaan kuin fyysisillä työpajoilakin. Iloiseksi yhteiseksi arvuuttelun kohteeksi nousi myös ”bongaa hemmot”, jossa kaksi työvalmentajaa poseerasi kuvissa hauskaasti eri puolilla Mikkeliä ja kuvassa oleva paikka yritettiin tunnistaa.



Kuva 4. Ympäristö- ja palvelupaja ja puupaja. Mikkelin kaupungin nuorten työpajat 2020.

Verkkotyöpajan aikana pidettiin kiinni myös työpajan normaaliarkeen kuuluvasta viikkoliikunnasta. Viikkoliikunnasta vastasi Xamkin PeliKlaani-hankkeen yhteistyökumppani. Viikkoliikunnan tehtävät julkaistiin Discord-alustalla omalla kanavallaan. Tämän lisäksi verkkoalustalle laitettiin linkkejä sivustoihin ja videoihin, joista voisi saada ideoita oma-toimiseen erityisolojen liikuntaan.

Verkkoalustalla havaittiin alusta alkaen vilkasta keskustelua. Aluksi valmentautujat pääosin suosivat viestien välityksellä kommunikointia, mutta pikkuhiljaa useat rohkenivat avata mikrofonin ja puhua pajan omalla kanavalla Discordissa. Hyvänä asiana työntekijöiden keskuudessa mainittiin muun muassa juuri se, että verkkotyöpajalla viestien lähettäminen

toi esille niiden valmentautujien äänen, jotka eivät välttämättä niin rohkeasti lähde mukaan verbaaliseen kommunikointiin. Verkko-työpajan aikana tuli myös näkyväksi, miten valmentautajat kannustivat toisiaan erilaisissa tehtävissä.

5.6 VALMENTAUTUJIIEN PALAUTETTA VERKKOTYÖPAJASTA

Verkkotyöpajoissa toteutettiin valmentautujille monivalintakysely, jossa arvioitiin työpajojen verkkototeutusten teknistä, toiminnallista ja sisällöllistä onnistumista. Monivalintakyselyyn vastanneissa (N=16) oli mukana myös sellaisia valmentautujia, jotka eivät osallistuneet verkkotyöpajatoimintaan. Jos valmentautuja ei osallistunut verkkotyöpajatoimintaan, syynä siihen oli muun muassa tarve saada ihmisiä ympärilleen. Myös tietoturva huoletti yhtä valmentautujaa. Kaikki valmentautajat totesivat saaneensa riittävästi teknistä opastusta verkkotyöpajassa toimimiseen. Tällä tarkoitetaan lähinnä tukea Discordin ja Google Classroomin käyttöön. Kun kysyttiin, mikä verkkotyöpajassa oli hyvää, suosituin vastaus oli: saa työskennellä kotona. Positiivisena nostettiin esiin myös se, että aikaa ei kulu työmatkoihin, ettei tarvitse miettiä ulkonäköä ja että verkkotyöpaja oli mukavaa vaihtelua. Myös sitä arvostettiin, että työskentely oli vapaampaa ja oli tuttu tapa toimia (puhelin tai tietokone). Kannatusta saivat myös kohdat ei tarvitse puhua, voi kirjoittaa sekä se, että ei tarvitse olla sosiaalinen, jos ei jaksaa tai huvita.

Verkkotyöpajatoiminnan jatkuessa pidempään haasteellisena pidettiin heräämistä ja keskittymistä. Haastavien asioiden kysymyksessä käytettiin myös seuraavia vastausvaihtoehtoja: saada sovellukset toimimaan, oma motivaatio ja jaksaa olla koneen/puhelimen tms. äärellä koko päivä. Verkkotyöpajatoiminnassa helpoimmaksi asiaksi koettiin tietokoneen ja älylaitteen käyttö. Helppoa oli myös toiminnan aloittaminen aamuisin, paikalle ehtiminen aamuisin sekä käytetyt ohjelmat/sovellukset. Avoimen kentän vastuksiin tuli tähän kysymykseen yksi kommentti:

”Kokonaisuudessaan toimiva konsepti.”

Kysymyksiin verkkotyöpajan tehtävien vaikeustasosta ja monipuolisuudesta valtaosa vastasi, että kumpikin oli ollut sopiva. Verkkotyöpajan kiinnostavuutta vastaajat pitivät sopivana. Kysyttiin myös, millaiseksi valmentautajat kokevat verkkotyöpajan ajankohtaisuuden korona-aikana. Kaikki vastasivat sen olevan ”ihan ok, tähän aikaan sopiva”. Kun kysyttiin, osallistuisitko nyt verkkotyöpajatoimintaan, jos siihen pitäisi äkkiä palata takaisin, 70 % vastasi kyllä (N=16). Ei-vastausta perusteltiin seuraavasti:

”En ollut edellisessäkään niin en tiedä.”

”Motivaatio ei ole riittävä.”

”Tykkään enemmän tästä, että tullaan tänne.”

Kun kysyimme, millaisia sisältöjä haluaisit verkkotyöpajaan, kolme suosituinta vastausta olivat: rentoutumisharjoituksia, erilaisia materiaalikasseja, joista kotioloissa voisi tehdä asioita, sekä musiikkia, elokuva ja teatteria. Arjessa hyödyllisiä taitoja, esimerkiksi ensiapua, valitsi puolet vastaajista, ja myös liikuntaa toivottiin.

Valittavana oli myös vaihtoehto opiskelutehtäviä esimerkiksi Esedun kursseista, jonka valitsi neljännes vastaajista. Kyselyssä kerroimme valmentautujille myös, että Mikkelin kaupungin nuorten työpajan suunnitelmissa on liittää verkkotyöpaja osaksi pajatoimintaa. Tämän jälkeen kysyimme, haluaisitko olla mukana kehittämässä verkkotyöpajatoimintaa. Puolet valmentautujista vastasi, ettei ole kiinnostunut kehittämään verkkotyöpajatoimintaa. Kolmannes vastaajista ilmoitti olevansa kiinnostunut ideoimaan ja keksimään uusia sisältöjä sekä kehittämään ja testaamaan uusia tehtäviä, esimerkiksi liikunta- tai kädentaitotehtäviä.

5.7 TYÖNTEKIJÖIDEN KOKEMUKSIA VERKKOTYÖPAJASTA JA VERKKOTYÖPAJAN TULEVAISUUDEN SUUNTA

Verkkotyöpajavalmennuksen aikana todettiin, että verkkotyöpajan toiminta soveltuu niin yksilö- kuin ryhmävalmennukseen. Myös verkkotyöpajatyöskentelyssä huolellinen valmistautuminen ja ohjaamisen suunnittelu takasivat onnistuneita työskentelyhetkiä. Yhteistyötahojen tuki ja aiemmat kokemukset verkkotyöpajatyöskentelystä olivat arvokkaita. Huomiota kiinnitettiin myös yhteisöllisyyden ylläpitoon. Alussa pidetyt perehdytykset verkkotyöpajan alustoihin koettiin hyväksi. Osalla valmentautujista keskustelut verkossa lähtivät heti käyntiin, kun taas monet rohkaistuivat pikkuhiljaa. Havaittiin, että verkkotyöpajan avulla tuli näkyviin myös niiden nuorten ääni, jotka muuten saattoivat olla hiljaisempia. Lisäksi saatiin näkyvyyttä valmentautujien keskinäiselle kannustamiselle. Verkkotyöpajatyöskentelystä syntyi merkityksellisyyden kokemus: oli hienoa pystyä tarjoamaan toimintaa ja tuttujen ihmisten läsnäoloa poikkeuksellisessa tilanteessa.

Kun koronakaranteeni päättyi ja Mikkelissäkin palattiin normaaliin fyysiseen työpajatoimintaan 1.6.2020, verkkotyöpajatoiminta ymmärrettävästi jäi joksikin aikaa sivuun. Kokeilun perusteella on kuitenkin nähty, että verkkotyöpaja tukee hyvin varsinaista pajatoimintaa. Verkkotyöpajan toimintaa jatketaan tulevaisuudessa, oltiinpa poikkeustilassa tai ei. Verkkotyöpajaa rakennetaan siihen suuntaan, että sitä voi luontevasti tarjota valmentautujille yhtenä työpajatoiminnan muotona. Verkkotyöpajatoiminta vaatii aina työvalmennuksen työaika, jonka järjestäminen verkossa annettavalle valmennukselle on ensiarvoisen tärkeää. Hyvällä suunnittelulla työvalmentaja voi pyörittää oman työpajaosaston lisäksi myös verkkotyöpajaa esimerkiksi 1–2 päivää viikossa, mutta optimaalinen tilanne se ei välttämättä ole.

Mikkelissä nuorten työpajalla on kolmella pajaosastolla jokaisella oma työpajan työntekijä ympäri vuoden työvalmennuksen apuna. Tämä osaltaan mahdollistaa samanaikaisen toimin-

nan sekä fyysisellä pajalla että verkossa esimerkiksi kädentaito- ja sisustuspajalla. Voi hyvin olla sellaisia työprojekteja, joita tehdään yhteistyössä samanaikaisesti pajaosaston ja verkkotyöpajapäivällä olevien valmennettavien kanssa. Esimerkiksi DiMe-pajalla tämänkaltaisia projekteja on ollutkin. Hyvin samankaltainen tapa työskennellä on ollut tietotyötä tekevillä jo pitkään. Verkkotyöpaja voisi hyvin toimia myös valtakunnallisena palveluna esimerkiksi niin, että toimintaa pyörittäisi yksi toimija tai että toiminnasta vastaisi verkkotyöpajarinki tai verkkotyöpajaklusteri.

LÄHTEET

Mikkelin kaupungin nuorten työpajat. 2020. Valokuvia.



PELILLISYYTTÄ JA
DISCORD-PEDAGOGIIKKA

6 PELILLISYYS OHJAUKSEN JA OPETELTAVIEN ASIOIDEN VÄLINEENÄ

Minna Porvari

Pelillistämisen historia on lyhyt, mutta tuottoisa. Tietävästi ensimmäistä kertaa termiä “gamification” eli pelillistäminen on käytetty vasta vuonna 2008, kun Bret Terril (2008) kirjoitti peleistä tuttujen mekaniikoiden hyödyntämisestä käyttäjien sitouttamiseksi. Vaikka käsite on uusi, pelillistämistä on kuitenkin tehty jo vuosikymmeniä.


Osaltaan videopelaamisen suosion kasvu ja valtavirtaistuminen selittää myös pelillistämisen suosiota ja liittämistä osaksi luovien menetelmien työkalupakkia. Digitaalisten välineiden ja pelien kehittäminen sekä jakaminen ovat helpottuneet merkittävästi 2000-luvulla, jolloin pelillisiä elementtejä on helpompi poimia mukaan esimerkiksi motivaatiota tai osallisuutta parantamaan. (Fitz-Walter 2020.)

6.1 MITÄ PELILLISTÄMINEN TARKOITTAÄ?

Pelillisyyden on pelillisten elementtien, pelisuunnittelun ja pelimekaniikoiden tuomista peleistä poikkeavaan ympäristöön, kuten opetukseen tai ohjaukseen. Pelillisyyden rinnastetaan usein myös leikkisyyteen. Pelillisillä elementeillä tarkoitetaan esimerkiksi taustatarinaa, hahmon kustomointia tai resurssien keräämistä. Ne ovat työkaluja pelillisten prosessien suunnittelussa, toteutuksessa ja arvioinnissa. Elementtejä voi käyttää yksitellen tai yhdistellen. (Tolonen, Manninen, Hummelin & Karjalainen 2018.)

Tavallisesti pelisuunnittelun tavoitteena on tehdä pelistä mahdollisimman hyvä, mutta pelillistämällä pyritään lisäämään järjestelmän tai palvelun arvoa ja tekemään siitä motivoivampi. PeliKlaani-hankkeessa pelillisyyttä käytettiin hyvin konkreettisella tavalla viikkoliikunta-tehtävissä, joista esimerkki kuvassa 1. Pelillisyyden ja leikkisyyden keskeisimpiä tavoitteita ovatkin osallistaminen ja motivoiminen. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013.)

Kotityöhaaste

PeliKlaanin 
viikkoliikuntatehtävä

60 MINUUTTIA KOTIHOMMIA!

Ohjeet: **Tee 60 minuuttia kotitöitä**, esim. imurointi, astioiden peseminen, lattioiden peseminen, lumityöt, koiran ulkoilutus.

Monet kotityöt ovat hyötyliikuntaa. **Ota kotityöt treenin kannalta!**

Näin kulutus arviolta kaloreita tunnissa:

- Astioiden peseminen **200 kcal**
- Imurointi **250 kcal**
- Auton peseminen **300 kcal**
- Reipas koiran ulkoiluttaminen **350 kcal**
- Lumityöt **500 kcal**



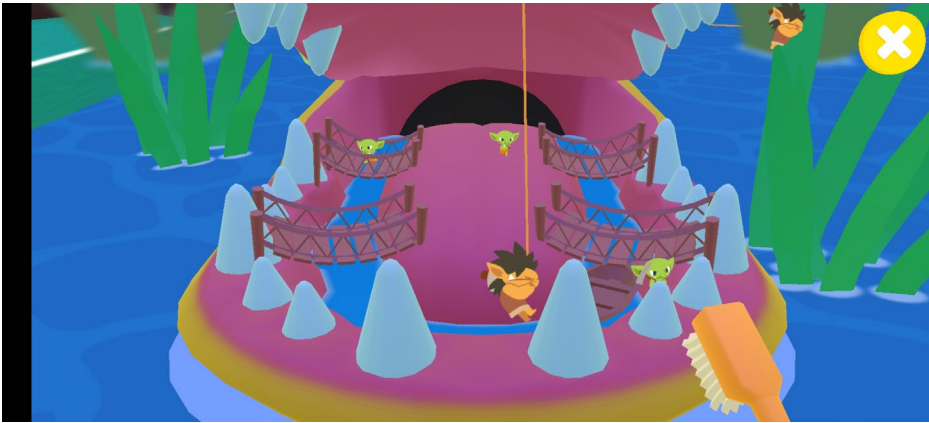
Vertailuna: Kävely kohtalaisen ripeällä tahdilla (5 km/h) kuluttaa noin **250 kcal** tunnissa.



Kuva 1. PeliKlaani-hankkeessa hyötyliikunta pelillistettiin haasteen muotoon. Kuva: Lehtinen, J.2020

Pelimekaniikalla tarkoitetaan pelin yleisiä sääntöjä sekä palkintoja tai tuloksia, joita toiminnalla eli pelaamalla voi saavuttaa. Nämä muodostavat ja rajoittavat pelin toiminnallisuutta. Pelimekaniikka määrittää sen, miten henkilö etenee tai mitä hän tekee pelissä tai pelillistetyssä toiminnassa. Peleissä tämänkaltaiset rajaukset voivat liittyä perusasioihin, kuten pelihahmon liikkumiseen tai pelimaailman kuvakulmaan, tai erityisiin asioihin, vaikkapa siihen, miten peli antaa saavutus pisteitä tiettyjen asioiden suorittamisesta.

Pelillisyyden osana ohjausta ei kuitenkaan ole viihteellistämistä, vaan ohjaustoiminnan tavoitteet pysyvät samoina. Pelillistämässä käyttäjiä sitoutetaan ja ongelmia ratkotaan pelillisen ajattelun ja pelimekaniikan keinoin. Peleissä hauskuus ja teema eivät aina korreloi, vaan normaalisti ikävä toiminta voidaan muuttaa hauskaksi ja mielenkiintoiseksi. (Zichermann 2010.) Esimerkiksi hampaiden harjaus kääntyy viihteelliseksi ja hauskaksi mobiilipeliksi lapsille (ks. kuva 2), kun harjaa liikutetaan sormella ja sillä pyritään harjaamaan peikkoja pois krokotiilin purukalustosta (Yle 2017).



Kuva 2. Kuvakaappaus. Pikku Kakkosen -mobiilipelistä. Yle 2017.

Ohjauksen ja opetuksen pelillistämiseen on monia tapoja. Tavallisesti pelillisiä elementtejä käytetään saavutettujen asioiden tai edistyksen esittämiseen, kun taas sosiaaliset ja immersiviset elementit ovat vähemmän käytettyjä. (Majuri, Koivisto & Hamari 2018.) Immersiivisyydellä viitataan pelaajan uppoutumiseen virtuaaliseen maailmaan, jolloin hän keskittyy täysin peliin eikä tiedosta ulkopuolista maailmaa. Immersiivisyys käsitetään tavallisesti positiiviseksi kokemukseksi. Esimerkiksi erilaisten kokemuspistemekaniikoiden lisääminen antaa osallistujalle välittömän palautteen omasta osallistumisestaan. Osallistumalla voi kerätä lisää kokemuspisteitä, jotka puolestaan voivat johtaa palkintoon. Tämänkaltaisen pelillistämisen voi rohkaista osallistumaan ja helpottaa välittömän positiivisen palautteen antamista.

Pelillisyyttä hyödynnetään esimerkiksi markkinatutkimuksessa, markkinoinnissa ja asiakkaiden sitouttamisessa. Yhtenä esimerkkinä asiakkaiden pelillisestä sitouttamisesta ovat erilaiset kanta-asiakasohjelmat, joissa asiakas palkitaan lojaaliudesta esimerkiksi alennuksin tai tarjouksin. Pelillisyyden elementtejä käytetään myös viestinnässä, kasvatuksessa ja koulutuksessa sekä työn kehittämisessä, innovoinnissa ja ongelmanratkaisussa.

6.2 MITÄ HYÖTYÄ PELILLISTÄMISESTÄ ON?

Pelillisuus ja leikkisyys ohjauksen tai opetuksen välineenä madaltaa osallistumiskynnystä ja rohkaisee jakamaan ja olemaan vuorovaikutuksessa. Hyvin pelillistetty toiminta kiinnostaa osallistujan mukaan. Tarinallistaminen on yksi pelillistämisen muoto, jolla voidaan vedota osallistujan tunteisiin, motivoida sekä demonstroida, kuinka saavuttaa paras tulos. Pelillisuus ja leikkisyys voivat rikkoa jään ohjauksen- tai opetustilanteessa ja mahdollistaa tasa-arvoisemman kohtaamisen, kun molemmat osapuolet osallistuvat toimintaan. Pelillisyydellä voidaan myös saavuttaa rennompaa ja turvallisempaa ilmapiiriä sekä synnyttää spontaania ryhmäytymistä (SOCCA 2020).

Pelien voimalla voidaan kannustaa innovatiivisuuteen ja luovuuteen. Peleistä tuttujen elementtien avulla pyritään muokkaamaan ihmisten käyttäytymistä ja maailmaa dynaamisemmaksi, mielenkiintoisemmaksi ja luovemaksi (Zichermann 2014). Pelillistämisen ei kuitenkaan pidä odottaa muuttavan tylsästä toiminnasta automaattisesti mukaansatempaavaa. Kaikki pelitkään eivät ole kaikkien mielestä hyviä (Harviainen ym. 2013).

Pelillistämällä voidaan vahvistaa kokemuksellista oppimista, aktiivoida, osallistaa ja sitouttaa. Sillä voidaan myös kannustaa aloitteellisuuteen ja vastuuntuntoon. Pelillistetty toiminta voi edistää sosiaalisten taitojen ja kommunikointitaitojen kohentumista sekä ongelmanratkonnasta ja ajattelutaitojen kehittymistä. Pelillistämällä ohjausta tai opeteltavia asioita voi ohjattava tai oppija muuttua passiivisesta vastaanottajasta aktiiviseksi toimijaksi.

Välitön palaute on yksi pelillistämisen peruspilareista, joka selittää myös pelaamisen suosiota harrastuksena. Toiminta on tavoitteellista ja palkitsevaa, joten pelaaja saa onnistumisen kokemuksia. Pelillistetty toiminta voi koukuttaa ja siten johtaa parempaan sitoutumiseen. Haasteellisuus ja kilpailullisuus eivät välttämättä motivoi kaikkia osallistumaan, mutta osalle ne voivat olla suuria motivaattoreita (Majuri ym. 2018).

Pelillistetty toiminta voi olla leikillistä, luovaa, elämyksellistä tai innostavaa. Mielikuvituksen valjastaminen helpottuu, kun toiminnan kehyksiä väritetään pelillistämällä. Pelillistetty toiminta voi nostattaa myös samankaltaisia jännityksen ja ilon tunteita kuin pelit. Pelillistäminen tuottaa positiivisia vaikutuksia, mutta tulokset ovat erittäin riippuvaisia pelillistetyistä toiminnasta ja käyttäjistä. Pelillistetyllä toiminnalla tavallisesti tavoitellaan ja mitataan sitoutuneisuutta ja motivoivuutta (Hamari, Koivisto & Sarsa 2014).

Peleissä rakennetaan tavallisesti onnistumisen kokemuksia pikkuhiljaa lähtien niin sanotusta harjoituskentästä tai tutoriaalista. Hyvin suunniteltu peli kannustaa ja antaa vinkkejä eteneeseen, ja vaikeustaso nousee vähitellen. Epäonnistumisen tosiasiallinen riski kasvaa, mutta sen merkityksellisyys ei paisu suhteettomasti. Pelillistetyssä toiminnassa epäonnistumisen ei tulekaan olla rankaisevaa, vaan toiminta antaa turvallisen mahdollisuuden kokeilla ja osallistua ilman pelkoa siitä, että epäonnistumisesta rankaistaan tuntuvasti.

6.3 KONKREETTISIA ESIMERKKEJÄ PELILLISTÄMISESTÄ

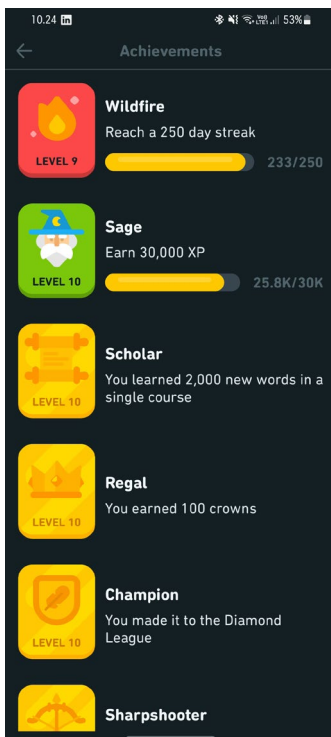
Seuraavissa kappaleissa on esitelty käytännönläheisiä esimerkkejä pelillistämisestä. Nämä esimerkit soveltuvat hyvin ohjaus- tai opetustoimintaan. Pelillisiä elementtejä voi käyttää itsenäisinä tai yhdistellen, kunhan ne tukevat tavoitetta. Esimerkit on jaoteltu viiteen eri lähestymistapaan: toiminnan edistymisen seuranta, sosiaaliset, immersiiiviset ja ei-digitaaliset elementit sekä muut tavat pelillistää (Majuri ym. 2018).

6.3.1 Saavutuksiin ja edistykseen perustuvia pelillisiä keinoja

Kokemuspisteiden kartuttaminen. Ohjauksen tai opetuksen ympärille voi rakentaa pistesysteemin, jolla seurataan osallistumista (Tolonen ym. 2018). Tämä toimii visuaalisena indikaattorina kunkin omasta osallistumisesta, mutta tarjoaa myös ohjaajalle työkaluja käyttäen pisteitä esimerkiksi palkitsemisen perusteena. Pisteiden keruu itsessään voi jo olla motivoivaa ja kannustaa osallistumaan. Kanta-asiakkuusohjelmat ovat hyvä esimerkki pelillistetystä toiminnasta. Osallistumalla tai ostamalla ja pysymällä lojaalina yritykselle tai toiminnalle asiakas saavuttaa parhaan hyödyn. (Marczewski 2020.)

Haasteet ja tehtävät. Ohjauksessa tai opetuksessa hyödynnetään selkeää tehtävää tai tehtävien sarjaa, joka etenee loogisesti ja jonka suorittamisesta palkitaan. Kokonaisuuden rakentaminen erillisten ja perättäisten haasteiden tai tehtävien avulla tukee myös ajatusta visuaalisesta etenemisestä, askel kerrallaan. Haasteiden vaativuuteen kannattaa kiinnittää erityistä huomiota. Vaativammasta haasteesta suoriutuminen tuottaa aina positiivisemmän kokemuksen, mutta haasteet eivät saa tuntua mahdottomilta tai epäreiluilta. (Tolonen ym. 2018.)

Saavutukset (ks. kuva 3), arvomerkit ja palkinnot. Ohjauksessa tai opetuksessa voi olla etukäteen tiedossa olevia houkuttelevia tavoitteita, joita kohti pyritään. Nämä eivät aina ole täysin samassa linjassa lopullisen tavoitteen kanssa, vaan ne rohkaisevat esimerkiksi tutustumaan aiheeseen laajemmin. Arvomerkeillä voidaan houkutelaa osallistujia tai oppijia hyvin spesifinkin aiheen luo. (Marczewski 2020.)



Kuva 3: Kuvakaappaus Duolingo-sovelluksesta, joka kannustaa kielten opiskeluun palkitsemalla pelaajan saavutusmerkeillä. Duolingo 2021.

Tulostaulu ja arvojärjestykseen sijoittaminen. Jos pelillistetyssä toiminnassa kerätään mitä tahansa pisteitä, on aina mahdollista sijoittaa pisteiden kerääjät arvojärjestykseen. On syytä pohtia, onko tulostaululle sijoittaminen toimintaan rohkaisevaa kaikkien osallistujien kannalta vai palveleeko se ainoastaan niitä, jotka sijoittuvat kärkeen. Niitä, joita pisteiden vertaaminen motivoi, voi motivoida entisestään pitämällä tulostaulu sellaisena, että kuka tahansa voi saavuttaa ensimmäisen sijan. Jos ensimmäinen sija ei ole realistisesti saavutettavissa, tulostaulu voi muuttua rankaisevaksi ja epämotivoivaksi keinoksi vertailla etenemistä. (Marczewski 2020.)

Kokemukseen perustuvat tasot tai roolit. Jos pelillistetyssä toiminnassa kerätään kokempisteitä, niitä voi hyödyntää antamalla tasoja osallistujille. Keräämällä tietyn määrän pisteitä saavuttaa seuraavan tason, jolloin jo pisteiden keruu itsessään palkitsee. Tasoja ja rooleja voi vertailla osallistujien kesken. (Marczewski 2020.)

Kysymykset ja visailut. Toiminnassa voidaan hyödyntää leikkimielisiä tai pistokoemaisia kyselyjä, joista saa oikein vastaamalla positiivisen palautteen ja hyödyn. Tällainen palaute voi olla esimerkiksi palkinto kokempisteiden muodossa. (Tolonen ym. 2018.)

Edistymisen visualisointi tai tila sekä kykypuu (ks. kuva 4). Minkä tahansa edistymisen visuaalinen näyttäminen puoltaa pelillisyyttä. Esimerkiksi kokempisteiden määrä suhteessa seuraavaksi saavutettavaan tasoon on yleinen visualisoitu elementti peleissä. Kykypuulla tarkoitetaan tavallisesti valittavissa olevia kykyjä tai etuja, joita saa käyttöönsä menestymällä pelissä tai pelillistetyssä toiminnassa. Termi liittyy ajatukseen puun oksistosta, jossa valitsemalla ensin alemman oksan kyvyn saa valittavaksi ylempillä oksilla olevia, vielä hyödyllisempiä kykyjä. Kykypuu näyttää myös etenemisen visuaalisesti. (Majuri ym. 2018.)



Kuva 4. Kuvakaappaus Kykypuusta, joka on tuttu näky videopeleissä ja hyvä visuaalinen tapa esittää pelaajan etenemistä tai hahmon kehittymistä. Electronic Arts 2019. Star Wars Jedi: Fallen Order.

Ajan ottaminen, nopeus ja aikapaine. Minkä tahansa toiminnan ajastaminen voi tukea pelillisyyttä sitomalla tuloksen kilpailuasetelmaan tai palkintoon. Pelillistetyin toiminnan tarkoitus voi olla toiminnan suorittaminen mahdollisimman nopeasti ja tehokkaasti. Rajoitettu aika voi auttaa keskittymään tehtävään paremmin. Aikarajoite saattaa myös vaikuttaa siihen, millaisia päätöksiä osallistujat tekevät aikapaineen alaisina. (Tolonen ym. 2018.)

Kasvava vaikeustaso. Pelit tavallisesti perustuvat onnistumisen kokemuksen tavoitteluun, jolloin kasvava vaikeustaso voi hiljalleen vahvistaa sitoutumista ja onnistumisen kokemuksen tavoittelua. Toiminta myös säilyttää paremmin kiinnostavuutensa, koska se pysyy sopivan haastavana. (Marczewski 2020.)

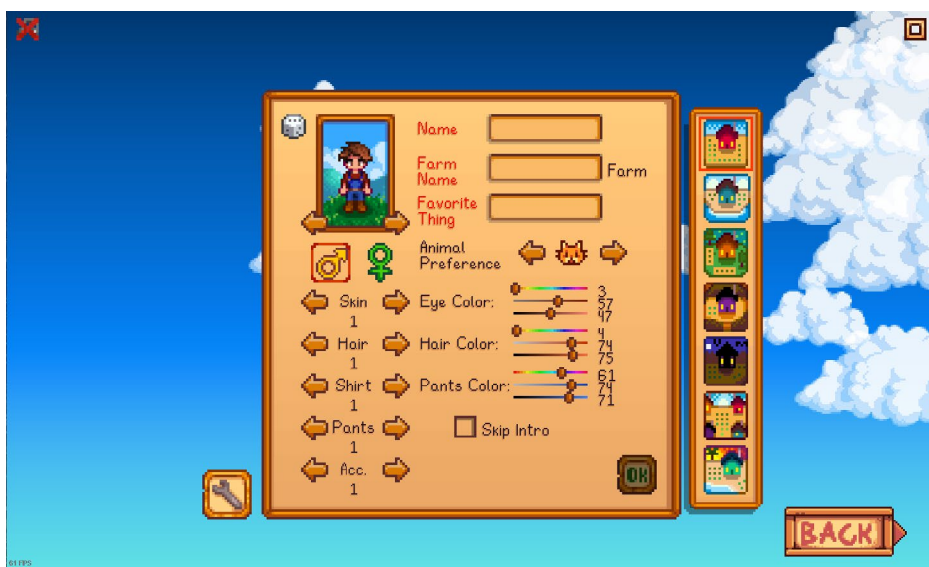
6.3.2 Sosiaalisia pelillistämisen elementtejä

Yhteistyö ja tiimit. Ryhmätyötaidot ovat moninpeleissä avainasemassa, joten niiden tuominen muuhun toimintaan on osaltaan pelillistämistä (Tolonen ym. 2018). Osallistujat voivat muodostaa muutaman hengen tiimejä, joissa toimiminen on tehokkaampaa kuin suurissa ryhmissä. Yhteistyölle voi antaa erilaisia alustoja esimerkiksi tehtävien muodossa, tai tiimit voivat kilpailla keskenään onnistumisesta.

Sosiaalisen median ominaisuuksien hyödyntäminen. Sosiaalinen media on omiaan tiedon etsimiseen ja jakamiseen. Pienenkin ryhmän tuotoksia voidaan jakaa sosiaalisessa mediassa ja näin liittää osaksi isompia kokonaisuuksia tai teemoja. Käänteinen oppiminen ja tiedon jakaminen voi olla yksi toiminnan tavoite, jolloin sosiaalista mediaa voi hyödyntää alustana. Sosiaalisessa mediassa itsessään on usein paljon pelillisiä piirteitä, kuten julkaisuista tykkääminen. (Marczewski 2020.)

Kilpailu. Kilpailutilanne antaa mahdollisuuden näyttää osaamisensa. Se voi olla tapa saada palkintoja ja myös avata uusia sosiaalisia kontakteja (Tolonen ym. 2018). Kilpaileminen ei välttämättä motivoi kaikkia, etenkin jos alkutilanne ei ole tasapuolinen tai voiton mahdollisuus ei ole realistinen kaikille.

Kustomointi ja personointi. Kustomointi liitetään tavallisesti virtuaaliseen avatar-hahmoon, josta voi tehdä haluamansa näköisen (ks. kuva 5). Kustomointia tai personointia voidaan yhdistää myös muuhun visuaaliseen sisältöön, tai se voi olla osa tehtävänantoa. Itsensä näköiseksi tekeminen tukee leikillisyyttä ja luovuutta sekä parhaimmillaan tukee yksilöllistä oppimista. (Marczewski 2020.)



Kuva 5: Kuvakaappaus Stardew Valley -pelistä. Pelattavan hahmon muokkaaminen voi olla tärkeä osa mahdollisuutta samaistua hahmoon tai käyttää luovuutta. E. Barone 2016. Stardew Valley.

Moninpeli. Moninpeleistä puhuttaessa tarkoitetaan tavallisesti joko yhteistyötä tai toisia pelaajia vastaan kilpailua vaativia pelejä. Moninpeleissä voi olla yhteinen tavoite, joka onnistuu ainoastaan yhteistyöllä ja koordinoimalla ryhmän toimintaa (Tolonen ym. 2018). Tästä voi olla variaatioita, joissa pelaaja joutuu itse pohtimaan, haluaako tehdä yhteistyötä muiden kanssa saavuttaakseen tavoitteen vai pelaako mieluummin täysin itsenäisesti muita vastaan.

6.3.3 Immersiivisiä pelillistämisen keinoja

Avatar, hahmot ja virtuaalinen identiteetti. Avatarilla tarkoitetaan ikonia tai hahmoa, joka edustaa henkilöä esimerkiksi keskustelupalstalla. Avatar on tyypillinen tapa esittäytyä internetissä ja pelien maailmassa, sillä se tuo anonyymiyden turvan. Avatar voi olla pelkkä profiilikuva, kuten Discordissa, tai pelin sisällä oleva kustomoitava hahmo, jonka ulkonäön pelaaja voi itse muokata. (Majuri ym. 2018.)

Kerronnallisuus, tarinallistaminen, tarinankerronta, dialogi ja teemat. Taustatarina tarjoaa pelillistetylle toiminnalle perusteita ja samaistumispintaa (Marczewski 2020). Tärkeintä on pitää tarinallisuus selkeänä ja ymmärrettävänä. Tarinallisuutta voi hyödyntää myös osallistaen, jolloin osallistujat pääsevät vaikuttamaan tarinan etenemiseen. Teemalla voi antaa toiminnalle viitekehyksen, joka muutoin voisi jäädä huomioimatta. Tarinallisuus mahdollistaa myös erilaisten näkökulmien huomioimisen, joka voi avartaa osallistujien ajatusmaailmaa. (Majuri ym. 2018.)

Uteliaisuuden hyödyntäminen ja mysteerit. Kaiken ei aina tarvitse olla täysin selitettyä. Mysteerillä voi ohjata osallistujia uusiin suuntiin ja rohkaista ottamaan selvää. Joillekin osallistujille jo pelkästään asioiden tai maailmojen tutkiminen voi olla houkuttelevaa, ja heille on palkitsevaa venyttää tunnetun rajoja. (Marczewski 2020.)

Virtuaalimaailma, pelimaailma ja simulaatio. Opetuksen tai ohjauksen sijoittaminen virtuaaliseen maailmaan voi tuoda vaihtelua tavanomaiseen (Marczewski 2020). Virtuaalitodellisuuteen sijoittuvia simulaatioita käytetään monilla aloilla varsinkin sellaisten tilanteiden harjoitteluun, joissa vaaditaan nopeaa reagoitua ja paineensietokykyä. VR-lasit ovat jatkuvasti kehittyvä tapa hyödyntää virtuaalitodellisuutta (ks. kuva 6). Esimerkiksi autokoulussa pimeänajon ajoharjoittelu voidaan suorittaa simulaattorilla tai terveydenhuollossa voidaan simuloida lääkärin kiireisintä päivystysaikaa, jolloin harjoittelijan työtehtävät keskeytetään jatkuvasti. Tarkoituksena on oppia sietämään keskeytyksiä ja pystyä keskittymään potilaaseen niistä huolimatta. (Huber 2018.)



Kuva 6. Valokuva XR Expo 2019 –tapahtumasta. VR-teknologialla saadaan luotua turvallisia harjoittelu- ja elämysympäristöjä. Unsplash 2020. XR Expo 2019.

Pelin sisäiset palkinnot. Verrattuna oikean maailman palkintoihin pelillistetyssä toiminnassa voidaan palkita vaikkapa jo osallistumisesta. Palkinto toimii positiivisena välittömänä palautteena. (Marczewski 2020.)

Roolipelaaminen. Toisen henkilön tai hahmon asemaan asettuminen ja valintojen pohtiminen toisesta näkökulmasta onnistuvat jo pienimuotoisella roolipelillä (Tolonen ym. 2018).

Investoiminen. Jos toimintaan investoi aikaa, vaivaa, rahaa tai emotionaalisesti itseään, arvostaa todennäköisemmin lopputulosta. Pelillistettyä toimintaa suunniteltaessa kannattaa miettiä, millaista investointia toiminta vaatii osallistujilta. Jos investoinnin suuruus suhteessa palkintoon on liian suuri, toiminta ei välttämättä motivoi osallistumaan. (Marczewski 2020.)

6.3.4 Ei-digitaalisia pelillisiä elementtejä

Sijainnin hyödyntäminen (ks. kuva 7). Mobiililaitteiden sijaintiominaisuutta voi hyödyntää toiminnan pelillistämiseksi (Majuri ym. 2018). Sijainnin hyödyntämisen voi laajentaa myös ohjattavan henkilön fyysiseen sijaintiin esimerkiksi valokuva-suunnistuksen tai geokätköilyn tavoin.



Kuva 7. Kuvakaappaus Pokémon Go –mobiilipelistä, joka hyödyntää pelaajan sijaintia ja kannustaa liikkumaan. Niantic 2016. Pokémon Go. Kuvakaappaus Ronja Pölkki.

Palkitseminen oikeassa maailmassa. Palkitseminen toimii myös pelillistetyn toiminnan ulkopuolella (Majuri ym. 2018). Palkinto voisi olla esimerkiksi kakkukahvit koko ohjattavalle ryhmälle.

Liikkeentunnistus. On olemassa valmiita sovelluksia ja pelejä, jotka hyödyntävät liikkeen-tunnistusta. Tavallisimmin liikkeentunnistusta käytetään liikunnallisiin peleihin. (Majuri ym. 2018.)

Fyysiset esineet pelin elementteinä. Vaikka pelillistetty toiminta tapahtuisi verkossa tai olisi digitaalisipainotteista, siihen voidaan lisätä fyysisiä elementtejä. Fyysiset elementit voivat olla esimerkiksi käsin tehden luotua materiaalia tai vastauksia tehtävänantoon. (Majuri ym. 2018.)

6.3.5 Muita tapoja pelillistää

Perehdyttäminen ja tutoriaalit. Erillisen ohjeen sijaan voidaan toimintaan itseensä sisällyttää perehdytys, joka opastaa käyttäjää eteenpäin. Tällainen tutoriaaliosio opastaa kädestä pitäen käyttäjää ja on usein mielekkäämpi kuin pelkkä erillinen ohje. (Marczewski 2020.)

Harvinaisuus. Jos tavoiteltava asia on harvinainen, sen saavuttaminen voi motivoida yrittämään enemmän. (Marczewski 2020.)

Virtuaalinen valuutta. Virtuaalisen valuutan hyödyntäminen pelillistetyssä toiminnassa voi toimia samaan tapaan kuin kokemuspisteiden kerääminen. Virtuaalinen valuutta mahdollistaa oman ekonomian ja sen sääntöjen luomisen. (Marczewski 2020.)

Uudelleen yrittäminen ja terveys- tai elämänpisteet. Peleissä voi olla rajattu määrä, kuinka monta kertaa pelaaja voi yrittää suorittaa tietyn asian. Jos pelaaja epäonnistuu ja joutuu yrittämään uudelleen, siitä voidaan rankaista. Terveys- tai elämänpisteet ovat yksi tapa rajoittaa yritysten määrää. Epäonnistuminen tai pelaajalle vahingollisten toimintojen tapahtuminen vähentää elämänpisteitä. Kun pisteet loppuvat, peli päättyy. (Marczewski 2020.)

Kokonaiset pelit, lautapelit ja hyötypelit. Valmiita pelejä voi hyvin käyttää ohjauksen tai opetuksen välineenä, kunhan tietää tarpeeksi pelin kulusta ja sen vaatimukset sopivat ohjauksen tai opetuksen tavoitteisiin (Tolonen ym. 2018). Hyötypelit ovat pelejä, joita pelataan jonkin hyödyn saavuttamiseksi. Hyöty voi olla tietyn asian tai taidon oppiminen, terveyden ja kunnon parantaminen, asenteen muuttaminen tai mainostaminen. Vaikka tavoitteena on hyöty, hauskuutta tulee myös olla, jotta tavoitteen saavuttaminen olisi viihdyttävää ja motivoivaa.

Mukautuva vaikeustaso. Mukautuvalla vaikeustasolla tarkoitetaan tehtävien ja haasteiden muokkaamista kunkin henkilökohtaiselle taitotasolle niin, että tehtävä on sopivan haastava. (Marczewski 2020.)

Pelikierrokset. Pelillistetty toiminta voidaan jakaa kierrokseen esimerkiksi paras viidestä -periaatteella. Vaikka toiminta olisi jaettu kierrokseen, sen ei ole pakko olla kilpailu. Kierrokseen jakamalla selviää suoritusten keskiarvo yksittäisen suorituksen sijaan.

Turvallinen ympäristö. Pelillistetty toiminta voi tarjota ympäristön, jossa harjoitella ja tehdä virheitä pelillistetyn toiminnan sisällä ilman vakavia seurauksia.

Muistutukset ja vinkit. Pienillä toiminnan sisäisillä vihjeillä voidaan opastaa käyttäjää oikeaan suuntaan (Marczewski 2020).

Rangaistukset ja epäonnistumisen seuraukset. Mitä tapahtuu, jos osallistuja epäonnistuu? Epäonnistumisen pelko ei tavallisesti motivoi osallistumaan. Leikillistettynä elementtinä seuraus epäonnistumisesta voi poistaa epäonnistumisen painetta, jolloin myös näennäinen epäonnistuminen käännetään positiiviseksi kokemukseksi. (Marczewski 2020.)

Menetyksen tai paitsi jäämisen pelko. Etenkin online-peleissä tämä on hyvin usein käytetty mekaniikka, jolla pelaajia painostetaan sitoutumaan toimintaan. Paitsi jäämisen pelko painostaa osallistujaa tekemään säännöllisesti toimintaa, ettei hän vain jäisi paitsi mistään sisällöstä. Paitsi jäämisen pelkoa tukevat esimerkiksi palkinnot, joita ei voi saada enää tietyn ajan jälkeen tai toiminnan loppuessa. (Hamari ym. 2014.)

Kalenteriin tai aikasykliin perustuvat mekaniikat. Pelillistetyn mekaniikan voi sitoa myös ajan kulumiseen. Odottamattomat palkinnot, kun käyttäjä on viettänyt toiminnan parissa tietyn ajan, tai kalenteriin sidotut toiminnallisuudet sitouttavat ja motivoivat osallistumaan (ka. kuva 8). Mekaniikka voi olla olemassa vain tietyn aikaa tai tehtävissä kerran päivässä, jolloin käyttäjän on oltava paikalla silloin saadakseen hyötyä. (Marczewski 2020.)



Kuva 8. Kuvakaappaus Samsung Health-pelistä. Monet hyötypelisovellukset käyttävät paljon pelillisiä elementtejä motivoimaan käyttäjää. Samsung 2021. Samsung Health.

6.4 PELILLISYYS ON TYÖKALU

Kuten edellä on esitelty, pelillisiä elementtejä on olemassa laaja kirjo, jolloin pelillisyyden hyödyntämisen mahdollisuudet ovat myös erittäin laajat. Taustalle vaaditaan kuitenkin ajatustyötä eikä laajasta pelillisten elementtien kirjosta välttämättä aina löydy sopivaa tukemaan tavoitetta, motivaatiota tai osallisuutta. Pelillistämisen ei pidäkään olla itseisarvo vaan keino tukea ohjauksen tai toiminnan tavoitetta. Perusteetta toimintaan liitetystä pelillistämisestä voi olla enemmän haittaa kuin hyötyä. Se voi jäädä irralliseksi kokonaisuudesta ja pahimmillaan vaikeuttaa tavoitteeseen pääsyä.

Pelillisuus on meille tuttua jo monesta arkielämän yhteydestä, emme vain tule ajatelleeksi sitä. Käytämme etukorttia ruokaostoksilla, mittaamme päivän askelmääriä ja teemme tehtävälisteroja itsellemme. Kaikki nämä toiminnot on luotu helpottamaan ja motivoimaan meitä tavoitteen toteutumiseksi: Ruokaostosten keskittämisestä on taloudellista hyötyä, askelmäärän täytyminen kannustaa terveellisiin elämäntapoihin ja tehtävälisteron avulla pystymme paremmin hoitamaan asiat kiireisen arjen keskellä.

Pelillisyyden tuominen ohjaukseen ja opetukseen on luonteva seuraava askel arkielämän kevyestä pelillistamisestä. Pelillistämistä voisi verrata työkalupakkiin, jonka tehokas käyttäminen vaatii jonkin verran ymmärrystä ja osaamista. Kuitenkin lähes kuka tahansa voi tarttua vasaraan ja oppia lyömään naulan seinään. Tärkeintä on rohkeus yrittää, kokeilla ja käyttää mielikuvitusta.

LÄHTEET

Barone, E. 2016. Stardew Valley -videopeli. Kuvakaappaus.

Duolingo. 2021. Duolingo-mobiilipeli. Kuvakaappaus.

Electronic Arts. 2019. Star Wars Jedi: Fallen Order -videopeli. Kuvakaappaus.

Fitz-Walter, Zac. 2020. A history of gamification. Saatavissa: <https://zacfitzwalter.com/gamification/history> [viitattu 27.5.2021]

Fun is the future: Mastering gamification. 2010. Google TechTalks. YouTube-video. Saatavissa: <https://youtu.be/6O1gNVeaE4g> [viitattu 8.9.2020].

Hamari, J., Koivisto, J. & Sarsa, H. 2014. Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. WWW-dokumentti. Saatavissa: https://www.researchgate.net/publication/256743509_Does_Gamification_Work_-_A_Literature_Review_of_Empirical_Studies_on_Gamification [viitattu 8.9.2020].

Harviainen, J., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. (toim.) 2013. Pelikasvattajan käsikirja. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.pelikasvatus.fi/pelikasvattajan-kasikirja-2013/> [viitattu 8.9.2020].

Huber, J. 2018. Virtual reality helps train emergency physicians. Stanford Medicine. Verkkoartikkeli. Saatavissa: <https://scopeblog.stanford.edu/2018/07/11/virtual-reality-helps-train-emergency-physicians/> [viitattu 15.9.2020].

Majuri, J., Koivisto, J. & Hamari, J. 2018. Gamification of education and learning: A review of empirical literature. Verkkoartikkeli. Saatavissa: https://www.researchgate.net/publication/327438074_Gamification_of_Education_and_Learning_A_Review_of_Empirical_Literature [viitattu 8.9.2020].

Marczewski, A. 2020. 52 Gamification mechanics and elements. Gamified UK. Verkkosivu. Saatavissa: <https://www.gamified.uk/user-types/gamification-mechanics-elements/> [viitattu 14.9.2020].

Niantic. 2016. Pokémon Go -mobiilipeli. Kuvakaappaus, kuvaaja Ronja Pölkki.

Pelillisyyden hyödyt sosiaalityössä. SOCCA – Pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskus. Verkkosivu. Saatavissa: http://www.socca.fi/kehittaminen/aikuissosiaalityo/pelillisyyden_ja_leikillisyyden_toimintatapoja/pelillisyyden_hyodyt_sosiaalityossa [viitattu 8.9.2020].

Samsung. 2021. Samsung Health -mobiilisovellus. Kuvakaappaus.

Terril, Bret. 2008. My Coverage of Lobby of the Social Gaming Summit. Verkkoartikkeli. Saatavissa: <http://www.bretterill.com/2008/06/my-coverage-of-lobby-of-social-gaming.html> [viitattu: 27.5.2021]

The future of creativity and innovation is gamification: Gabe Zichermann at TEDxVilnius. 2014. TEDxTalks. YouTube-video. Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=ZZ-vRw71Slew> [viitattu 8.9.2020].

Tolonen, T., Manninen, T., Hummelin, P. & Karjalainen, J. 2018. Pelillinen. Oppimateriaali. Saatavissa: <https://www.opph.fi/fi/tilastot-ja-julkaisut/julkaisut/pelillinen> [viitattu 8.9.2020]

Unsplash. 2020. XR Expo 2019. Valokuva. Saatavissa: <https://unsplash.com/photos/ipD-hOQ5gtEk> [viitattu 27.5.2021]

Yle. 2017. Pikku Kakkonen –mobiilipeli. Kuvakaappaus.

Yle. 2017. Pikku Kakkosen sovelluksen minipelit. Verkkoartikkeli. Saatavissa: <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2017/04/18/pikku-kakkosen-sovelluksen-minipelit> [viitattu 8.9.2020].

7 DISCORD-PEDAGOGIIKKA KEHITTÄMÄSSÄ

Kirsi Purhonen

Kehittämisen aikana löytyy usein jotakin sellaista, mitä ei osata edes etsiä – kehittämisen sivutuotteita. Näistä sivutuotteista voi kuitenkin tulla itse ydin ja myöhemmin kehitettävän asian päätuote.

Näin kävi muun muassa PeliKlaani-hankkeen hyvinvointi- ja uraohjausvalmennuksen aikana, kun valmennus siirtyi verkkoon koronan takia. Alkuperäisen suunnitelman mukaan valmennuksen sisältö ja toteutus perustuivat kahtena päivänä viikossa toteutettavaan lähivalmennukseen. Valmennuksen kestoksi oli määritelty 12 viikkoa. Valmennuksen sisällöt koostuivat luovin ja pelillisin menetelmin toteutettavista hyvinvointi-, uraohjaus- ja työelämävalmennuksen sisällöistä. Valmennusohjelma oli näin jälkikäteen ajateltuna raskas suhteessa työpajoilla olevien nuorten voimavaroihin ja sitoutumisen kykyyn.

Ehdimme käynnistää valmennuksen, mutta kahden viikon jälkeen siirryimme koronan takia verkkoon. Jouduimme pohtimaan valmennuksen toteutusta uudelleen, sillä verkossa vastaavan sisältöinen valmennus olisi ollut erittäin vaikea toteuttaa ja etenkin se olisi ollut liian raskas. Hankkeessa olevilla työntekijöillä oli jo aiempia kehittämiskokeiluja Discordista Motiivi-hankkeessa (2017–2019). Discordia käytettiin Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun osahankkeessa nuorten tulevaisuussuuntautuneen ryhmätoiminnan välineenä (Taina 2019).

7.1 VERKKOPEDAGOGIIKASTA DISCORD-PEDAGOGIIKKAAN

Jotta pääsemme kiinni Discord-pedagogiikkaan, on ensin tiedostettava, mitä ovat ohjaus, verkko-ohjaus ja verkkopedagogiikka sekä mitä tarkoittaa Discord-pedagogiikka.

Ohjauksen määrittelyssä on erilaisia variaatioita ja tulkintoja. Ohjaus on muun muassa erilaisissa ympäristöissä toteutettua neuvottelua, ammatillista keskustelua, ohjattavan elämänsuunnittelun tukemista, moniammatillista toimintaa tai kasvatusta. Ohjauksen tehtävänä on saattaa ohjattava matkaan ja oivalluksen tielle. Ohjaussuhde on aina allianssisuhde, jossa tietoa työstetään yhdessä (mm. Onnismaa 2007).

Verkossa tapahtuva ohjaus ja opetus hyödyntävät erilaisia tieto- ja viestintätekniikoita ja liittyvät tekniselle alustalle ohjauksellisen elementin. Verkkoon liittyvään oppimiseen yhdistetään sellaisia määreitä kuin aktiivisuus, konstruktivisuus, yhteistyö, keskustelu, vuorovaikutus ja reflektiivisyys (mm. Mäkelä 2010).

Verkkopedagogiikasta voidaan puhua silloin, kun perinteinen pedagogisesti rakennettu sisältö ja ohjauksellinen työote istutetaan digitaaliseen ympäristöön tai sosiaaliseen mediaan ja alustalla hyödynnetään erilaisia oppimista tukevia menetelmiä. Verkkopedagogiikka ei ole tiedon säilytyspaikka, josta oppija hakee tietoa ja suorittaa aiheeseen liittyviä tehtäviä, vaan allianssisuhde, jossa tieto, tekniikka ja pedagogiikka liittoutuvat yhteen oppimisen ja vuorovaikutuksen äärelle ja jossa käytetään monikanavaisesti visuaalisia, auditiivisia ja toiminnallisia järjestelmiä (mm. Ihalainen 2010).

Discord-pedagogiikalle ei ole olemassa virallista määritelmää, mutta Discord-alustaa hyödyntävää pedagogiikkaa voidaan tutkia ja määritelmää rakentaa alustan ominaisuuksien, siellä vallitsevan toimintakulttuurin ja sitä eniten käyttävän kohderyhmän kulttuurisen toiminnan perusteella.

7.2 MIKÄ EROTTAA DISCORD-PEDAGOGIIKAN VERKKOPEDAGOGIIKASTA?

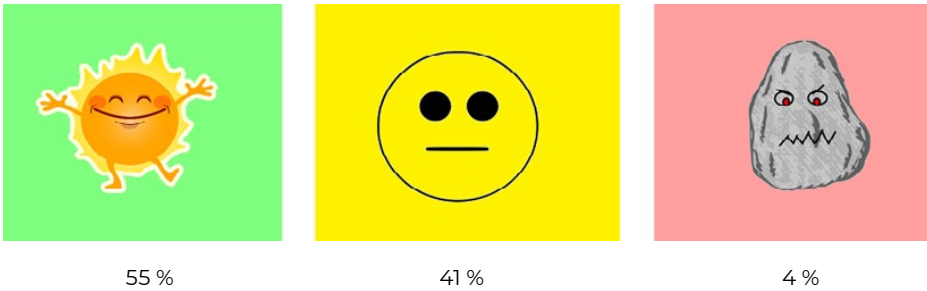
Ensimmäinen askel pedagogisen luonteen saavuttamiseksi oli PeliKlaani-hankkeen valmennuksissa rakentaa luottamuksellinen suhde verkon toisessa päässä oleviin osallistujiin. Vuorovaikutus rakentui nuoren valitsemalla tavalla, ei pakottamalla kaikkia samaan viestintätapaan. Käytössä olivat alustan puhe- ja tekstikanavat. Toinen askel Discord-pedagogiikassa kytkeytyi saavutettavuuteen, sillä kaikilla ei ollut tietokoneita kotonaan. Mahdollistimme osallistumisen puhelimella, johon Discord-sovellus on helppo ladata. Kolmas askel liittyi sisältöjen muotoon ja rakenteeseen. Valmennuksessa toteutetut tehtävät pilkottiin pienempiin osiin yhdistämällä niihin leikillisiä ja pelillisiä elementtejä. Sisältöjen tuottamisessa hyödynnettiin viihdepeleille luonteenomaista immersiota eli kokemuksellista uppoutumista aihepiiriin lisäämällä valmennuksen sisältöihin tarinallisuutta, toiminnallisuutta ja visuaalisuutta. Samalla hyödynnettiin myös behavioristisia menetelmiä pilkkomalla tieto pieniin palasiin ja antamalla välitöntä palautetta. Tämä ei tarkoita, että olisimme kannattaneet behavioristista ihmis- ja oppimiskäsitystä vaan sitä, että hyödynsimme behaviorismiin liittyvää tiedon pilkkomista ja palastelua Discord-alustan luonteeseen sopivaksi ja oppijaa aktivoivaksi toimintatavaksi.

Leikillisillä ja pelillisillä keinoilla pyrittiin siihen, että sisällöistä innostuttaisiin ja niihin liittyisi uteliaisuuden elementti. Joissakin sisällöissä oli myös peleihin liittyviä kilpailuhenkisiä elementtejä. Kilpailullinen elementti ei tarkoittanut sitä, että verkossa olleet valmentautajat olisivat kilpailleet tai vertailleet keskenään saavutuksistaan. Sen sijaan tehtävien sisälle oli rakennettu esimerkiksi määrällisiä tavoitteita osallistujalle itselleen. Tehtävien tekemiseen liitettiin valokuvausta tai muuta dokumentaatiota, jota oli helppo jakaa alustalla muille. Valmennukseen osallistuja ei ollut pelkästään tiedon vastaanottaja vaan oman tiedonrakentamisen seikkailija sekä oppimiskokemusten näkyväksi tekijä ja jakaja yhteisössään.

Neljäs askel pedagogiikan kehittämisessä oli tunteiden mahdollistaminen verkon välityksellä. Tunteet jäävät usein verkko-ohjauksessa taustalle välimatkan ja teknisten mahdolli-

suuksien vuoksi. Emme edellyttäneet kameran pitämistä päällä, mutta saimme osallistujat ohjatusti hyödyntämään emojeita ja gifejä vuorovaikutuksen välineenä.

Discord-valmennuksen sisällöt muodostuivat itsetuntemuksen, urasuunnittelun ja hyvinvoinnin teemoista. Keräsimme jokaisesta valmennuskerrasta palautetta nuorten kulttuuriin sopivan visuaalisen mitta-asteikon avulla. Kuvalliseen kysymykseen ”Valitse seuraavista kuvista se, joka kertoo parhaiten siitä, mitä mieltä olit tämän päivän sisällöistä” vastasi yhteensä 49 nuorta. Vastaajista 55 % kuvasi kokemustaan vihreän kuvan mukaisesti, 41 % keltaisen ja 4 % punaisen kuvan (Kuva 1) mukaisesti:



Kuva 1. Kuvallinen palautekysely Discord-valmennuksesta emojien avulla. Kuvat Pixabay.

Kuva-asteikon lisäksi osallistujia pyydettiin kertomaan valmennussisältöjen onnistumisia ja kehittämisen kohteita. Valmennuksessa verkkopedagogiikan käsitteestä poikkeavaa oli se, että nuoret itse määrittivät toteutuksen hauskaksi, spontaaniksi ja kivaksi:

”Hauskaa, spontaania ja erilaista! Lisää tämmöisiä!”

Toteutusten leikillisuus ja pelillisuus ei kuitenkaan vähentänyt oppimista tai tiedon määrää:

”Tuli paljon kaikkee uutta ja hyvää tietoa :) jees!!”

Toteutus koettiin myös ilmapiiriltään hyväksi, ja keskusteluakin syntyi. Koska keskustelut olivat monikanavaisia eli niihin sisältyi puhetta, emojeja, tekstiä ja gifejä, vuorovaikutuksessa ei jää syrjään, vaan vuorovaikutuksen erilaiset muodot mahdollistavat keskustelun:

”Hauskalta vaikutti ja ilmapiirikin oli tosi hyvä”

Keskustelun seuraaminen edellyttää myös ohjaajilta tarkkaavaisuutta. Työpajassa onkin hyvä olla vähintään kaksi ohjaajaa kuulolla, jotta kaikkien viestit voidaan huomioda eivätkä ne jää puhekanavan viestien jalkoihin. Hyvänä huomiona tuli myös se, että vaikka yksittäinen työpaja kesti kaksi tuntia, silti taukoja tarvittiin ja ne koettiin hyväksi.

”Nyt oli hyvät keskustelut! Ja oli kiva kun oli taukokin huomioitu niin ei ehtiny tylsistyä”

Taukojen päättymiseen liitettiin myös usein pieni tehtävä: ”Laita taukoasi kuvaava emoji tai gif sitten kun olet palannut. Näin tiedämme, että kaikki ovat palanneet linjoille.”

Valmennukseen liittyneet kehittämisehdotukset koskivat ensisijaisesti joidenkin sisältöjen pilkkomista pienemmiksi kokonaisuuksiksi. Näistä otimme matkan varrella opiksi ja pilkoimme sisältöjä ja lisäsimme pienten tehtävien tekemistä. Turhautumista ilmeni myös verkkoyhteyksien toimimattomuuden takia. Tämä ongelma on aina läsnä silloin, kun verkko on kuormittunut, oman verkkoyhteyden signaali on heikko tai ohjelmassa olevat ominaisuudet eivät aina toimi siten kuin niiden pitäisi. Tästä syystä verkossa tapahtuvassa ohjauksessa ohjausallustalla olisi hyvä olla saatavilla teknistä tukea.

Määrittelemäämme Discord-pedagogiikan kokeilua havainnoidessamme huomasimme, että nuoret kertoivat mielipiteensä rohkeammin. Toisille tällainen valmennus sopi paremmin kuin kasvokkain tapahtuva valmennus:

”Tuntui jotenkin tosi luontevalta osallistua ja vastaila tehtävänantoihin. Mielestäni ilmapiiri oli ehkä jopa rennompikin kuin ihan kasvokkain toimies- sa (tai sitten vain itselläni oli rennompikin, mutta toimiva järjestely joka tapauksessa).”

7.3 ARVIOINTIA JA POHDINTAA DISCORD- PEDAGOGIIKASTA

Palautteaineistosta poimittiin adjektiiveja, jotka kuvastivat nuorten mielestä valmennuksen luonnetta (N = 53). Valmennusta luonnehdittiin ennen kaikkea hauskaksi, rennoksi, jär- keväksi ja osallistavaksi (Kuva 2).



Kuva 2. Sanapilvi nuorten antamista adjektiiveista Discordissa toteutetulle valmennukselle. Purhonen, K. 2020.

Palautteista nousi esille myös nuorten viihtyminen työpajojen aikana yhdistämällä tietoa asiaan. Asiasisältöjen käsittely ei vähentänyt valmennuksen hauskuutta, vaan leikillisuus houkutteli asian äärelle:

”Oli kivaa ja sai uutta tietoa ruokailuun liittyen :)”

Kokeilujemme ja kokemustemme mukaan Discord-pedagogiikkaa voidaan rakentaa seuraavan määrittelyn mukaisesti:

- Ohjaus rakentuu pelillisyyden, tarinallisuuden ja leikillisyyden kautta.
- Ohjauksessa käytettävä viestintä on lyhyttä ja selkeää.
- Luottamus ja toiminta rakentuvat nuorten kulttuurisessa ympäristössä.
- Ohjausote on rento.
- Keskustelu on moniäänistä ja hyödyntää samanaikaisesti puhuttua, kirjoitettua ja kuvallista viestintää.
- Ohjaussisällöt on pilkottu pieniksi ja toiminnallisiksi osiksi.
- Ohjattava on samalla itsekin tiedon rakentaja.
- Ohjaus on saavutettavissa erilaisilla laitteilla ja on paikkaan sitomatonta.
- Tieto ja toiminnallisuus vuorottelevat pienissä sykleissä.

Discordissa tapahtuvaa pedagogisesti rakennettua ohjausta kannattaa tutkia lisää. Nuorten digitaaliset ympäristöt ja nuorten oma kulttuuri voivat kiinnittää nuoret paremmin ohjauksen ja tuen äärelle. Oppimisen yhteyttä ei kuitenkaan sovi unohtaa. Onnistuimme mielestämme hyödyntämään koko verkoston voimin nuorten kulttuurista ympäristöä aikana, jolloin yhteiskunta sulkeutui vakavan pandemian vuoksi ja uhkana oli nuorten tapahtaminen palveluiden ulkopuolelle. Discord-alusta on hyvä esimerkki nuorille tutusta digitaalisesta alustasta siinä mielessä, että moni nuori on jo omatoimisesti alustalla. Alusta mahdollistaa myös nimimerkillä toimimisen, jolloin osallistujien yksityisyys säilyi.

Yksilön innostumisen lisäksi havaittavissa oli myös lähipiirin innostumista. Esimerkiksi pelillistetyn liikuntatehtävän aktivoivat nuoren lähipiiriä osallistumaan tehtävien suorittamiseen. Kaikki vastuu nuoren hyvinvoinnista ei jäänyt viralliselle palvelujärjestelmälle, vaan lähiyhteisö oli nuoren mukana arjessa. Kynnyksettömän ja nuorten kulttuuriin sopivan ohjausalueen mahdollisuudet ovatkin juuri siinä, että se aktivoi oppimaan ja toimimaan. Silloin nuoresta itsestään tulee oman elämänsä subjekti.

LÄHTEET

Ihanainen, P. 2010. Ammatillinen verkkopedagogiikka – teoreettisia ja käytännöllisiä lähtökohtia. Haaga-Helia ammattikorkeakoulu. Opettajakorkeakoulu. Haaga-Helia Puheenvuoroja 3/2010. PDF-dokumentti. Saatavilla: <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/96528/ammattillinenverkkopedagogiikka.pdf?sequence=1> [viitattu 29.4.2021].

Motiivi-hanke 2017–2019. WWW-dokumentti. <https://www.metropolia.fi/fi/tutkimus-kehitys-ja-innovaatiot/hankkeet/motiivi> [viitattu 29.4.2021].

Mäkelä, L. 2010. Verkkokurssi opetuksen ja oppimisen kompleksisena toimintatilana. Akateeminen väitöskirja. Tampereen yliopisto. Opettajankoulutuslaitos. PDF-dokumentti. Saatavilla: <https://core.ac.uk/download/pdf/250107689.pdf> [viitattu 29.4.2021].

Onnismaa, J. 2011. Ohjaus- ja neuvontatyö. Aikaa, huomiota ja kunnioitusta. Helsinki: Gaudeamus.

Pixabay 2020. Saatavissa: <https://pixabay.com/fi/> [viitattu 29.6.2020]

Purhonen, K. 2020. Sanapilvi nuorten antamista adjektiiveista Discordissa toteutetulle valmennukselle.

Taina, A. 2019. Tulevaisuussuuntautunut ryhmätoiminta: Digitaalisten ohjausvälineiden kehittäminen ja pilotointi Motiivi-hankkeessa. Opinnäytetyö. Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2019081417826> [viitattu 29.4.2021].



LUOVIA JA PELILLISIÄ
MENETELMIÄ VERKOSSA

8 KEHO JA ÄÄNI AVAIMINA ESIINTYMISROHKEUTEEN JA OMANNÄKÖISEEN TULEVAISUUTEEN

Anna Jussilainen & Enna Angervuori

Huuma on Euroopan sosiaalirahaston rahoittama hanke, joka vahvistaa ilman opiskelu- ja työpaikkaa olevien 16–29-vuotiaiden nuorten osallisuutta. Rohkaisemme eri kulttuuritaustoista tulevia nuoria osallistumaan, unelmoimaan ja tekemään yhteistyötä liikeilmaisun avulla. Hanke tukee nuorten kykyä kiinnittyä osaksi opintoja ja työelämää sekä tarjoaa heille edellytyksiä merkitykselliseen elämään. Tanssityöpajoja järjestetään Kuopiossa, Mikkelissä ja Vantaalla vuosien 2019–2022 aikana. Mikkelissä toimintaa tehdään yhteistyössä Etelä-Savon tanssiopiston kanssa. PeliKlaanin kanssa yhteistyössä tehdyt työpajat ohjasivat Lasten ja nuorten säätien asiantuntijat Anna Jussilainen ja Enna Angervuori sekä tanssi- ja äänitaiteilijat Sanni Parkkinen ja Tom Lönnqvist.

8.1 SOVELTAVA TAIDE TULEVAISUUDEN LUOTAAJANA

Lasten ja nuorten säätien Huuma-hankkeessa menetelmänä on soveltava taide ja erityisesti luova tanssi. Luova toiminta tarjoaa mahdollisuuden vahvistaa nuorten osallisuutta ja aktiivista toimijuutta nuoria kiinnostavalla, tulevaisuusorientoituneella tavalla. Omaan kehoon tutustuminen vahvistaa itsetuntemusta, ja hauska yhdessä tekeminen lisää yhteisöllisyyden ja ryhmään kuulumisen tunnetta. Discord-vierailussa pääsimme todistamaan, että keholisuus toimii myös ruudun kautta.

Taidetyöskentely perustuu siihen ajatukseen, että kuka tahansa voi osallistua toimintaan omista lähtökohdistaan ja on tervetullut sellaisena kuin on. Menetelmän ytimessä on luoda osallistujalle tunne siitä, että minä osaan ja pystyn. Tyypillistä on myös se, että työskentelyn fokus on tekemisen prosessissa ja kokemuksessa enemmän kuin tuotoksessa tai tekniikassa. Tekeminen on osallistujalähtöistä, ja siinä huomioidaan ryhmän tarpeet ja toiveet. Toimintaan voi osallistua monella eri tavalla, jos kaikki harjoitteet eivät tunnu omilta. (Jussilainen 2019.)

Soveltavassa taiteessa taiteella on aina myös muita tavoitteita kuin taiteen tekeminen. Työskentelyllä pyritään muutokseen yksilön tai ryhmän ajattelussa, toiminnassa, tilanteessa

tai asenteissa. Taiteen tekeminen lähtee silloin jonkin toisen alan, vaikkapa nuorisotyön, tarpeista, ja taiteen menetelmiä sovelletaan esimerkiksi itsetuntemuksen lisäämiseen, yhteistyötaitojen vahvistamiseen tai tulevaisuusajattelun tukemiseen. (Jussilainen 2019; Eerola ym. 2014.)

Tulevaisuusmuotoilija Minna Koskelo (2018) on listannut tulevaisuuden työelämätaitoja, ja hän nostaa esiin muun muassa luovan ongelmanratkaisun ja kyvyn leikkiä, yhteistyötaidot, itsetuntemuksen ja empatian. Taidetoiminnassa näitä taitoja opitaan luontevasti osana tekemistä. Erityisesti luovaan ongelmanratkaisuun liittyvä kyky leikkiä erilaisilla ajatuksilla ja kokeilla niitä toiminnassa tulee vahvasti esiin. Leikkiessä myöskään mokaaminen ei pelota niin paljon.

8.2 KEHOLLISUUS ESIINTYMISTILANTEISSA

Työpajoihin osallistuvat nuoret olivat toivoneet, että he pääsisivät harjoittelemaan esiintymistä ja löytäisivät helpotusta esiintymisjännitykseen. Työpajavierailujen tavoitteena oli löytää rentous ja rohkeus olla oma itsensä esimerkiksi työhaastatteluissa tai muissa arjen esiintymistilanteissa.

Kaikkiin tunnereaktioihin liittyy aina jokin kehollinen tuntemus. Ihminen on kokonaisuus, jossa mieli ja keho vaikuttavat toisiinsa. Mieli vaikuttaa kehoon esimerkiksi jännityspäänsäryn tai stressivatsan muodossa. Keho taas säätelee mielialaa esimerkiksi liikunnan ja hengityksen hyvää tekevien vaikutusten kautta tai liikkumattomuuden ja kipujen kautta masentavasti.

Esiintymiseen liittyy usein pelkoja, jotka ilmenevät eri tavoin eri ihmisillä. Esiintymispelko voi ilmetä sydämen sykkeen kiihtymisenä, käsien hikoiluna, heikotuksena, huimauksena, lihasten jännittymisenä tai äänen värisemisenä. Ihminen on tuolloin taistele tai pakene-tilassa. Vaikka se saattaa tuntua epämiellyttävältä, on hyvä muistaa, että pelko on tärkeä tunne hengissä selviytymisen kannalta ja sen kanssa voi oppia elämään!

Tärkeintä on hyväksyä esiintymisjännitys ja tunnistaa oman esiintymisjännityksen ilmenemismuodot. Itselle voi sallia fyysisen vireytymisen esiintymistilannetta varten ja pitää esiintymisjännitystä voimavarana. Itseä voi myös oppia rauhoittamaan erilaisilla harjoituksilla. Mieltä voi huijata kehon avulla esimerkiksi hengittämällä hitaasti ja rauhallisesti. Myös jännittävien tilanteiden harjoittelu auttaa. Luovassa toiminnassa esiintymistä harjoitellaankin usein matalalla kynnyksellä ja turvallisessa ympäristössä.

8.3 LIIKE JA ÄÄNI AVAIMINA ITSETUNTEMUKSEEN JA -VARMUUTEEN

Työpajoissa yhdistettiin kehollinen luova tekeminen (liike ja ääni), mielen ja kehon yhteys, esiintyminen ja tulevaisuusajattelu. Nuoria kannustettiin löytämään oma äänensä, tuntemaan olonsa mukavaksi kehossaan ja pohtimaan itselle ominaista tapaa olla. Samalla nuoret pohtivat tulevaisuuttaan ja unelmiaan. Tulevaisuuskasvatus on osa Lasten ja nuorten säätöön ydinosaamista, ja se liittyy oman itsen näkemiseen aktiivisena, pystyvänä toimijana. Kehollisen ja äänellisen itsevarmuuden löytäminen yhdistettiin ajatukseen siitä, että oman ja yhteisen tulevaisuuden rakentamiseen voi myös suhtautua selkä suorana, pää pystyssä ja katse rohkeasti eteenpäin.

Kehoa tarkasteltiin aluksi kännykkäkamerasta tai peilistä lempeästi havainnoiden ja todeten, että ”tällainen minä olen”. Samalla painotettiin, että ei ole oikeaa tai väärää tapaa olla. Eri-laisia kehonasentoja kokeilemalla tutkittiin myös kehon ja tunteiden yhteyttä. Miten olotila muuttuu, kun hartiat ovat lyyssä ja katse alaviistossa ja päinvastoin? Työpajassa kokeiltiin myös voima-asentoa ja tuuletusta, joilla voi vahvistaa itseluottamusta jännittävässä tilanteissa. Voima-asennossa otetaan tukeva seisoma-asento, laitetaan kädet lanteille ja seisotaan pää pystyssä. Itselle toistetaan: ”Minä pystyn, minä osaan, minä riitän.” Tuuletuksessa toimitaan kuin hyvällä keikalla tai urheilukatsomossa hurrattaessa: kehoa hytkytetään kädet pään yläpuolella. Asento antaa keholle viestin voittajafiliksestä, ja sitä voi tehdä vaikka vessassa ennen työhaastattelua. Keho ei tiedä, ettei ihminen oikeasti huou itsevarmuutta, joten kehoa pystyy huijaamaan esittämällä sitä, mitä haluaa olla.

Lyhyen kehon lämmittelyn jälkeen nuoret tutkivat kehon liikettä ja ilmaisua ensin valokuvaamalla kättään ja sen jälkeen videokuvaamalla sitä. Päätimme keskittyä yhden ruumiinosan kuvaamiseen, jotta kameran edessä oleminen ahdistaisi mahdollisimman vähän ja omien videoiden näyttäminen muille olisi helpompaa. Käsien liikkeistä tehdyt videot osoittautuivat erittäin ilmaisuvoimaisiksi. Kuvat ja videot jaettiin chatissa.



Kuva 1. Huuma-hankkeen työpajan harjoite. Valokuvaaja nimetön.

Äänenkäytön yhteydessä tarkasteltiin hengityksen ja kehon yhteyttä ääneen. Keho on instrumentti, jonka jännitykset ja toisaalta puutteellinen lihasten tuki vaikuttavat äänenkäyttöön. Paremmiin kulkevaan ääntä voi treenata esimerkiksi kiinnittämällä huomiota ryhtiin, hengityksen syvyyteen ja rytmiin sekä leuan ja kielen kireyteen. Nuoria rohkaistiin olemaan sinut oman äänensä kanssa. He myös miettivät Mentimeterissä, mistä he pitävät omassa äänessään.

Äänenlämmittelyä tehtiin niin, että jokainen teki vuorollaan mikrofoniin senhetkistä olotilaansa kuvaavan äänen, joka saattoi olla vaikkapa huokaisu, hihkaisu tai mörinä. Ensimmäisen ääninäytteen jälkeen jatkettiin harjoitusta siten, että otettiin mahdollisimman ryhdikäs ja tukeva, mutta rento seisoma-asento. Ensin harjoiteltiin hengittämään rauhallisesti ja syvään sekä rentoutettiin leukaa. Tämän jälkeen tuotettiin ääni uudelleen. Tarkoitus oli kokeilla, muuttuuko ääni paremman asennon ansiosta. Osallistujat tekivät myös yhteisen ääniteoksen, jossa yksi osallistujista teki jonkun äänen ja muut yhtyivät siihen.

8.4 TULEVAISUUSAJATTELU

Nuorten kanssa käsiteltiin tulevaisuusajattelun avartamista ja monipuolistamista: omaan ja yhteiseen tulevaisuuteen vaikuttamista, tulevaisuusajatusten vaikutusta toimintaan sekä erilaisia tapoja suuntautua tulevaisuuteen. Powerpoint-esityksen lomassa nuorilta pyydettiin anonyymisti Mentimeterissä näkemyksiä omasta ja yhteisestä tulevaisuudesta. Mietimme yhdessä myös unelmien ja tulevaisuususkon merkitystä sekä merkityksellisen elämän rakennuspalikoita. Nuoret pohtivat Mentimeterissä, mitkä asiat vaikuttavat kykyyn unelmoida ja mitä tarvitaan tavoitteiden saavuttamiseen.

Osallistujat piirsivät oman tulevaisuuskartan, johon he hahmottelivat reitin kohti omaa tavoitettaan. Ne, jotka halusivat, saivat näyttää karttansa muille valokuvana chatissa. Tehtävän jälkeen puhuttiin vastoinkäymisistä oppimiskokemuksina sekä siitä, miten resilienssiä voi kehittää. Toisena tehtävänä oli kirjoittaa minämuodossa paperille, minkälaisen nuoret haluaisivat elämänsä olevan kymmenen vuoden kuluttua. He myös nauhoittivat puhelimillaan kirjoittamansa tekstin lukemalla sen ääneen.

Tulevaisuuden pohdinta, kehollisuus ja äänenkäytön harjoittelu nivottiin yhteen siten, että videot, kuvat ja ääniraidat pyydettiin lähettämään Huuma-hankkeen taiteilijaohjaajalle, joka koosti niistä videoteoksen. Teos katsottiin myöhemmin yhdessä ja julkaistiin nuorten luvalla Lasten ja nuorten säätien kanavissa.

8.5 DISCORDIN ERITYISYYS

Kehollisuuteen tutustuminen verkon kautta oli uusi avaus, sillä kehon kanssa on totuttu työskentelemään jaetussa tilassa, jossa mahtuu liikkumaan ja tekemään ääntä. Nyt nuorilla oli jokaisella omat tilansa, joista meillä ei ollut sen enempää tietoa. Tapaamisista tehtiin

mahdollisimman osallistavia ja yhteistä keskustelua luotiin Mentimeter-työkalun sekä chatin avulla. Mentimeterissä osallistuja voi vastata erilaisiin kysymyksiin anonyymisti omalta laitteeltaan, ja vastaukset näkyvät kaikille osallistujille. Työkalu toimii erinomaisesti myös etänä, kun vetäjä jakaa osallistujien kanssa ruudun, jolle vastaukset ponnahtavat. Discordin chatissa nuoret saivat sekä kirjoittaa että käyttää emojieja tai gif-animaatioita tunnelmiensa kuvaamiseen. Työpajat aloitettiin emojikierroksella, jossa jokainen osallistuja kertoi chatissa omista tunnelmistaan. Ne myös lopetettiin samalla tavalla: nuoret saivat antaa chatissa palautetta siitä, millaisia kokemuksia työpajassa oli syntynyt. Lisäksi peukuttaminen itenäisten tehtävien valmiiksi saamisen merkiksi toimi hienosti.

Discordin pedagoginen erityisyys näkyi varsinkin siinä, että liikkeen piti olla pientä ja pysyä lähes paikallaan. Osallistujan äänenkäyttö oli riippuvaista hänen tilansa yksityisyydestä. Liikettä tai ääntä tehdessä ei kuullut eikä nähnyt toisia, eikä yhteisyyttä voinut rakentaa sitä kautta. Toisaalta Discord tarjosi nuorille turvan tehdä liikkeellisiä ja äänellisiä tehtäviä yksin, suojassa muiden katseilta. Discordin kautta pystyi lähettämään kuvia ja videoita omasta tekemisestä ja tulla sillä tavalla näkyväksi. Kaikki osallistuneet nuoret lähettivät chattiin kuvia esimerkiksi kädestään, ja muutama uskaltautui jakamaan videonkin. Yhden ruumiinosan liikkeeseen keskittyminen oli luultavasti liikeilmaisuuksiin tottumattomille helpompaa kuin heittäytyminen koko keholla. Discord tarjosi haasteiden lisäksi aivan uusia mahdollisuuksia ja osallistumisen muotoja.

Myös oman tulevaisuuden pohtiminen tapahtui yksityisesti, ja sitä pystyi jakamaan muiden kanssa juuri sen verran kuin itse halusi. Discordilla pystyi kommunikoimaan joko puhuen, kirjoittaen tai kuvien avulla, mikä saattoi madaltaa joidenkin osallistujien kynnystä tuoda mielipiteitänsä esiin. Nuoret ovat tottuneita kommunikoimaan erilaisten verkkoalustojen kautta kuvien, videoiden, gifien ja emojien avulla, joten verkkotyöpajoissa käytetyt osallistavat menetelmät olivat heille ennestään tuttuja.

Havaintomme verkkotyöpajojen toteutuksesta oli se, että ne pitää harjoitella, roolittaa ja aikatauluttaa selkeästi, sillä takertelu ja haahuilu korostuvat etäyhteydessä livetilannetta voimakkaammin. Tehtävänannot ja ohjeet on mietittävä tarkasti, koska havainnollistaminen on haastavampaa ja väärinymmärrykset todennäköisempiä kuin kasvokkain tapahtuvassa toiminnassa. Ohjaajien on tutustuttava etukäteen alustan teknisiin ominaisuuksiin, jotta aikaa ei tuhraannu käytännön asioiden ihmettelyyn. Kaiken kaikkiaan verkkotyöpajoista kannattaa ja voi tehdä mahdollisimman osallistavia ja pitää huolta säännöllisestä tautouksesta esimerkiksi kehottamalla osallistujia jaloittelemaan. Pitkässä yksipuolisessa luennoimisessa on riski, että osallistuja ajautuu selailemaan sosiaalista mediaa tai passivoituu koneen ääreen. Visuaalisesti mahdollisimman mielenkiintoista Powerpoint-esitystä kannattaa käyttää esityksen tukena ja työpajarakenteen selkeyttäjä.

8.6 PALAUTETTA NUORILTA

Nuorilta saadun palautteen mukaan luova työskentely oli hauskaa, spontaania ja erilaista. Tulevaisuusajattelusta ja esiintymisharjoituksista heille jäi mieleen muun muassa se, että on ihan okei jännittää ja että pystyn siihen. Parasta työpajoissa oli erään palautteen mukaan *”rento meininki eikä tarvii ottaa paineita mistään”*. Sisältö koettiin monipuoliseksi ja mielenkiintoiseksi ja ohjeistus selkeäksi. Erityisesti Mentimeterin tarjoama mahdollisuus anonyymiin osallistumiseen sai kiitosta. Nuoret pitivät lopputuotoksena syntyneestä videoteoksesta.

Kehitettävää työpajoissa oli nuorten mukaan se, että osallistavia tehtäviä saisi olla vielä enemmän. Jollekin osallistujalle kuvien ja äänileikkeiden lähettäminen tuntemattomille ihmisille oli ahdistavaa. Toisaalta ketään ei pakotettu siihen, ja nuoret saivat itse päättää, lähettävätkö he niitä eteenpäin. Kaiken kaikkiaan valtaosalla nuorista oli joko positiiviset tai neutraalit tunnelmat työpajoista.

LÄHTEET

Eerola, T., Laitinen, T., Luukka, L.-T., Mertanen, M., Santavuori, M., Santavuori, R. & Väisänen, A. 2014. Lasten valta, opettajan opas. Näin tutkit todellisuutta Osa II. Todellisuuden tutkimuskeskus. PDF-dokumentti. Saatavissa: todellisuus.fi/wp-content/uploads/lasten-valta.pdf [viitattu 28.6.2019].

Jussilainen, A. 2019. Yhteisötaide – historiaa, määrittelyä ja käytäntöjä. Teoksessa Monni, K. & Törmi, K. (toim.) Yhteisö ja taide – teemoja ja näkökulmia 2000-luvun taiteilijan laajentuneeseen toimintakenttään. Teatterikorkeakoulun julkaisusarja 2019. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://disco.teak.fi/yhteiso-ja-taide/yhteisotaide-historiaa-maarittelya-ja-kaytantoja/> [viitattu 14.9.2020].

Koskelo, M. 2018. Näitä taitoja tarvitset tulevaisuuden työelämässä, kun tekoäly saapuu toimistoihin. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://studio.kauppalehti.fi/isku/mitka-ovat-tarkeimmat-taidot-tulevaisuuden-tyoelamassa> [viitattu 14.9.2020].

Lasten ja nuorten säätien Huuma-hanke. Saatavissa: <https://www.nuori.fi/toiminta/huuma/>

9 JA KAMERA KÄY NYT! – NÄYTETÄÄN VERKOSSA, MITEN OSAAMISTA NÄYTETÄÄN

Jarmo Rinne & Riina Hämäläinen

Nuorena elämäkokemuksen vielä karttuessa monesta nuoresta tuntuu, ettei ole oppinut vielä kovinkaan paljon tai että ei osaa mitään erityistä tai mainitsemisen arvoista. Oman osaamisen tunnistaminen ja sanoittaminen ovat haastavia asioita, jotka vaativat harjoittelua meiltä kaikilta. Video-CV on perinteisesti työnhakuun liitetty toimintatapa, mutta sitä voi käyttää myös oman osaamisen tunnistamisen työkaluna itselleen.

Jokainen meistä osaa jotakin. Toiset osaavat joitakin asioita paremmin kuin toiset. Oman osaamisensa tunnistamisen ohella se, miten osaa näyttää osaamisensa, on aina ollut tärkeä taito haettaessa omaa paikkaa työmarkkinoilta tai pyrittäessä koulutukseen. Kokonaiskuva osaamisesta muovautuu, kun omat kokemukset, taidot sekä tiedot jäsennetään yhtenäiseksi kokonaisuudeksi. Kyky jäsentää on keskeinen taito osaamisensa tunnistamisessa ja sen esittämisessä huolimatta siitä, onko osaamista kertynyt vähänlaisesti vai runsaasti. Osaamisen kokonaiskuva jää hämäräksi, jos portfolio on sekalainen kokoelma kaikkea sitä, mitä olet tehnyt ja mitä osaat.

Oman osaamisen esittäminen on taitolaji, jota onneksi voi harjoitella. Omasta osaamisen kentästään voi löytää mielenkiintoisia kärkiä ja erikoisosaamista, kunhan rauhassa paneutuu asiaan ja katsoo omaa tiedon ja taidon kokemushistoriaansa avoimin silmin. Mikäli aloittaminen tuntuu vaikealta, voi tarvittaessa apua ja tukea pyytää esimerkiksi opettajalta, työkaverilta tai muulta luotettavalta henkilöltä. Hyviä kysymyksiä jäsentämisen aluksi ovat ainakin seuraavat:

1. Mitä olen tähän mennessä oppinut?
2. Missä olen nämä asiat oppinut?
3. Mitä osaan omasta mielestäni hyvin? Miten osoitan ja todistan osaamiseni?
4. Olenko oppinut koulun lisäksi joitakin taitoja esimerkiksi harrastuksissa tai kavereilta? Olenko hankkinut itsenäisesti tietoja tai taitoja, joista voi olla hyötyä vaikkapa haettaessa työtä tai koulutuspaikkaa? Miten todistan ja osoitan osaamiseni?
5. Onko minulla joitakin erityisiä taitoja, kuten ensiaputaito, ohjelmointitaito tai jokin muu mainitsemisen arvoinen taito? Älä ole turhan ujo mainitsemaan tällaisia taitoja
6. Mieti, miten esität oman osaamisesi. Osaamisen voi myös näyttää. Anna tiedoista ja taidoista konkreettisia esimerkkejä kuluneiden fraasien – *tulen hyvin toimeen kaikenlaisten ihmisten kanssa* – asemasta.

9.1 VIDEO-CV OSAAMISEN NÄYTÖN TYÖKALUNA

Perinteisesti osaamista ja kyvykkyyttä on pyritty esittämään ansioluettelon eli CV:n avulla. CV on lyhenne sanoista curriculum vitae, joka on latinankielinen ilmaisu ja tarkoittaa elämäkertaa tai oman elämän kulkua. Sanamukaisesti CV:ssä esitellään lyhyesti se, mitä omassa elämässä on tähän mennessä tapahtunut. Hyvät CV:t ovat silti tiiviitä ja napakoita, eikä niissä laverrella liikoja. Liki kaikki, jotka ovat hakeneet töitä, ovat laatineet CV:n. Niiden laatimiseksi on netissä viljalti ohjeita, joiden avulla voi harjoitella.

Nykyään digitaalisen viestintäteknologian nopea kehitys on tuonut myös perinteistä CV:tä täydentäviä vaihtoehtoja osaamisensa esittämiseksi. Kätevä ja suosittelava tapa esitellä omaa osaamistaan on tehdä siitä video. Videolla voit esitellä osaamistasi käytännössä ja antaa itsestäsi monipuolisemman kuvan kuin perinteisellä CV:llä. Video-CV:n avulla voi myös konkreettisesti havainnollistaa taitojaan, esimerkiksi sitä, miten hyvin hallitsee vaikkapa erilaisia ohjelmistoja tai varastotyössä käytettäviä työkoneita. Video-CV on lisäksi oiva lisä perinteisiin työnhakupapereihin. Hyvin tehty video-CV antaa parhaimmillaan sinulle mahdollisuuden erottua muista työnhakijoista.

Digivoimaa – digihyvinvoinnilla yhteiskunnallista osallisuutta -hanke on toteuttanut joitakin video-CV:n tekokoulutuksia toisen asteen ammatillisessa koulutuksessa oleville nuorille ja yhteistyössä PeliKlaani-hankkeen kanssa myös työpajanuorille. PeliKlaanin kanssa tehty video-CV-valmennus toteutettiin COVID-19-poikeusolojen vuoksi verkko-ohjauksena, mikä toi oman erityisen lisän CV-valmennuksen käytännön toteutukseen, ei niinkään valmennuksen sisältöön. Alun perin valmennus oli tarkoitus pitää kevään 2020 aikana, mutta poikkeusolojen vuoksi valmennus pidettiin verkossa.

Taitojen opettamista ja harjoittelua on luontevaa pyrkiä toteuttamaan samassa fyysisessä tilassa, mikäli mahdollista. Verkkoympäristössä toteutetun valmennuksen haaste on yhteisen fyysisen tilan puuttuminen. Kun ei jaeta samaa aika-avaruudellista tilaa, se hankaloittaa kädestä pitäen tehtävää ohjausta, mikäli sille on tarve. Video-CV:n teossa abstraktit taidot yhdistyvät käsityötaitoihin. Tekijän pitää hallita monia toisiinsa limittyviä asioita, kuten oman elämänsä jäsentäminen, käsikirjoituksen laatiminen, kuvausolosuhteiden valinta ja tekninen toteuttaminen sekä kuvatuun videoklipin editointi. Näiden taitojen harjoittelussa läsnä oleva ohjaus on eduksi.

9.2 VIDEO-CV:N TEON HARJOITTELU VERKKO-OHJAUKSESSA

Ongelmat on tehty ratkaistaviksi. PeliKlaani- ja Digivoimaa-hankkeiden verkkovalmennuksessa käytettiin työpajanuorille ja hankkeiden välle tuttua Discord-sovellusta, jonka avulla oli mahdollista tuottaa riittävässä määrin fyysistä paikalla oloa vastaavat valmennus-

olosuhteet. Käytännössä verkkovalmennukset toteutettiin samalla tavalla kuin aiemmin tehdyt kontaktiopetusvalmennukset.

Virtuaalinen video-CV-valmennus aloitettiin selvittämällä, mikä video-CV oikeastaan on ja miten se eroaa perinteisestä CV:stä. Eroja havainnollistettiin katsomalla muutamia verkosta löytyviä valmiita video-CV:itä ja keskustelemalla niistä ryhmässä. Kontaktivalmennuksesta poiketen kommentteja oli myös mahdollista laittaa Discordin tekstikanavalle, mikä on osoittautunut hyväksi matalan kynnyksen areenaksi keskusteluun liittymisessä. Siinä missä kontaktivalmennuksessa keskustelua videoista piti hieman odottaa ja jopa lietsoa, tekstikanavalla oli paljon asiaan liittyvää kommentointia ja hauskoja huumoripitoisia läppiä ja linkkejä. Niistä osa liittyi aiheeseen ja osa ei, mutta ilmapiirin rentouttajina ne toimivat hyvin.

Aiheeseen tutustumisen jälkeen siirryttiin itse asiaan. Kävimme työpajanuorten kanssa läpi, millaisia asioita video-CV:ssä on hyvä olla. Kerroimme tiiviisti videon teknisestä toteuttamisesta, esiintymisestä ja kuvauspaikan valinnan tärkeydestä. Myös näitä opeteltavia asioita kommentointiin tekstikanavalla varsin mukavasti. On kuitenkin huomionarvoista, että virtuaalisessa valmennuksessa esiintymisen harjoittelussa ei päästä aivan samalle tasolle kuin päästäisiin, mikäli valmennukseen osallistujat ja ohjaajat olisivat samassa tilassa.

Teknisten seikkojen ja käsikirjoituksen opettelussa niin virtuaali- kuin kontaktivalmennus toimivat hyvin. Virtuaalisen valmennuksen vahvuus on mahdollisuus linkittää jopa henkilökohtaisesti osallistujille hyödyllisiä ohjesivustoja tai muuta oppimista ja harjoittelua tukevaa digitalisoitua sisältöä, kun taas kontaktivalmennuksessa on mahdollista käydä asioita läpi samassa tilassa ja konkreettisesti osoittaa esimerkein, miten asioita voi tehdä tai esittää. Lisäksi halu osallistua keskusteluun ja toimintaan verkkoympäristössä on yksilöllistä. Toisille esimerkiksi tekstikanavan hyödyntäminen voi helpottaa osallistumista keskusteluun.

Ensimmäisen päivän lopuksi työpajanuorille annettiin tehtäväksi laatia itsestään noin puolentoista minuutin pituinen video-CV-käsikirjoitus, jota käytäisiin läpi toisella valmennuskerralla. Lisäksi oman osaamisensa esittelyä varten annettiin kotitehtäväksi harjoite, jonka tarkoituksena oli koettaa nähdä itsensä toisen ihmisen silmin. Video-CV:tä varten kehoitettiin miettimään muun muassa seuraavia kysymyksiä: Mitä haluaa kertoa itsestään? Miten kuvailee osaamistaan? Kuinka sen pystyy parhaiten näyttämään? Mikä olisi paras, näyttävien tai erottuvien tapa toteuttaa video-CV? Oman osaamisen esittämisen harjoitteessa pyydettiin miettimään jotakuta kaveriaan. Ajatuksena oli kehua kaveria, jota pitää jossakin asiassa taitavana. Lisäksi tuli myös miettiä, miksi hän on taitava, ja kuvailla taitavaa kaveria muutamalla sanalla. Tämän jälkeen katseen polttopiste piti suunnata itsen ja pohtia: Mitä kaverisi sanoisi sinusta? Missä olisit hänen mielestään taitava? Harjoitteen ytimessä oli ajatus, että kun aluksi miettii kaveriaan, kiinnittää huomiota hänen hyviin ominaisuuksiinsa ja vahvoihin puoliinsa. Tämän jälkeen itsensä näkeminen positiivisessa valossa onnistuisi helpommin.

Tekstikanavalle kertyi palautetta todella hyvin, ja osallistujat näkivät sekä kehumissaan kaverieissa että itsessään paljon hyviä ominaisuuksia. Nuoret mainitsivat myös sellaisia taitoja, joista ei ole virallista todistusta mutta jotka voi helposti todentaa ja näyttää video-CV:llä, kuten piirustus- tai laulutaidon. Myös hyvät organisointitaidot, joita osallistujat kertoivat itsellään olevan, ovat helposti näytettävissä videolla.

Video-CV-käsikirjoitusten ruotiminen jäi verkkototeutuksessa valitettavasti hieman vähälle, koska kaikki eivät halunneet julkisesti esitellä omia tuotoksiaan ja osa ei ollut sitä tehnyt, mikä ei ole kovinkaan tavatonta. Discordin tekstikanavalle annetun palautteen perusteella osallistujien mielestä video-CV on kuitenkin hyvä lisä perinteiselle CV:lle oman osaamisen esittelyssä, ja nuoret aikovat jatkossa sellaisia itsestään tehdä. Nähdäksemme koulutuksen keskeinen anti oli, että video-CV:n avulla nuoret joutuivat pohtimaan omaa osaamistaan ja sen sanoittamista.

Kun verrataan verkkovalmennusta kontaktivalmennukseen video-CV:n tekemisessä, voi todeta, että molemmissa on omat vahvuutensa. Kenties toimivin malli olisi sellainen, jossa hyödynnetään kumpaakin valmennustapaa. Verkkovalmennuksessa on esimerkiksi helpompi jakaa linkkejä käsiteltävästä aiheesta. Samoin keskustelu on tekstikanavalla aktiivisempaa, monipuolisempaa ja joskus kepeämpää kuin luokkahuoneessa. Tekstikanavien käyttö vaikuttaa olevan nykynuorille varsin luonteva ja jokapäiväinen tapa kommunikoida. Tehtävien reflektoinneissa ja palautteenannossa kontaktivalmennus on puolestaan vahvoilla. Kun ollaan samassa tilassa, on helpompaa järjestää sellaisia paikkoja, joissa voidaan kahden kesken käydä läpi tehtyjä harjoitteita tai katsoa nuoren video-CV yksityisesti ilman ryhmää. Verkossa tämän tekninen toteutus vaatii enemmän ennakkojärjestelyjä. Lisäksi samassa fyysisessä tilassa tapahtuvassa palautteenannossa on mahdollisuus sensitiivisempään vuorovaikutuksen havainnointiin ja huomioon ottamiseen. Verkko-ohjauksessa nämä seikat eivät välity yhtä selvästi tai eivät välity ollenkaan, jos palautekeskustelu käydään ainoastaan tekstitse. Toisaalta verkkokeskustelussa on mahdollisuus esimerkiksi meemien avulla tuoda keskusteluun erilaisia monimerkityksellisiä tai jopa intertekstuaalisia sävyjä, joita reaali maailman keskusteluissa ei ole.

Summaten kokemukset video-CV-valmennuksista, niin kontakti- kuin verkkovalmennuksista, jäivät positiivisen puolelle. Osallistujista oli tärkeää harjoitella oman osaamisen esittämisen visuaalisen työkalun käyttöä, ja he olivat valmiita hyödyntämään video-CV:tä jatkossa perinteisen CV:n rinnalla. Vaikutelmaksi jää, että tehokkainta valmennus olisi, jos hyödyntää valmennuksissa sekä verkkoa että kontaktitapaamisia. Video-CV:n tekemistä kannattaa kuitenkin lähestyä pienien osatehtävien avulla, sillä video-CV:n tekeminen ja erityisesti kuvaaminen ovat luonnollisesti myös jännittävä ja useimmille myös täysin uusi asia. Kun maalia lähestytään askel ja tehtävä kerrallaan, kynnys toteutukseen madaltuu.

10 ITSETUNTEMUSTA, TULEVAISUUDEN AMMATTEJA JA SUKUPUOLISENSITIIVISTÄ OHJAUSTA

Anni Seppä & Kirsi Purhonen

PeliKlaani-hankkeen työpajavalmennuksen sisällöt käsittelivät itsetuntemusta, tulevaisuuden ammatteja ja sukupuolisensitiivisiä ammattiuria. Hankkeen yhtenä tavoitteena oli lisätä osallistujien itsetuntemusta, johon myös ammattialan tai työpaikan haut kytkeytyvät.

Itsetuntemukseen liittyviä harjoitteita voidaan verkkovälitteisessä ryhmänohjauksessa laajentaa myös ryhmäytymisessä käytettäväksi. Tällöin ryhmää kannustetaan jakamaan itsetuntemusharjoitteiden kokemuksia ja esimerkiksi testien tuloksia ryhmän kesken. Vertaiskeskustelut ja kokemukset lisäävät luottamusta sekä avaavat uusia näkökulmia ja keskusteluja. Ryhmäytymistä määrittää myös paljon se, pystytäänkö alustalle rakentamaan luottamuksen ilmapiiri ilman, että osallistujat tuntevat toisiaan. Verkossa toimiva ryhmä voi kuitenkin tuntea yhteenkuuluvuutta siinä missä kasvokkain tapaavakin, ja ystävyyssuhteita on mahdollista luoda myös verkkovälitteisesti. Leikillisyyden avulla on mahdollista luoda rento ilmapiiri ja edistää ryhmäytymistä ja yhteisöllisyyden tunnetta. Discordissa toimiminen mahdollisti osallistumisen myös sosiaalisista peloista tai mielenterveyden ongelmista kärsiville nuorille.

Tunne itsesi. Ensimmäisellä valmennuskerralla tutustuttiin itsen ja omaan persoonaan leikillisesti. Ohjauksen aikana kerrottiin, että persoonallisuustestejä ei kannata ottaa liian vakavasti, mutta parhaimmillaan ne voivat auttaa ymmärtämään omaa käyttäytymistä eri tilanteissa. Usein persoonallisuustestit antavat myös vinkkejä siihen, mitä asioita itsessä voisi lähteä kehittämään. Hyödynsimme Myers-Briggsin testiä (ilmainen persoonallisuustesti 16Personalities) ja jatkoimme keskustelua niistä tuloksista, joita osallistujat halusivat jakaa. Näin toimimalla suojeltiin osallistujien yksityisyyttä ja pidettiin ilmapiiri kevyenä. Testi kertoi myös aloista ja ammateista, jotka testitulosten perusteella voisivat sopia testin tekijälle.

Itseä kuvaavat musiikkikappaleet. Itsetuntemusta jatkettiin linkittämällä YouTubesta itseä kuvaavia musiikkikappaleita. Musiikkityyli, melodia tai sanat kuvailivat valmentautujien luonteenpiirteitä, harrastuksia ja kiinnostuksenkohteita sekä haasteita elämässä.

Minä muiden silmin. Itsetunemuksen yhä osa-aluetta, miltä näytän ulospäin, tutkittiin Julkkisvisan avulla. Jokainen osallistuja sai ohjaajalta yksityisviestillä tunnetun julkisuuden henkilön kuvan. Osallistujien tuli kirjoittaa keskusteluun vihteitä, joiden avulla toiset arvuuttelivat, kuka julkisuuden henkilö oli kyseessä. Oikeiden henkilöiden selvittyä keskusteltiin siitä, millaisen kuvan media julkkiksista antaa ja vastaako se todellisuutta.

Itsetunemukseen julkisuuskuvakeskustelu linkitettiin viemällä keskustelua jokaisen henkilökohtaiseen julkisuuskuvaan. Keskustelua ohjasivat seuraavat kysymykset:

- Millaista sisältöä jaetaan sosiaalisen median tileillä?
- Miten käyttäytyään julkisilla paikoilla?
- Mitä asioita itsestä jaetaan esimerkiksi työpaikoilla?
- Miten edellä mainitut asiat vaikuttavat muiden ihmisten suhtautumiseen tai henkilön työllistymiseen?
- Huomataanko, että käyttäytyään eri tavoin eri ympäristöissä? Missä ympäristöissä kukin voi olla oma itsensä?

Itsetunemusta liikunnan ja luovan ajattelun avulla. Itsetunemuksen käsittelyyn rakennettiin myös viikkoliikuntatehtävä, jossa tutkittiin hyvän mielen paikkaa. Valmentautujille jaettiin etukäteen erilaisia eläinhahmoihin perustuvia postikortteja ohjeineen ja mallikuvineen:

1. Tutki saamaasi postikorttia ja mieti, minkälaiseen ympäristöön sen haluaisit sijoittaa. Minkälaisessa maisemassa sinulle tulee hyvä mieli?
2. Kirjoita kortin taakse jokin hyvän mielen lause/mietelmä
3. Suunnittele sellainen kävely/pyörä/juoksulenkki, jonka varrelle kortti mielestäsi sopii.
4. Asettele kortti ympäristöön ja ota kortista valokuva sekä kuvapuolelta, että takapuolelta.
5. Lähetä valokuvat ja sijoittamasi kortin kohdevinkki työvalmentajallesi



Kuva 1. Hyvän mielen postikortti lehtometsässä. Purhonen, K. 2020.

Tulevaisuuden työ, mahdolliset ammatit ja sukupuolelle epätyypilliset ammattiurat. Tulevaisuuden työ -tehtävässä suunnattiin ajatusta jo hiukan kauemmaksi itsestä. Tavoitteena oli miettiä omaa tulevaisuutta ja siihen liittyvää ammattia, työtä tai koulutusta. Tehtävää varten nuorille jaettiin konkreettinen tehtäväpaketti tehtäväksi ennen tapaamista Discordissa. Tehtäväpaketti sisälsi valkoisen palapelipohjan, värikyiniä ja ennakkotehtävän. Itsenäisen tehtävän suorittamiseen oli aikaa muutama päivä. Tehtävä käsiteltiin sen jälkeen yhteisessä tapaamisessa Discordissa.



Kuva 2. Palapelit ja värikyynät lähdössä valmentautujille. Purhonen, K. 2020.

Tehtäväpaketin ensimmäisessä tehtävässä tuli pohtia tulevaisuutta seuraavien kysymysten avulla:

- Mieti, minkälaista työtä haluaisit tulevaisuudessa tehdä tai minkälaista koulutusta tarvitset tällä hetkellä.
- Mieti konkreettisia asioita.
- Apukysymyksiä tehtävää varten: Minkälaisia taitoja sinulla on jo siihen? Mitä haluaisit oppia? Minkälaisia asioita tulevaisuuden ammatti/työ sinulta edellyttää?

Seuraavaksi koottiin palapeli ja toteutettiin Tulevaisuuden ammatti palapeliin seuraavan ohjeistuksen avulla:

- Valmistele tulevaisuuden ammattiin liittyvä palapeli, jossa annat vihjeitä ja osasia tulevaisuuden työstäsi, taidoistasi, mielenkiinnon kohteistasi ja edellytyksistäsi alalle. Vinkkejä palapelin tekoon:

- Piirrä ja väritä palapeli siten, että siitä ei suoraan pysty tulkitsemaan ammattia tai työtä.
- Käytä vihjeitä, jotta ammatti ei tule suoraan esille palapelistä.
- Piirrä palapeliin asioita, jotka ovat sinulle merkityksellisiä juuri tässä ammatissa tai työssä.
- Jokainen palapelin pala voi olla yksittäinen osa tulevaisuuden ammatin unelmasta tai palapeli voi muodostaa kokonaisen kuvan tulevaisuuden ammatista.

Palapelin valmistuttua tulevaisuuden työstä otettiin valokuva ja lähetettiin työpajan ohjaajalle ennen valmennustapaamista Discordissa. Tämän jälkeen valokuvat jaettiin keskustelualustalle yksitellen ja arvuuteltiin sekä keskusteltiin kuvaan liittyvästä ammatista. Keskustelua jatkettiin ammattiin tarvittavasta koulutuksesta ja työllistymismahdollisuuksista. Lisäksi keskusteltiin esiin nousseista ammateista, niihin tarvittavasta koulutuksesta ja työllistymismahdollisuuksista.

Urasuunnittelua jatkettiin eteenpäin tieto-osuudella. Tieto-osuudessa käytiin keskustellen läpi, mitkä tekijät vaikuttavat tutkimusten mukaan oman uran valintaan ja miten tekijät ovat vaikuttaneet omiin uravalintoihin.

Uravalintaa tehdessä kannustettiin kiinnittämään huomiota seuraaviin asioihin:

- Miten vanhempien ammatinvalinta on näyttäytynyt itselle? Onko vanhempi ollut esikuvana?
- Onko itsellä jokin harrastus, josta voisikin tulla ammatti? Onko perheessä jokin yhteinen harrastus, joka kiinnostaisi ammattina?
- Minkälaista työvoimaa omalla asuinpaikkakunnalla on tarjota? Voisiko ammatti ja työ löytyä sellaiselta alalta?
- Onko enemmän kiinnostunut käytännönläheisestä ammatista vai pitääkö enemmän akateemisia taitoja vaativista ammateista?

Keskustelua käytiin siten, että pyydettiin ajattelemaan ammatteja ilman sukupuolinormeja sekä kannustettiin miettimään myös sukupuolelle epätyypillisiä aloja yhtenä vaihtoehtona. Tieto-osuuden jälkeen katsottiin erilaisia uratarinoita YouTubesta. Uratarinat oli valittu siten, että niissä ilmeni eri sukupuolien tekemiä uravalintoja epätyypillisille aloille.

LÄHTEET

Purhonen, K. 2020. Valokuvia.

11 ELÄMÄNTAPAVALMENNUSTA VERKOSSA

Mirka Jussila

PeliKlaani-hankkeen elämäntapavalmennus sisälsi neljä hyvinvoinnin pääteemaa: ravitsemus, liikunta, uni ja mielenhuolto. Valmennukseen ja hyvinvointiin liittyivät vahvasti myös itsetuntemus, rentoutuminen ja elämänhallintataidot, joissa näkökulmana on ennen kaikkea henkilön subjektiivinen kokemus tyytyväisyydestä, onnesta, osallisuudesta, turvasta ja elämänsä laadusta (Lempinen 2007, 140). Sosiaalipedagogiikan näkökulmasta voidaan ajatella, että koko PeliKlaani-hankkeen valmennus perustui ihmisen omien vahvuuksien, voimavarojen ja tarpeiden tunnistamisen vahvistamiseen. Tavoitteena oli elämäänsä itsenäisesti hallitseva, vaihtuvissa elämäntilanteissa selviävä ja moniulotteisesti hyvinvoiva yksilö. (Lempinen 2007, 130.)

Näitä isoja ja haastaviakin teemoja oli myös lähdettävä purkamaan ja toteuttamaan nuorten valmentautujien kanssa Discordin välityksellä. Ensimmäinen haaste oli luoda valmentautujiin luottamussuhde etänä, jotta tärkeiden teemojen käsittely ei jäisi vain ohjaajan yksinpuheluksi ja tiedon kaatamiseksi vaan valmennus innostaisi ja osallistaisi keskusteluun sekä omatoimisiin harjoitteisiin. Ohjaajana halusin olla esimerkkinä aidosta ja rehellisestä läsnäolosta etäyhteydestä huolimatta ja niinpä ohjasin jokaisen minun vastuulleni uskotun kerran äänikanavan kautta. Kun jo ensimmäisellä kerralla sain valmentautujat kirjoittamaan kommentteja kanavan keskusteluun, tiesin, että luottamussuhde oli lähtenyt rakentumaan ja kiinnostus teemoihin oli herännyt.

11.1 VALOKUVASUUNNISTUS

Discordin välityksellä toteutettu valokuvasuunnistus on varioitu perinteisen suunnistuksen ja usein lasten kanssa käytetyn kuvasuunnistuksen yhdistelmästä. Suunnistusta voidaan pitää seikkailukasvatuksellisenä menetelmänä, sillä se tarjoaa seikkailua, elämyksiä ja haasteita myös ilman virallisia leimausvälineitä ja siinä voidaan yhdistää haasteellisiakin tehtäviä luontoliikuntaan (Kangasniemi ym. 2009). Lisäksi se toimii osana elämyspedagogiikkaa, jota myös hyvin usein hyödynnetään käytännön koulu- ja kasvatustyössä, nuoriso- ja sosi-aaliteoriassa sekä monissa kuntoutusmuodoissa (Karppinen & Latomaa 2007, 11).

Tässä kuvattu suunnistus voidaan periaatteessa toteuttaa joko yhdellä kertaa yhtenä päivänä tai usean viikon aikana niin kuin PeliKlaani-hankkeen valmennuksessa tehtiin. Valokuvasuunnistus valikoitui yhdeksi menetelmäksi koronatilanteen asettamien rajoitusten vuoksi mutta myös siksi, että siihen oli helppo yhdistää eri sisältöjä valmennuksesta, esimerkiksi tulevaisuussuunnittelu, itsetuntemus sekä elintapojen tarkastelu. Valokuvasuunnistuksen

tavoitteena oli saada valmentautajat liikkumaan, ulkoilemaan ja tutustumaan itseensä sekä Mikkelin keskustan lähiympäristöön pienten tehtävien avulla.

Valokuvasuunnistuksen toteuttaminen. Suunnistukselle on hyvä miettiä etukäteen teema ja tavoitteita, joiden perusteella rastipisteiden sijoittumista ja tehtävien sisältöä on helpompi alkaa suunnitella. Valokuvasuunnistuksen teemaksi muodostui hyvinvointi ja tulevaisuus. Tavoitteina suunnistuksessa olivat hyvä mieli, ulkoilu ja ajatusten herättely. Myös vihjeiden, tehtävien ja maaston haastavuutta kannattaa pohtia etukäteen kohderyhmä huomioiden.

Käytännössä suunnistuksen toteutuksen suunnittelu on hyvä aloittaa pohtimalla, miten ja milloin rastien vihjeet jaetaan ja mitä tapahtuu, kun osallistuja on löytänyt rastin ja tehtävän. Valokuvasuunnistuksen vihjeet jaettiin valmentautujille Discordiin erikseen luodulla #valokuvasuunnistus-kanavalla, johon kuvallinen ja kirjallinen vihje ilmestyivät keskiviikkoisin ja jossa ne ovat siellä nähtävillä niin kauan, kunnes ne sieltä poistetaan. Ensimmäisellä ja toisella viikolla molempina julkaistiin kahden rastin vihjeet ja viimeisellä viikolla yksi.

Valmistelut. Ensin päätetään, kuinka kauan suunnistus kestää tai kauanko rastit ovat löydettävissä, montako rastia suunnistus sisältää ja halutaanko suoritettavat tehtävät tai rasteilla käynti todentaa tai arvioida jotenkin. Vuodenaika ja sää huomioiden mietitään, mitä rasteilta löytyy ja miten se on esillä. Kun tehtävät on mietitty, koottu ja rastipaikat suunniteltu, voi tehtävät käydä viemässä rastipaikoille valmiiksi. Tärkeää on myös ottaa rastipaikalta vihjekuva, joka toimii sellaisenaan vihjeenä tai osana esimerkiksi kirjallista vihjettä. Valokuvasuunnistuksen rastien tehtävät kirjoitettiin tietokoneella ja tulostettiin värilliselle siniselle paperille, joka laitettiin muovitaskuun ja sidottiin ohuella narulla puuhun rastipaikalla.



Kuva 1. Valokuvasuunnistuksen vihjekuva Pankalammelta Mikkelistä. Jussila, M. 2020.

PeliKlaanin valokuvasuunnituksen rasti

#Rasti1: Liikunta-aiheinen Kahoot-visa

Tässä visassa oli tarkoitus kerrata valmennuksen aikana käsitellyjä teemoja: liikuntaa, ravitsemusta ja unta. Tehtävät olivat joko väittämiä, joihin vastattiin kyllä tai ei, tai sitten ne olivat vaihtoehtokysymyksiä, joissa oikeita vastauksia saattoi olla montakin. Kysymyksinä oli esimerkiksi ”Paljonko aikuisen tulisi liikkua vähintäänkin ylläpitääkseen terveystuntoaan?” ja ”Mistä saat tärkeitä kuituja?” Väitteet puolestaan olivat tämän tyyliä: ”Tilapäinen unettomuus on ihan normaalia useimmilla meistä joskus.” Visailu toteutettiin Kahootilla, joka on nuorille tuttu pelillinen sovellus.

Ohjeita Kahootin käyttöön muun muassa Joensuun Mediakeskuksen Pedanetista: <https://peda.net/joensuu/jm/oio/alakoulu/kt>

#Rasti2: Unelmien työ- tai opiskeluelämän valokuvakollaasi

Tehtävänä oli katsoa ympäristöä uusin silmin. Liikunta ja luonto virkistävät aivojamme, ja kun keskitymme havainnoimaan ympäristöämme tarkasti, se voi jopa inspiroida meitä tai antaa vastauksia elämämme pulmiin.

Ohje:

- Tee kävelylenkki, jonka aikana etsit luonnosta sellaisia kohtia, jotka kuvastavat sinun unelmiesi työ- tai opiskeluelämää.
- Ota yksi tai useampi kuva (voit tehdä myös kuvista kollaasin). Voit käyttää pussista löytyviä pikku hahmoja kuvan rekvisiittana ja lavastaa kuvaasi muutenkin ympäristöstäsi löytyvillä luonnonmateriaaleilla tai vaikka roskilla.
- Säilytä kuva seuraavan viikon tapaamiseen, jossa käydään tehtävä läpi.



Kuva 2. Unelmien työ- tai opiskeluelämän kuvaaminen pienten hahmojen avulla. Jussila, M. 2020.

#Rasti3: Härörunon 1. osa

Härörunotehtävässä kirjoitettiin ohjatusti satunnaisia sanoja. Ohje:

Ota muovitaskusta rastin tehtävälappu mukaasi. Kirjoita vastaukset kotona ja säilytä tämä vastauspaperi seuraavaan viikkoon. Vastaa seuraaviin kysymyksiin:

1. Asia tai esine, jota ilman et voi olla _____
2. Lempivärisi _____
3. Toinen nimesi _____
4. Ensimmäinen asia, jonka näet, kun katsot jääkaappiisi _____
5. Lempivuodenaikasi _____
6. Sinulle tärkein henkilö _____
7. Haaveammattisi _____

Esimerkkivastaukset:

1. Huulirasva
2. Keltainen
3. Mirjami
4. Maito
5. Kevät
6. Reino
7. Arkkitehti

Härörunon 2. osa tehtiin myöhemmin verkossa seuraavalla valmennuskerralla. Tehtävänä oli muuttaa Tommy Tabermannin runoon *Etsijä, Edithiä ajatellessa* **punaisella** merkittyihin kohtiin omat vastaukset tehtävän ensimmäisestä osasta ja julkaista Discordin keskustelussa uusi oma versio runosta muiden luettavaksi.

Etsijä, Edithiä ajatellessa

Etsin **1. yksinäisyyttä**.

Löysin **2. korkean** vuoren.

Etsin vuorelta **3. erakkoa**.

Löysin **4. sissijoukon**, liityin.

Etsin siltaa yli virran.

Löysin käsien ja jalkojen

pärskivän riemun.

Etsin **5. nöyrää** kuuntelijaa.

Löysin **6. naisen**, toverin.

Etsin lohdutusta,
minulle annettiin.
Löysin lohdutettavan.

Voin tulla **7. onnelliseksi.**

Esimerkki härörunosta:
Etsijä, Edithiä ajatellessa

Etsin 1. huulirasvaa.
Löysin 2. keltaisen vuoren.
Etsin vuorelta 3. Mirjamia.
Löysin 4. maitoa, liityin.
Etsin siltaa yli virran.
Löysin käsien ja jalkojen
pärskivän riemun.
Etsin 5. kevättä.
Löysin 6. Reinon, toverin.
Etsin lohdutusta,
minulle annettiin.
Löysin lohdutettavan.

Voin tulla 7. arkkitehdiksi.

#Rasti4: Läsnaoloharjoitus

- a. Rastin tavoitteena oli mielen rentoutuminen:
- b. Etsi metsästä tukeva puu, joka tuntuu mukavalta ja kutsuu sinua luokseen.
- c. Asetu seisomaan selkä puuta vasten.
- d. Suuntaa katse alaspäin tai sulje silmäsi.
- e. Tunne puu kehoasi vasten. Huomaatko puussa lämpöä tai tuulen aiheuttamaa huojuntaa? Tuntuuko puu vakaalta? Voiko siihen luottaa ja nojata koko painolla?
- f. Hengitä keuhkoihisi raitista ilmaa, luonnon voimaa. Puhalla kaikki ikävät ajatukset pois mielestäsi. Olet osa luontoa.
- g. Kiitä puuta. Olet vapaa jatkamaan matkaasi.

Rasti5: Minä olen ylpeä

Tällä rastilla sai ottaa muovitaskusta esille peilin ja kertoa peilissä näkyvälle henkilölle, mistä asiasta itsessäsi olet erityisen ylpeä.



Kuva 3. Kuvituskuvassa ihminen kertoo peilille, mistä asiasta on itsestään ylpeä. Pixabay

Palautetta valokuvasuunnituksesta. Valokuvasuunnistus herätti mukavasti kiinnostusta valmentautujien keskuudessa heti ensimmäisellä viikolla. Luova ja pelillistetty liikuntamuoto sopi hyvin korona-ajan tuomiin rajoituksiin ja mahdollisti loistavasti tarkoituksellisen ulkoilun ja liikuntahetken yksin tai pienessä porukassa. Vihjeiden jakaminen sujui helposti Discordin kautta, ja innokkaimmat rastien etsijät ilmoittivat käyneensä rasteilla ja lähettivät myös kuvia itsestään rastipaikoilla.

11.2 TUNNEJANA PADLETISSÄ

Tunne on ihmisen ensisijainen keino käsitellä tietoa, ja tämä korostuu erityisesti ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa. Ihmisen on tunnistettava tunteita itsessä ja muissa ja osattava myös samaistua toisen ihmisen tunteeseen. Tunnetaitoihin kuuluu kyky tunnistaa omia sekä muiden tunteita, nimetä niitä, ymmärtää, mistä tunteet syntyvät, ja vaikuttaa niiden ilmaisemiseen. Tunnetaidot ovat tärkeä osa itsetuntemusta, elämönhallintaa sekä sosiaalisia taitoja. (Jalovaara 2005, 39, 95–96.) Tunteiden ilmaisemiseen taas liittyy paljon nonverbaaliliikettä, kuten kasvojen ilmeitä ja käsien liikkeitä, joita etävalmennuksessa on todella vaikea päästä tulkitsemaan. Vaarana voikin olla, että tunteiden käsittely jää hyvin pintapuoliseksi. Halusin kuitenkin rohkeasti kokeilla tunnetaitojen harjoittamista ja pienen pohdiskelun jälkeen keksin menetelmäksi tunnejanan. Tavoitteeni oli osallistaa menetelmällä kaikki osallistujat jollakin tavalla, mutta kuitenkin niin, ettei kenelläkään tulisi kiusaantunutta tai ahdistunutta oloa.

Tunnejanan toteutus. Aluksi piirsin Padlettiin janan, jonka toinen pää edusti helppoja tunteita ja toinen hankalia tunteita. Jokaiselle tuolla kerralla Discordissa mukana olleelle annoin kaksi eri tunnetta yksityisviestillä: toinen tunteista oli tarkoituksellisesti positiivisempi ja toinen negatiivisempi. Linkin Padlettiin liitin yleiseen keskusteluun, jolloin kaikki pääsivät näkemään sen helposti.

Tehtävänanto nuorille. Sijoita tunteet janalle sellaiseen kohtaan, millaiseksi ne koet, ja kirjoita perään, missä tunne mielestäsi kehossa tuntuu.

Kun kaikki olivat merkinneet annetut tunteet janalle, kävimme niitä läpi niin, että minä juttelin äänikanavan kautta ja valmentautujat kirjoittivat kanavan keskusteluun kommentteja. Keskustelu soljui mukavasti haastavasta aiheesta huolimatta, ja useimmilla vaikutti olevan halu kertoa tunteista ja niiden fyysisistä vaikutuksista. Loppuun katsoimme ja kuuntelimme rauhassa vielä YouTubesta Emilia Kujalan tekemän Tunteet kehossa – kehotuntemusten havainnointi -videon, joka rauhoitti kehon ja mielen. Näin purimme tilanteen ja jätimme menetelmän taaksemme.

Arviointia tunnejanasta. Mielestäni menetelmä onnistui hyvin, ja kaikki pääsivät osallistumaan teeman käsittelyyn oman halunsa mukaan. Discord toi todellakin oman lisänsä ja vaikeutensa teemaan, mutta uskon, että monelle mukana olleelle tämä oli kuitenkin helpompi tapa käsitellä tunteita kuin jos olisimme olleet ryhmänä fyysisesti samassa paikassa. Yksi merkittävä seikka oli päättää harjoitus jollakin positiivisella ja rauhoittavalla tavalla, jotta negatiiviset tunteet eivät jää päällimmäisenä mieleen. Myös keskustelu harjoituksesta ja sen herättämistä ajatuksista oli tärkeää niin minulle ohjaajana kuin osallistujillekin.

11.3 BONGAUSBINGO

Bongausbingon tavoitteena oli saada valmentautujat nousemaan ylös tietokoneiden ääreltä ja lähtemään ulos. Liikunnan edistämisen lisäksi menetelmä mahdollisti ympäristön havainnoinnin eri tavalla ja sitä kautta keskittymisen ja tietoisien läsnäolon harjoittamisen. Jälleen kerran oli valittava sellainen tapa ohjata liikuntaa, etteivät ihmiset kokoontuisi samaan paikkaan ja liikuntatehtävä olisi kuitenkin kaikkien mahdollista toteuttaa ilman erityisiä välineitä tai liikuntapaikkaa. Bingo ei sinänsä ole uusi idea edes liikunnan yhteydessä, mutta se on varioitavissa moneen erilaiseen teemaan ja paikkaan sopivaksi. Usein bingolappuja näkeekin jaettavan esimerkiksi museoissa tai muissa kulttuurikohteissa lähinnä lasten viihdykkeeksi tai erilaisissa juhlissa yhtenä ohjelmanumerona.

Bongausbingon toteutus. Bingoon voi valita mieleisensä teeman tilanteen, kohderyhmän tai vaikka vuodenajan mukaan. Teeman lisäksi päätetään, kuinka monta bongattavaa asiaa bingoon halutaan ja missä bingo suoritetaan. Bingon täyttäminen voi olla myös kilpailu, ja tällöin suorittamiselle on hyvä määrittää jokin aikaraja. Bingolapun ei tarvitse aina olla paperinen, vaan sen voi toteuttaa myös digitaalisena kuvana, jonka osallistujat saavat esimerkiksi viestillä älypuhelimien. Asioiden bongaus voidaan myös todentaa niin että niistä tulee ottaa kuvat, joista tehdään kollaasi tai jotka lähetetään bingoa ohjaavalle henkilölle.

BongausBingo

Bongausbingo toteutetaan ulkona, joten lähde ulos.

Ulkona saat liikkua kävellen, pyörällä,

rullaluistimilla tai potkulaudalla, mutta ei autolla.

Tässä bingossa ideana on kerätä koko lappu täyteen eli aina kun huomaat tai kuulet ruudukossa näkyvän asian, rastita se. Kun ruudukosi on valmis ja kaikki asiat bongattu, ota siitä ja sinusta kuva ulkona ja lisää kuva Discordin #viikkoliikuntakanavalle.

JÄRVI TAI JOKI	PYÖRÄILYKY- PÄRÄ	LINNUNLAULU TAI SIRKUTUS
HARAVA TAI LAPIO	PERHONEN, KÄRPÄNEN TAI MUU PÖRRIÄINEN	HYMY
KÄPY	ULKOKUN- TOILU- LAITE	KELTAINEN TAKKI TAI PIPO

Kuva 4. Bongausbingon tehtäviä. Jussila, M. 2020.

PeliKlaanin bongausbingoon valikoitui teemaksi ulkoilu ja positiiviset sekä keväiset asiat. Kaikki saivat samanlaisen lapun, sillä kyseessä ei tällä kertaa ollut kilpailu. Se mistä ja miten kukin asioita bongasi, oli vain osallistujan oman mielikuvituksen rajoittamaa. Bongausbingo toteutettiin paperiversiona. Bingolaput oli etukäteen suljettu kirjekuoriin, joiden päälle kirjoitettiin, milloin kuoren saa avata. Kirjekuoret toimitettiin valmentautujille työpajan viikkotoimituksen yhteydessä ja näin pystyttiin välttämään ylimääräiset kontaktit. Näin viikkoliikunnan tehtävä säilyi yllätyksenä kaikille viimeiseen asti.

Palautetta bongausbingosta. Bongausbingo viritti mukavat keskustelut Discordissa heti kuorien auettua, ja osa jakoi jopa kuvan itsestään täyden bingolapun kanssa. Moni osallistujista kertoi kävelleensä kotinsa lähiympäristössä jopa useamman kilometrin saadakseen lapun täyteen. Myös luovia keinoja oli käytetty: joku oli hymyillyt itselleen lasin kautta, ja toinen taas oli bongannut keltaisen takin ohijaneen rekan kuskin päältä. Valmentautujien kommentteja bongausbingosta:

HAUSKA OLI

**TULI YHEN
IÄKKÄÄMMÄN
NAISEN KANSSA
JUTUSTELTUA**

**PYÖRIN NÄÄ LÄHIYMPYRÄT
PARIN KOLMEN KILSAN
SÄTEELLÄ AIKA TARKKAAN**

**OLI KYLLÄ YLLÄTTÄVÄN
HELPPO JA HAUSKA
TEHTÄVÄ**

LÄHTEET

Jalovaara, E. 2005. Tunnetaidot tiedon rinnalla kasvatuksessa. Pilot-kustannus.

Jussila, M. valokuvat ja tehtäväarkki.

Joensuun Mediakeskus. Kahoot-tietokilpailu. <https://peda.net/joensuu/jm/oio/alakoulu/kt> [viitattu 26.8.2020].

Kangasniemi, J., Reitti, M. & Sillanpää-Reitti, T. 2009. Luonto- ja elämysliikunta. E-kirja. Saatavissa: https://peda.net/jyvaskyla/liikkuvakoulu/materiaalipankki/klo/lje:file/download/8a6082a76b667b6e8651ccd64963157270622c8b/61-koululiik_luontoliikunta_netti.pdf [viitattu 26.8.2020].

Karppinen, S. J. A. & Latomaa, T. 2007. Elämyksestä ja kokemuksesta teoriaa ja käytäntöä. Teoksessa Karppinen, S. J. A. & Latomaa, T. (toim.) Seikkaillen elämyksiä. Seikkailukasvatuksen teoriaa ja sovelluksia. Tampere: Juvenes Print, 11–20.

Kujala, E. 2019. Tunteet kehossa. Julkaistu 24.1.2019. YouTube-video. <https://www.youtube.com/watch?v=uqD1VfVy0io> [viitattu 26.8.2020].

Lempinen, J. 2007. Seikkailukasvatuksella arjen hallintaan. Teoksessa Karppinen, S. J. A. & Latomaa, T. (toim.) Seikkaillen elämyksiä. Seikkailukasvatuksen teoriaa ja sovelluksia. Tampere: Juvenes Print, 139–152.

Pixabay. Saatavissa: <https://pixabay.com/fi/>. [viitattu 1.6.2021].

12 PELILLISYYDEN PROJEKTIRYHMÄ

Minna Porvari

Pelit ovat varsinkin nuorten suosima harrastus ja monelle myös ammattihaave. Vaikka pelien parissa työskentely jäisi tulevaisuudessa vain harrastukseksi, monilla hyvin erilaisilla ammattialoilla on hyödyllistä tiedostaa pelillisyyden mahdollisuudet. Pelien ja pelillisyyden suunnittelussa vaadittavia työelämätaitoja tarvitaan muillakin aloilla. Kun näiden taitojen harjoittelua lähestytään pelillistämisen kautta, voidaan parhaimmassa tapauksessa hyödyntää harrastuneisuutta ja mielenkiintoa peleihin, vaikka pelillistämisen kohde on aivan muu.

Kun pelillisyyden projektiryhmän valmennusta alettiin suunnitella, päätettiin vallitsevan koronatilanteen vuoksi siirtyä lähivalmennuksesta verkkototeutukseen. Valmennus toteutettiin kokonaan Discord-alustalla. Valmennukselle perustettiin oma palvelin, johon valmennettavat, hankkeen työntekijät ja vierailevat puhujat kutsuttiin.

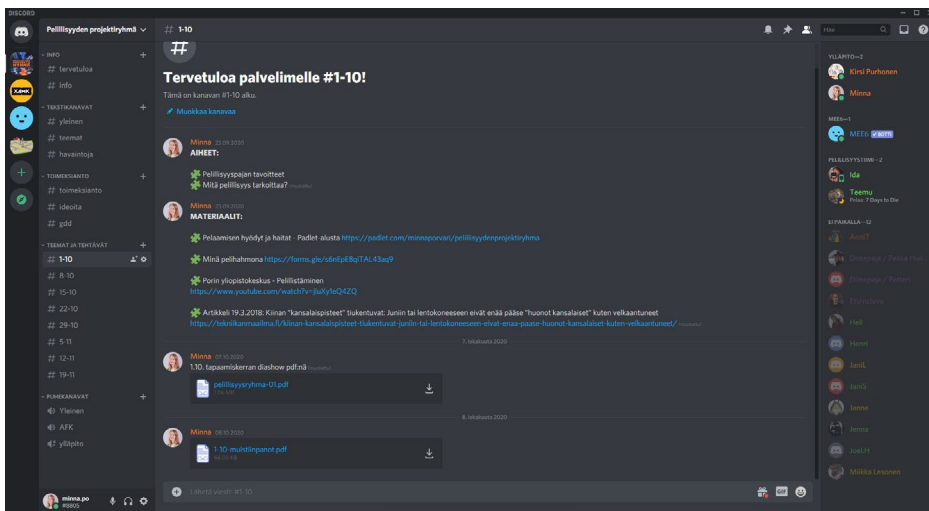
Valmennus oli vapaaehtoista ja maksutonta osallistujille. Asiakkaat ilmoittautuivat mukaan joko oman ohjaajansa kautta tai suoraan kouluttajana toimineelle TKI-asiantuntija Minna Porvarille. Kaikki yhteydenpito valmennettavien kanssa tapahtui Discordin kautta. Valmennettavat lisäsivät Discordissa kouluttajan kaveriksi, jotta yhteydenpito onnistuisi riippumatta kenenkään yksityisyysasetuksista ohjelman sisällä. Tämän jälkeen valmennettavat saivat kutsulinkin palvelimelle.

Pelillisyyden projektiryhmä -palvelimella valmennukseen osallistuvien tuli muuttaa nimerkikseen oma etunimi kommunikaation helpottamiseksi. Lisäksi jokaiselle palvelimella olevalle annettiin asianmukainen rooli sen mukaan, miksi hän oli palvelimelle tullut. Valmennettaville annettiin Pelillisyystiimi-rooli, ja hankkeen henkilökunnalla oli Ylläpito-rooli. Muiden vierailijoiden rooli oli Vierailija ja ohjaajien, esimerkiksi palvelimella olleiden työvalmentajien, rooli oli Ohjaaja.

Palvelimelle kutsuttiin myös MEE6-botti, joka oli määritetty laskemaan kokempisteitä jokaiselle heidän lähettämistään viesteistä. MEE6 oli mukana yhtenä esimerkkinä pelillistamisestä. Botti keräsi pisteet tulostaulukkoon, joka oli nähtävissä Discordin sisällä tai botin hallintasivulla. Botti ilmoitti tekstikanavalla aina, kun joku oli kerännyt tarpeeksi pisteitä seuraavaan tasoon. Erilaisia Discord-botteja olisi ollut mahdollista hyödyntää vielä laajemmin valmennuksessa, mutta usein suosituimpien bottien hyödylliset lisäominaisuudet ovat maksullisia ja vaativat aikaa vievää asetusten säätämistä. Nämä eivät olleet tarpeen valmennuksen toteutumista varten.

Jokaisella valmennuskerralla kokoonnuttiin samalle puhkekanavalle. Valmennettavat saivat osallistua puhumalla tai kirjoittamalla tekstikanaville. Palvelimelle luotiin useita tekstikanaavia, jotka oli jaoteltu omiin luokkiinsa. Info-luokassa oli tervetuloa-tekstikanava, jossa Discord ilmoitti aina kun joku liittyi tai lähti palvelimelta, sekä info-kanava, jolla kouluttaja ja muut ylläpitäjät tiedottivat ajankohtaisista valmennukseen liittyvistä asioista.

Toinen tekstikanavia varten luotu kategoria sisälsi yleisen, kaikelle viestimiselle tarkoitetun kanavan, teema- ja aiheitoille varatun kanavan sekä pohdintatehtäviä varten luodun kanavan. Kun valmennuksessa alettiin työstää Savonet Mikkelin toimeksiantoa, sitä varten luotiin oma luokkansa, joka sisälsi tekstikanavat toimeksiannon kuvaukselle, ideoinnille sekä suunnittelun dokumentointia varten. (Ks. kuva 1.)



Kuva 1. Pelillisyyden projektiryhmän Discord-palvelin

Teemat ja tehtävät -luokan alle listattiin jokaiselle tapaamiskerralle oma tekstikanavansa, joka sisälsi sen päivän aiheet ja materiaalit, kuten linkit ja kuvat. Lisäksi jokaisen kerran esitysmateriaali sekä kouluttajan muistiinpanot laitettiin kanavalle, jotta valmennettavat pystyivät halutessaan palaamaan niihin jälkikäteen tai poissaolon sattuessa tarkistamaan, mitä oli käsitelty.

Discordin lisäksi käytössä oli Padlet-alusta verkossa sekä Google Forms -kyselylomake. Padlet-alustoja oli valmennuksessa mukana kolme: videopelaamisen hyödyt ja haitat, hyvää ja huonoa pelillistämistä sekä pelillisyyden ja eettisyyden alustalla oli väittämiä tai kysymyksiä, joita valmennettavat saivat kommentoida anonyymisti. Vastaukset käytiin keskustellen läpi.

Google Forms -kyselylomake oli esimerkki pelillistetystä kyselylomakkeesta. Valmennettavat saivat kertoa, millaisia he olisivat pelihahmoina valitsemalla muutamien luonteenpiirteiden kesken ja keksimällä itselleen erityispiirteitä, kuten ”erilainen maailmankatsomus” tai ”realisti”.

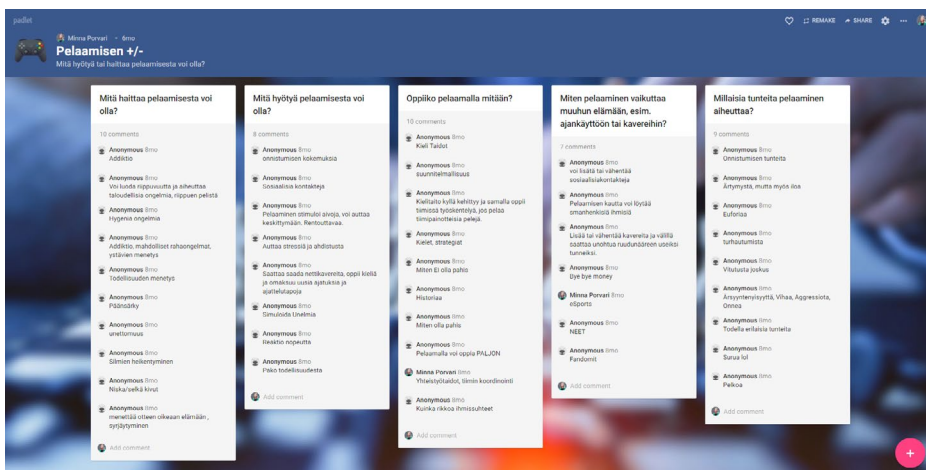
12.1 VALMENNUKSEN TEEMAT JA SISÄLTÖ

Pelillisyyden projektiryhmässä tutustuttiin kahdeksan viikon aikana pelillisyyteen ja siihen liittyviin teemoihin. Ryhmässä käytiin läpi, miten pelillistäminen määritellään, mitä pelimekaniikat ovat ja millaisia pelimekaniikkoja on olemassa. Ryhmässä katsottiin myös, mitä pelisuunnittelu sisältää sekä mitä pelillisillä elementeillä tarkoitetaan. Käytännönläheisempiä aiheita olivat pelisuunnittelun työkalut, hyötypelit sekä toimeksiannon työstäminen Savoset Mikkelin asiakkaille. Ensimmäisillä neljällä valmennuskerralla tutustuttiin yleisesti pelillisyyteen ja sen käyttökohteisiin ja jälkimmäisillä neljällä kerralla keskityttiin toimeksiantoon.

Valmennuksessa oli mukana pelikasvatuksen teemoja. Pelikasvatuksella pyritään yleisesti ehkäisemään pelaamisen haittoja, parantamaan pelilukutaitoa sekä lisäämään tietoa pelaamisen eri ulottuvuuksista. Ryhmässä pohdittiin pelillistämisen hyviä ja huonoja puolia sekä pelillistämisen eettisyyttä. Keskustelua herättivät erityisesti kysymys siitä, aiheuttavatko videopelit väkivaltaa, sekä niin kutsutut loot boxit eli uhkapelaamista vastaavat sisällöt peleissä.

Valmennettavilla oli harrastuneisuutta ja kiinnostusta pelejä ja pelaamista kohtaan. Tämä tausta helpotti esimerkkien ottamista videopelimaailmasta, sillä monet pelillistämisen periaatteista ja keinoista olivat valmennettaville tuttuja pelien parista. Keskustelua syntyi herkästi aiheista, jotka pätivät sekä pelillistämiseen että viihdepelien maailmaan. Harrastuneisuuden kautta Discord oli monelle valmennettavalle jo entuudestaan tuttu alusta. Verkkovalmennus toi kuitenkin kontaktin luomiseen omat haasteensa etenkin niiden osalta, joille alusta ei tuntunut omalta. Koko valmennuksen ajan osallistujat saivat puhua tai kirjoittaa kommenttinsa oman valintansa mukaan. Alustan tuttuus ja verkkotyöskentely olivat myös haittaavia tekijöitä, sillä verkkovalmennusta ei välttämättä pidetty niin vakavasti otettavana kuin lähivalmennusta.

Discord-valmennuksessa on suuri paino ohjaajan kyvyllä luoda ihmissuhteet verkossa. Vaikka kouluttajalle alusta oli hyvin tuttu, se ei välttämättä kaikista osallistujista tuntunut luonteelta tai helppokäyttöiseltä. Discord on luonteeltaan rento, ja sellaiseksi käyttäjät sen tavallisesti myös mieltävät. Tästä syystä verkkovalmennukseen osallistuminen Discordin kautta saattoi tuntua ristiriitaiselta valmennettavista. Matalan kynnyksen alustana ja tietynlaisesta anonymitteettia tarjoavana Discord kuitenkin mahdollisti avointa keskustelua esimerkiksi mielenterveysongelmista ja oppimisvaikeuksista. Keskustelun tuloksensa sovittiin esimerkiksi, että kouluttaja laittaa jokaisen tapaamiskerran muistiinpanot valmennettavien saataville.



Kuva 2. Padlet-alusta: Pelaamisen hyödyt ja haitat

Pelillistämistä lähestyttiin aluksi teorian ja todellisten soveltamiskohteiden kautta. Käyttäjäjäälähtöisyys ja suunnittelun tärkeys nousivat toistuviksi teemoiksi. Valmennettavat jakoivat jonkin verran kokemuksiaan käsiteltävien aiheiden parissa (ks. kuva 2), mutta osa aiheista oli heille täysin uusia. Teemat ja esimerkit olivat todellisia aiheita, ja valmennuksessa käytettiin alan oikeaa termistöä. Tässä suhteessa uutta, teoriapainotteista asiaa tuli valmennettaville liian paljon, mikä näkyi keskusteluun osallistumisissa.

Syksyn nopeiden, koronan aiheuttamien suunnitelmamuutosten takia lopullinen valmennus ei ollut jokaisella tapaamiskerralla riittävän osallistavaa. Myös ryhmätyöskentely verkossa osoittautui ennakoitua vaikeammaksi. Pelillistämässä ja pelisuunnittelussa valtaosa työskentelystä on yhdessä keskustelua ja suunnittelua, joten yhteisen toimeksiannon työstäminen oli ajoittain haastavaa.

12.2 PELILLISTETTY TAUKOTOIMINTAVIIKKO

Ennen toimeksiannon ottamista esille valmennuksessa keskusteltiin toimeksiannon tarpeesta ja tavoitteista Savonet Mikkelin työvalmentajien Leena Wahlströmin ja Riikka Alkiomaan kanssa. Savonet Mikkelin asiakaskunta koostui kehitysvammaisten työtoiminnassa olevista henkilöistä, ja heidän toiveensa toimeksiannon suhteen liittyivät taukotoimintaan ja sen piristämiseen. Sovittiin, että pelillistäminen ei tulisi koskemaan itse työn tekemistä.

Toimeksiannon tuloksena syntyi pelillistetty taukotoimintaviikko, joka sisälsi taukotoimintatehtäviä viidelle päivälle. Taukotoimintaviikon tavoitteena oli saada Savonet Mikkelin asiakkaille vaihtelua työn arkeen. Työvalmentajille toimitettiin ohjeistus, joka sisälsi kuvauksen taukotoimintaviikon valmisteluista ja tehtävistä. Viikon tehtävät oli jaoteltu jokaisen päivän

päätehtävään sekä mahdollisuuksien ja mielenkiinnon mukaan toteutettaviin lisätehtäviin. Jokaisesta tehtäväsuorituksesta sai suoritusmerkinnän paperille tai fläppitaululle, jonka tuli olla kaikkien nähtävissä.

Työvalmentajia ohjeistettiin keksimään yhdessä ryhmän kanssa yhteinen tavoite taukotoimintaviikolle. Yhteinen tavoite saattoi olla esimerkiksi, että kaikki tekisivät parhaansa ja osallistuisivat vähintään kahteen toimintaan tai että ryhmä yhdessä pyrkisi keräämään mahdollisimman monta suoritusmerkintää.

Taukotoimintaviikon ensimmäinen päivä keskittyi mielen hyvinvointiin, ja tehtävänä oli etsiä kappale, joka kuvasti päivän tunnelmia. Jokainen selitti, miksi valitsi juuri sen kappaleen, ja muut osallistujat saivat kertoa, millaisia tunteita kappale herätti. Toisen päivän teema oli aivojumppa, ja tehtävät olivat erilaisia koordinaatioon liittyviä harjoituksia. Kolmannen päivän teema oli liikunta. Jokaisen osallistujan tuli vuorollaan nimetä kehon osa tai lihas, johon yhdessä keksittiin venytys tai jumppaliike. Neljäntenä päivänä keskityttiin luovuuteen valokuvaustehtävien avulla. Tehtävänantoja oli kolme erilaista, esimerkiksi työkaverin valokuvaaminen niin, että hän näyttää yhtä ylväältä kuin keskiajan kuninkaalaiset. Viidennen eli viimeisen taukotoimintapäivän teema oli rentoutuminen ja tehtävänä oli rentoutusharjoitus.

Viiden tehtäväpäivän jälkeen taukotoimintaviikon osallistujat palkittiin ja kunniamaininnat jaettiin. Pääperiaatteena oli, että kaikki osallistujat palkitaan ja yrittäminen on yhtä arvokasta kuin onnistuminen. Joko työvalmentajat tai osallistujat yhdessä saivat päättää, kenelle kunniamaininnat jaetaan. Kunniamainintojen kategoriat olivat viikon ahkerin suorittaja, nopeimmat aivot, viikon liikuttavin ja parhaan valokuvan kunniamaininta.

13 ”SAATIIN OLLA HENGESSÄ MUKANA” – VUOROVAIKUTUSTA VERKOSSA

Jani Lehtinen

Kesäkuussa 2020 PeliKlaani-hankkeessa toteutettiin verkkotyöpaja Mikkelin Savosetin monipalvelukeskuksen kehitysvammaisten ryhmälle. Työpaja oli alun perin suunniteltu lähitoteutukseksi, mutta koronan takia se siirrettiin suoraan verkkoon. Verkkotyöpajaan osallistui yhteensä viisi Savosetin kuntoutujaa.

Verkkotyöpajat toteutettiin Teamsin välityksellä niin, että Savosetin ryhmä istui ohjaajiensa kanssa työkeskuksen kokoushuoneen pöydän ääressä ja seurasi PeliKlaanin ohjaajien esityksiä ja ohjeita kokoushuoneen näytöltä. Viikon välein järjestettäviä työpajoja oli yhteensä neljä. Työpajat sisälsivät mediakasvatusta, tarinallistamista, minipeliaihion tekemistä sekä Savosetin arjesta kertovan videon suunnittelua ja kuvaamista. Tehtävänannot toteutettiin Teamsin välityksellä ja Powerpoint-esitysten tukemana. PeliKlaanin ohjaajat seurasivat ja ohjasivat työpajan kulkua kameran välityksellä. Työpajalla mukana olleet Savosetin ohjaajat opastivat ja auttoivat ryhmää tehtävien tekemisessä.

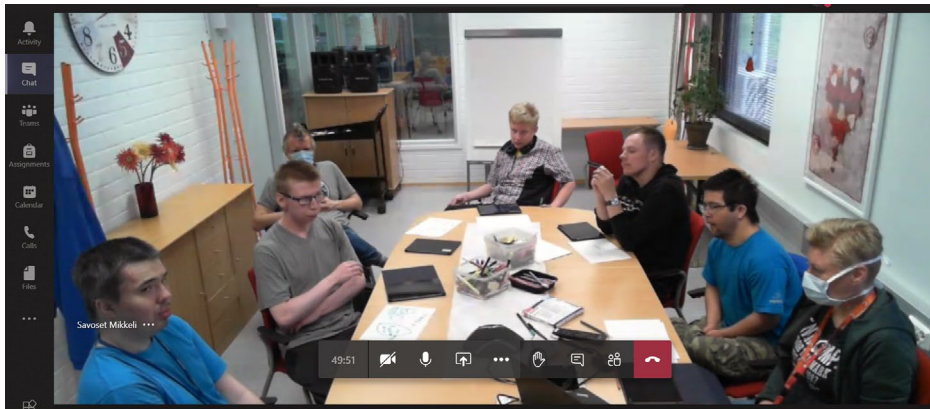


Kuva 1. PeliKlaanin ohjaajien esitykset ja ohjeet näkyivät ja kuuluivat kokoushuoneen näytöllä. Wahlman, L. 2020.

Ensimmäinen työpaja. Ensimmäisessä työpajassa PeliKlaani-hankkeen ohjaajat ja Savosetin työpajalaiset esittäytyivät ja tutustuivat toisiinsa sekä kävivät läpi työpajan pelisääntöjä. Työpajan ensimmäinen varsinainen tehtävä oli nimilappujen tekeminen ja valokuvien ottaminen kaverista nimilapun kanssa. Tehtävää varten työpajalle oli hankittu valmiiksi kyniä, paperia ja tabletit, joilla valokuvat otettiin. Valokuvaamista harjoiteltiin ennen kuvien ottamista. Ensimmäiseen työpajaan kuului myös mediakasvatusosio, joka sisälsi sosiaalisen median käyttäytymistä ja sääntöjä. Työpajan lopuksi tehtiin suunnitelma videosta, jota kuvattaisiin Savosetilla seuraavan viikon aikana. Työpajalla otetut valokuvat olivat myös osana videota.

Työpaja 1:n sisältö

- PeliKlaanin esittely
- Työpajan pelisäännöt
- Nimilapun tekeminen
- Valokuvauksen säännöt
- Valokuvan ottaminen toisesta kuvan kanssa
- Videon käsikirjoituksen suunnittelu



Kuva 2. Kuvakaappaus ohjaustilanteesta PeliKlaani-hankkeen ohjaajan tietokoneen näytöltä. Lehtinen, J. 2020.

Savoset-videon toteutus. PeliKlaani-työpajojen tavoitteena oli tuottaa video, joka sisältää valokuvia, videoita ja haastatteluja Savosetin toiminnasta. Työryhmälle annettiin ensimmäisen työpajan jälkeen tehtäväksi kuvata Savosetin työntekoa yhden viikon ajan niin, että toinen kuvaa, kun toinen tekee töitä. Lisäksi tehtävänä oli suunnitella ja toteuttaa videohaastatteluja Savosetin henkilökunnalle. Ensimmäisen työpajan aikana annettiin ohjeet videon tekemiseen, harjoiteltiin tablettitietokoneella kuvaamista ja pohdittiin haastattelukysymyksiä.

Välitehtävä

- Savosetin toiminnan video- ja valokuvaaminen
- Työntekijöiden haastatteluiden tekeminen ja videokuvaaminen

Työryhmä ryhtyi töihin ja kuvasi seuraavan viikon aikana reilun määrän videoita ja valokuvia sekä toteutti kolme videoitua haastattelua Savosetin henkilökunnalle. Valmiit video- ja kuvatiedostot toimitettiin PeliKlaani-hankkeen editoitavaksi, ja seuraavien viikkojen aikana videoista ja kuvista koostettiin 10-minuuttinen Savosetin arjesta kertova video.

Toinen työpaja. Toisessa työpajassa annettiin tehtäväksi pohtia, miltä kukin näyttäisi pelihahmona. Tämän jälkeen jokainen piirsi oman pelihahmonsa paperille. Pelihahmon piirtäminen aiheutti mielenkiintoista keskustelua. Monet halusivat pohtia myös hahmon nimeä ja mistä pelistä hahmo on. Seuraavaksi pyydettiin miettimään ja piirtämään esine tai asia, jonka pelihahmo ottaisi mukaan autiolle saarelle. Piirtämisen jälkeen jokainen otti valokuvan omasta piirustuksestaan.

Työpajan aikana puhuttiin myös musiikista ja kysyttiin jokaisen osallistujan lempibiisiä tai lempibändiä. Vastauksina saatiin Nightwish, Metallica, Irina, persiankieliset haikeat laulut ja itse tehdyt laulut.

Työpaja 2:n sisältö

- Pelihahmon tekeminen: miltä näyttäisimme pelihahmoina?
- Pohdinta, minkä esineen tai asian pelihahmo ottaisi mukaan autiolle saarelle
- Kuvan ottaminen pelihahmosta
- Lopuksi kysymys lempimusiikista



Kuva 3. PeliKlaani-työpajalaisen ottama kuva omasta pelihahmopiirustuksesta. Nimen kuvaaja.

Kolmas työpaja. Kolmannen työpajan alussa kysyttiin kuulumisia edellisenä viikonloppuna vietetystä juhannuksesta. Jokainen kertoi vuorotellen, mitä teki juhannuksena. Tässä työpajassa jatkettiin piirtämistä. Ryhmää pyydettiin ensin muistelemaan edellisen viikon piirroshahmoja ja sen jälkeen piirtämään piirroshahmolle auto saari. Mietittiin myös, olisiko saarella eläimiä ja kasveja tai jotain muuta mielenkiintoista. Seuraavaksi ryhmää pyydettiin listaamaan asioita, joita pitää osata, jotta pärjää autiolla saarella. Piirtämisen jälkeen otettiin valokuvat piirustuksista ja listoista.

Työpaja 3:n sisältö

- Aution saaren piirtäminen
- Pohdinta, mitä pitää osata, jotta pärjää autiolla saarella
- Piirroshahmojen yhteistyö autiolla saarella
- Kuvan ottaminen autiosta saaresta

Lopuksi tehtävänä oli keskustella porukalla, miten jokaisen piirroshahmot voisivat tehdä yhteistyötä saarella. Millaisilla taidoilla hahmot voisivat auttaa toisiaan? Vastauksena tuli, että esimerkiksi metsästyksestä olisi hyötyä, jos toisella olisi ruoanlaittotaidot. Myös soutamisesta olisi hyötyä, jos toisella olisi kartanlukutaitoa. Savosetin ohjaaja auttoi pohdinnassa ja kysyi ryhmältä: ”Jos jokainen teistä neljästä asuisi omalla autiolla saarella, niin miten voisitte auttaa toisianne?” Syntyi mielenkiintoista pohdintaa, kuten että yhdellä pitäisi olla vene, toisella rakennustaito, kolmannella kartta ja neljännellä kartanlukutaito. Seuraavaksi mietittiin, miten saarien välillä pidettäisiin yhteyttä. Vastauksena tulivat savumerkit, pulloposti ja hätäraketti.

Neljäs työpaja. Neljännessä ja viimeisessä työpajassa katsottiin ensimmäisellä viikolla kuvattua materiaalista koostettu Savosetin arjesta kertova video. Videon katsomisen jälkeen työpaja antoi palautetta videosta:

”Mukavan kuuloinen”

”Oli hyvä, että oma nimi pääsi mukaan videoon”

”Biisi oli hyvä”

”Video oli hyvä, hyvin editoitu”

”Savosetin työ tuli näkyväksi”

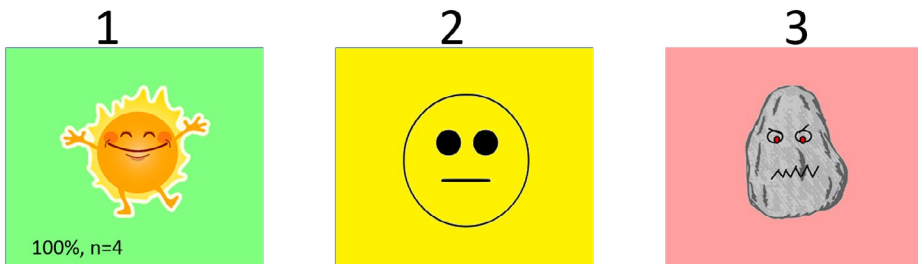
Työpaja 4:n sisältö

Valmiin videon katsominen

- Videon nimisuunnittelu
- Digitaalinen palaute-lomake ja -keskustelu

Seuraavaksi mietittiin nimiä videolle. Nimivaihtoehtoja tuli useita: PeliKlaani-jengi, Savoset-porukka, Savoset, työ, työilo, työvalmennus, valmennus, työtoiminta ja PeliKlaani. Lopulta videon nimeksi tuli ”Työn iloa ja tarinoita Savosetista”. Työpajan jälkeen videolle tehtiin vielä viilauksia ja lisäyksiä ennen lopullisen version julkaisua.

Viimeisen työpajan lopuksi ryhmää pyydettiin antamaan palautetta PeliKlaani-työpajoista valitsemalla annetuista kuvista yksi, joka kuvaa parhaiten työpajoja.



Kuva 4. Palautekyselyn tulokset. Neliöiden kuvat Pixabay. Purhonen, K. 2020.

Kaikki näyttivät olevan tyytyväisiä ja valitsivat ensimmäisen kuvan, jossa oli iloinen piirroshahmo. Perusteluiksi valinnalle kerrottiin:

- "Valitsin vaihtoehdon 1, koska pääsin videolle mukaan"
- "Tekeminen oli kivaa, erityisesti nimilapun tekeminen"
- "Mukavanoloinen työpaja vaikka vähän jännitti"
- "Oli mukavaa olla videolla ja sai olla mukana työpajoissa"
- "Leena-ohjaaja innosti työpajaan"
- "Tykkäsin kuvata valokuvia ja videoita"
- "Mukava porukka"

Työn iloa ja tarinoita Savonetista -videon ensiesitys. Työn iloa ja tarinoita Savonetista -video julkaistiin 8.9.2020 ja julkaisulle järjestettiin ensiesitystilaisuus YouTubessa. Ensiesityksen ajankohta ilmoitettiin Savonetiin, jossa videon tekoon osallistunut PeliKlaani-työryhmä, henkilökunta ja muut asiakkaat pääsivät osallistumaan ensiesitykseen interaktiivisesti keskustelemalla ja kommentoimalla videota esityksen aikana.

» Katso Työn iloa ja tarinoita Savonetista -video tästä:
<https://www.youtube.com/watch?v=Z94gnEU71mw>



Kuva 5. Savosetin PeliKlaani-työpajalaiset pääsivät osallistumaan Työn iloa ja tarinoita Savosetista -videon ensiesitykseen YouTubessa. Wahlman, L. 2020.

Loppukeskustelussa pohdittiin vielä, miltä esitys vaikutti ja minkälainen tuntuma verkotöyöpajasta jäi osallistujille. Keskustelussa tuli ilmi, että pelillisuus ja digitaalisuus kuuluvat myös kehitysvammaisille ja ovat tärkeä asia osallisuuden ja tasa-arvon kokemuksen syntymisessä. Vaikka korona-aika on kaventanut monen kuntoutujan ja valmentautujan sosiaalisia kontakteja, koronasta löytyi myös hyötyjä osallistujien mielestä. Eräs osallistuja totesi: *”Verkossa toteutettu työpaja oli turvallinen korona-aikana.”* Palautteena saatiin myös vahva viesti osallisuudesta: *”Saatiin olla hengessä (PeliKlaanin) mukana.”* Tämä on vahva viesti kehittäjille ja ammattilaisille: kehitysvammaisten osallisuus digitaalisuudesta ja yhteiskunnan ilmiöistä tarvitsee vielä paljon työtä ja soveltamista etenkin saavutettavuuden ja turvallisten sisältöjen suhteen.

LÄHTEET

Lehtinen, J. 2020. Kuvakaappaus ohjaustilanteesta.

Purhonen, K. 2020. Palautekyselyn tulokset.

Wahlman, L. 2020. Valokuvia. Mikkelin Savoset monipalvelukeskus.

14 DIGITAALISUUS JA PELILLISYYS LUOVAT OSALLISUUTTA JA OVAT OSA ARKEAMME

Kirsi Purhonen

Digitaalisuus ja pelillisuus ovat nykyään osa arkeamme ja ohjaustyötämme. Digitaalisten menetelmien kehittäminen on myös osa isompaa kokonaisuutta. Kehittämiseen liittyy aina keskustelu siitä, miten kehittämisen sisällöt ovat saavutettavissa ja miten osaamme ja haluamme hyödyntää uusia ja erilaisia toimintatapoja. Keskeistä on, haluammeko toimia yhdessä ja yhdistää verkoston osaamista siten, että se näyttäytyy palvelua käyttävälle kohderyhmälle yhtenäisenä palveluna. Lisäksi on selvittävää, miten sisällöt on rakennettu erilaisille digitaalisille alustoille pedagogisesti ja miten huomioimme muun muassa erityisryhmien kulttuuriset, oppimista mahdollistavat toimintatavat.

PeliKlaani-hankkeen kokeiluissa pyrimme juuri siihen, että edellä mainitut asiat toteutuisivat. Emme tienneet aloittaessamme, mihin päädyimme ja mitä jää elämään hankkeen jälkeen. Koronan aikana kuulimme paljon jopa tuskaistakin puhetta siitä, miten olemassa olevat toiminnot piti nopealla aikataululla muuntaa digitaalisiksi palveluiksi ja kohderyhmien saataville. Yhdessä toisiamme tukien päädyimme kuitenkin sellaiseen kokeilusarjaan, jota ilman koronaa emme olisi toteuttaneet. Valmennuksissa olleiden kohderyhmien palaute varmisti sen, että digitaalisuus ohjauksessa luo tasa-arvoa ja antaa päivään sisältöä aikoina, jolloin yhteiskunta oli muutoin osittain suljettu. Verkkovalmennus sopii osalle ihmisistä jopa paremmin kuin lähtilaisuudet. Digitaalisuus ohjauksessa ei tarkoita sitä, että jätämme ihmiset yksin opittavan tiedon kanssa ja edellytämme itseohjautuvuutta, vaan digitaalisuus on vain yksi toteutusmuoto pedagogisessa ajattelussa.

Kehittämiskokeiluihimme sisältyi paljon erilaisia tulokulmia, joiden avulla edistimme hankkeen tavoitteita. Hankkeen erityistavoitteen, työ- ja koulutusurien sukupuolenumukaisen eriytymisen ehkäisemisessä ja asenteisiin vaikuttamisen edistämässä tärkeintä on ollut itsetuntemuksen ja hyvinvoinnin kautta edetä sukupuolten mukaisesti segregoituneiden ammattien käsittelyyn. Ihminen kykenee ajattelemaan ja arvioimaan omaa toimintaansa ja tekemään pitkälle tähtäävää elämänsuunnitteluaan vasta sitten, kun kokonaisvaltainen hyvinvointi on ensin otettu työstettäväksi.

Nuoret ovat valveutuneita ja tietoisia tasa-arvokysymyksistä. Heille on jopa vierasta, miksi sukupuolelle epätyypillisistä ammateista pitää puhua. Keskustelujen jälkeen selvisi kuitenkin

kin se, että opintojen ohjauksessa ei välttämättä ollut nostettu esille aihepiiriä ollenkaan, joten yksilöllistä opintojen ohjausta olisi voinut olla enemmänkin. Sukupuoleen liittyvät keskustelut ovat muutenkin herkkä aihe nuorille heidän identiteettikehityksensä vuoksi. Se, miten ammattien vaihtoehdot ja valinnat otetaan puheeksi sukupuolinäkökulmasta, on hankkeen kokemuksen mukaan haastavaa. Tästä syystä olemme käsitelleet ensisijaisesti muun muassa itsetuntemusta, tutkineet taitoja, rohkaisseet kuvaamaan osaamista ja luontevahvuuksia sekä pyrkinet tukemaan ajatusta siitä, että jokainen on hyvä jossakin. Valmennussisältöjen avulla on innostettu tutkimaan valmennuksen aihealueita pelillisesti, leikillisesti ja luovasti. Tavoitteena on ollut, että nuoret tiedostaisivat piilossa olevia ominaisuuksiaan ja saisivat oivalluksia itsestään: olen hyvä tässä, tämä on minulle luontaista ja tätä minun pitää harjoitella vielä lisää.

Digitaalisuuteen perustuva ohjaus ja tässä tapauksessa erityisesti Discord-alustalla tapahtuva, pedagogisesti mietitty pelillisyyteen pohjautuva ohjaus mahdollistaa yksilön mielipiteiden ilmaisen monikanavaisesti ja tarvittaessa myös anonyymisti. Tämä voi olla ensimmäinen askel, jolla saamme kontaktin arkaan ihmiseen. Kaikki eivät uskalla puhua ääneen asioitaan vaan mieluummin sanoittavat mielipiteensä ensisijaisesti kirjoittaen tai kuvallisten elementtien avulla.

Nuorten käyttämät digitaaliset viestintäkanavat liittyvät nuorisokulttuureihin, jotka muuttuvat nopeasti, ja ammatillaiset eivät pysy useinkaan niiden perässä. Viestintäkanavien potentiaali jää usein hyödyntämättä, koska ammatillisuuteen liittyy paljon vastuita, kuten ohjauksen tietosuojakäytänteet ja eettisyys. Ohjauskeskustelut ovat luonteeltaan luottamuksellisia niin ryhmä- kuin yksilöohjauksessakin. Tämä ei kuitenkaan estä kokeilemasta erilaisia nuorten kulttuuriseen elämään liittyviä viestintäalustoja ja toimintatapoja nuorten ehdoilla ja tietoturvallisesti. Discord-alusta, Discord-pedagogiikka sekä pelillisuus voivat olla tulevaisuudessa avain, jolla yksilön motivaatio ja kyvykkyys oman elämänsuunniteluun helpottuu.

Digitaalisuus luo osallisuutta sekä tasa-arvoa omien asioidemme käsittelyssä. Kannustamme kaikkia ohjausta tekeviä ammatillaisia astumaan digitaalisen ohjauksen maailmaan ja nuorten käyttämille alustoille. Näistä alustoista ei voi tietää ja osata kaikkea, mutta apua löytyy muun muassa verkostoista ja nuorilta itsestään.

