

Please note! This is a self-archived version of the original article.

Huom! Tämä on rinnakkaistallenne.

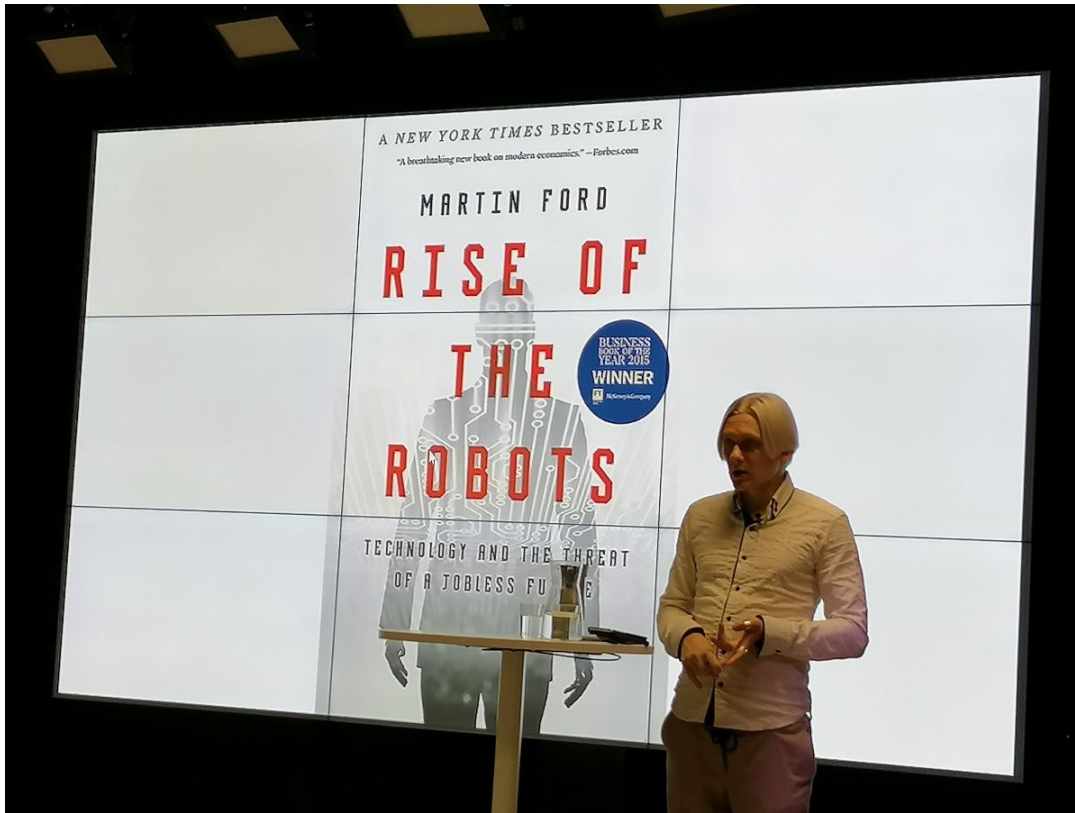
To cite this Article / Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä:

Kemppi, J. (2022) Digitaalisuus sulautuu ohjaustyöhön. TAMK-blogi. 25.11.2022.

URL: <https://blogs.tuni.fi/tamkblogi/hanketoiminta/digitaalisuus-sulautuu-ohjaustyohon/>

# Digitaalisuus sulautuu ohjaustyöhön

25.11.2022



Tapahtuman keynote puhujana oli Teemu Arina.

OHTO+-hankkeen päätöstapahtumassa ”Digiohjauksen aallonharjalla” visioitiin digitaalisen ohjauksen tulevaisuudennäkymiä. Seminaari toteutettiin hybridisti Paidiassa, joka on elävä tutkimus-, kehittämis- ja oppimisympäristö. Tapahtuman keynote puhuja oli Teemu Arina, joka tunnetaan digitalisaation asiantuntijana, biohackerina, tietokirjailijana sekä teknologia-alan sarjayrittäjänä.

Arina lähti näkemyksestä, että teknologia on ihmisen jatke ja saa merkityksen siitä, miten me sitä käytämme. Voimme valita välineet, joita käytämme, mutta voiko kone imitoida esimerkiksi opinto-ohjaajaa? Kysymys voi tuntua absurdilta. Kuitenkin teknologian käyttöprosessi menee yleensä niin, että ensin jotakin uutta innovaatiota ihmetellään, sille ehkä nauretaan, sitä vastustetaan ja lopulta kaikki käyttävät sitä (esim. kännyköiden kehitys).

Työ on muuttumassa sellaiseksi, että olennaista on päästä mukaan sellaisiin verkostoihin, joista tieto löytyy. Nykyään ei enää tarvitse tietää tai muistaa yksin. Tästä Arina käyttää **Siemensin & Downesin** (2005) kehittämää käsitettä konnektivismi: tieto omaksutaan verkostoiden rakenteista. Ei tarvitse tietää yksin, vaan oppiminen tapahtuu osana sosiaalista verkostoa, jossa tietoa jaetaan ja sitä sovelletaan tilanteen mukaan uudelleen.

## Kolme ydinkysymystä nykypäivän menestyjälle

Koulussa pohdinnan arvoista on, että osaammeko antaa välineitä siihen, että koko ajan muovaudumme uudestaan. Arinan mukaan nykyinen koulu on kuin huonosti suunniteltu peli, jossa tutkinto voi jumiuttaa ihmisen tietylle alalle sen sijaan, että hänen olisi tärkeää adaptoitua ja uudistua. Tällaisen ajattelun mukaan oppimisympäristöt ovatkin opetusympäristöjä, jotka palvelevat instituutioita eivätkä yksilöitä. Ihminen on koko ajan enemmän algoritmien tuote. Tulevaisuudessa parhaat oppimispolut perustuvat datan analysointiin (esim. Duolingo, joka adaptoituu koko ajan suhteessa osaamistasoon).

Arina esitti kolme ydinkysymystä nykypäivän työelämässä menestyjälle: voiko asian automatisoida, voiko sen optimoida ja miten sen voi ulkoistaa? Digitaalinen teknologia on oppijan teknologiaa, jossa tärkeimpiä taitoja ovat geneeriset taidot kuten viestintätaidot, yhteistyötaidot, luovuus, ja kriittinen ajattelu. Koko ajan pitäisi miettiä, kenen kanssa asioita voi oppia, sillä oppiminen on toisiaan tarvitsevien ihmisten vuorovaikutusta. Ymmärrystä tulee rakentaa ja kehittää yhdessä. **Mark Weiserin** (1991) mukaan merkittävimmät teknologiat ovat niitä, jotka katoavat. Ne sulautuvat jokapäiväiseen elämään erottamattomalla tavalla.

## Teknologia uhkana vai mahdollisuutena?

Kommenttipuheenvuorossaan **Sari Miettinen** (UTU, tulevaisuudentutkimuskeskus) pohti teknologian käyttöön liittyviä uhkia ja mahdollisuuksia. Teknologian käyttö ohjauksessa korostaa välineitä ja sovelluksia, jolloin on syytä pohtia, kuka nämä sovellukset on tehnyt, millaisilla oletuksilla ja tarkoituksella. Miten digitaalinen ohjaus vaikuttaa ohjattavaan, ohjaukseen ja vuorovaikutuksen luonteeseen? Ihminen valitsee yleensä sitä, mikä on hänelle jo tuttua – algoritmit suosittelvat yleensä tuttua ja mieleistä, mutta se ei ole välttämättä oppimisen näkökulmasta tärkeää. Erilaiset digitaaliset sovellukset keräävät ihmisistä paljon tietoa. Kuka tämän tiedon omistaa? Tällaiset asiat on tehtävä näkyviksi.

Tulevaisuuden visioissa tekoäly voi pian ohjata ihmistä tekemään tarkempia ja realistisempia tulevaisuuden valintoja omien senhetkisten kykyjensä ja toiveidensa pohjalta, mikä voi lisätä ihmisen jaksamista ja itsetuntemusta. Näin ihminen siirtyy teknologian passiivisesta käyttämisestä aktiiviseksi oman elämänsä suunnittelijaksi. Kaikenlainen oppiminen ja ohjaus tulee olemaan yhteisöllistä ja mahdollistaa tiedon jakamisen verkostoissa tehokkaasti. Tällainen mahdollisuus on jo esimerkiksi ohjaustaverkossa.fi-palvelussa.

Teknologian kehitys on monipuolistanut ohjauksen toimintaympäristöjä. OHTO+ hankkeen yhtenä tuloksena on digitaalisen ohjausosaamisen itsearviointityökalu. Sen tavoitteena on toimia ohjaajan ammatillisen kehittymisen tukena. Työkalu auttaa tunnistamaan digi- ja verkkopalveluja hyödyntävän ohjauksen osaamista ja kehittämiskohteita sekä asettamaan tavoitteita oman digitaalisen ohjaustoiminnan kehittämiseen. Itsearviointityökaluun ja muihin hankkeen tuloksiin pääsee tutustumaan [hankkeen sivuilla](#).

Lähteet:

Downes, S. 2005. An Introduction to Connective Knowledge. Media, Knowledge & Education. Exploring New Spaces, Relations and Dynamics in Digital Media Ecologies. Conference Series.

<https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/33882/449459.pdf?sequence=1#page=84>

Weiser, M. 1991. The Computer for the 21 st Century. Vol. 265, No. 3, SPECIAL ISSUE: Communications, Computers and Networks: How to Work, Play and Thrive in Cyberspace (SEPTEMBER 1991), pp. 94-105. <https://www.istor.org/stable/24938718>

Teksti ja kuva: Lehtori Jukka Kemppe, TAMK, TAOK (Peraku). OHTO+-hanketiimin asiantuntija