

HUOM! Tämä on alkuperäisen artikkelin rinnakkaistallenne. Rinnakkaistallenne saattaa erota alkuperäisestä sivutuksestaan ja painoasultaan.

Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä:

Kantosalo, K., Clewer, P. & Kokkonen, M. (2020) Digiloikka valmentajakouluttajille ja koulutussuunnittelijoille. *Valmentaja*, 3/2020, 18.

PLEASE NOTE! This is an electronic self-archived version of the original article. This reprint may differ from the original in pagination and typographic detail.

Please cite the original version:

Kantosalo, K., Clewer, P. & Kokkonen, M. (2020) Digiloikka valmentajakouluttajille ja koulutussuunnittelijoille. *Valmentaja*, 3/2020, 18.

© 2020 Suomen Valmentajat ry.

Digiloikka valmentaja-kouluttajille ja koulutus-suunnittelijoille

Teksti ja kuva Maiju Kokkonen, Kimmo Kantosalo ja Pekka Clewer

UUDEN TILANTEEN ÄÄRELLÄ: Zoom, Teams, Padlet, Mentimeter, Flipgrid, Jamboard... Lista on pitkä, mutta viime päivinä niin tutuksi tullut. Maaliskuun puolivälissä Suomi siirtyi etätyöhön, koulutuksia peruttiin ja siirrettiin eteenpäin. Yhteisessä Zoom-istunnossa, jossa läsnä olivat Olympiakomitean **Kirsi Hämäläinen**, Haaga-Helian **Pekka Clewer** ja Suomen Urheiluopiston **Maiju Kokkonen**, heräsi huoli siitä, että miten valmentajien osaamisen kehittymisestä voidaan pitää huoli ja toisaalta, miten lajiliitot pystyvät auttamaan ja tukemaan valmentajia verkon välityksellä. Heräsi idea Digiloikka-koulutuksesta, joka päätettiin pistää saman tien pystyyn Haaga-Helian ja Vierumäen yhteistyönä.

Ideariihen tuloksena syntyi LEARNS-kouluttajakoulutusperheen uusin kokonaisuus, Digiloikka 1, jonka tavoitteena oli monipuolistaa verkko- ja etätoteutuksien oppimistapoja, opetella erilaisten työkalujen hyödyntämistä ja pohtia sekä jakaa erilaisia tapoja sosiaalisen vuorovaikutuksen tukemiseksi verkko- ja etätoteutuksissa. Isona teemana oli yhdessä oppiminen ja kokemusten jakaminen samalla, kun kohtaamisissa päästiin kokeilemaan erilaisia menetelmiä ja koulutus suunnittelun ABC-mallia. Digiloikka koostui virtuaalisista ohjatuista kohtaamisista, pop up -kahveista verkossa ja itseopiskelusta oppimisalustalla eli koko prosessi toteutettiin etänä. Toiveissa oli saada mukaan noin 20 osallistujaa, mutta suosio ylitti hurjimmatkin toiveet. Osallistujia on kaikkiaan 67 ja taustatahoja yhteensä 31.

Digioppimisen monet tavat

Prosessin keskeisin tavoite oli, että kouluttajat osaavat suunnitella monipuolisia oppimistapoja vuorovaikutuksen tukemiseksi verkko- ja etätoteutuksissa. Koulutus suunnittelussa eli oppimisen muotoilussa (Learning design) hyödynnettiinkin **Clive Youngin** ja **Nataša Perovičin** vuonna 2014 kehittämää ABC-mallia. ABC-mallin perusidea on auttaa suunnittelijaa hahmottamaan oman koulutuskokonaisuuden oppimisen tapoja ja sitä kautta monipuolistamaan oppimista myös erilaisille oppijoille. Koulutuksen aikana ilmeni tarve suunnittelupohjan luomisesta digitaaliseen muotoon, jotta suunnittelua voitaisiin toteuttaa yhdessä etänä. ABC-mallin suunnittelupohja luotiinkin Flinga-alustalle ja useampi lajiliitto aloitti omien kurssien suunnittelun sillä. Suunnittelupohjaan lisättiin myös käsi-



▲ Maiju Kokkonen ja Pekka Clewerin lisäksi tiimiin pyydettiin Haaga-Helian puolelta digiopettajuutta paljon pohtinut ja toteuttanut Kimmo Kantosalo.

kirjoitus pohja, johon tulee kirjata teemoittain tai viikoittain koulutuksen osalta osaamistavoitteet, oppimistehtävät, aineistot, arviointi, verkkotyökalut ja mahdolliset oppimisanalytiikan työkalut. Oppimisen muotoilussa hyödynnettävä Flinga-alusta sai käyttäjiltään positiivista palautetta helppokäyttöisyydestä ja hyödynnettävyydestä.

Mitä on olla virtuaalifasilitaattori?

Monipuolisten oppimistapojen sekä erilaisten verkkotyökalujen hyödyntämisen lisäksi prosessissa haluttiin erityisesti pohtia erilaisia tapoja sosiaalisen vuorovaikutuksen tukemiseksi verkko- ja etätoteutuksissa. Kaikessa yksinkertaisuudessaan virtuaalisen fasilitoinnin tavoitteena on helpottaa verkossa tapahtuvia kohtaamisia – kohtaamisten rakenteen ja menetelmien sekä ohjaamisen kulun suunnittelua yhteisen tavoitteen suunnassa.

Jokainen on varmasti ollut tilanteissa, joissa kohtaamisen kirkas tavoite puuttuu, osallistujien keskittyminen rakoilee tai osallistujien aktiivisuus vaihtelee dominoivien ja täysin passiivisten välillä. Teknologian ollessa välissä virtuaalifasilitaattorin osaaminen ja rooli korostuvat vielä entisestään osallistavan ja innostavan etäkohtaamisen rakentamisessa. Keskeistä on määritellä toimintatavat, keskustella, osallistaa ja osallistua itse. Innostavan ja oppimista tukevan ilmapiirin rakentaminen on jokaisessa ympäristössä yhtä tärkeää.

Prosessin aikana kokeiltiin erilaisia tapoja innostaa, havainnollistaa ja olla läsnä. Näi-

den kokemusten mukaan yhteistä tavoitteellista tekemistä parhaiten tukee juuri aktiivinen fasilitaattori, joka omalla esimerkillään tarkasti osallistujia kuunnellen vie asioita eteenpäin yhdessä sovitussa suunnassa. Etukäteen pohditut työkalut, toiminta ja esitys antavat raamit ja osaava fasilitaattori sekä riittävän vauhdikas eteneminen säilyttävät mielenkiinnon.

Digiloikka jatkuu

Digiloikkaarit jatkavat kohtaamisia verkossa vielä prosessin jälkeenkin pop-up -kahvien merkeissä. Prosessin tuloksena syntyiikin samalla uusi digiloikkaajien yhteisö, joka uskaltaa rohkeasti kokeilla ja toteuttaa erilaisia kokonaisuuksia myös verkossa.

Koronan pakottama digiloikka on avannut silmiä sille, että saadakseen hyviä oppimistuloksia, ei aina välttämättä tarvita fyysisistä kohtaamista. Erilaiset oppimispolut ja tavat monipuolistuvat ja eri oppimisen tavat on voitu huomioida aiempaa paremmin. Verkossa opettaminen ja oppiminen koetaan usein rankemmaksi ja siksi opettajien ja kouluttajien on ollut tärkeä haastaa itseään siinä, mikä oikeasti on sisällöissä merkityksellistä. Samalla on tehty valintoja ja priorisointia. Moni kaipaa varmasti kontaktiopeutusta, mutta tämä pakotettu digiloikka on avannut myös uusia mahdollisuuksia. Tältä ajalta on syytä säilyttää se yhteisöllisyys ja toisten eteenpäin auttamisen halu, joka on nostanut päätään kaiken keskellä. ■