



Oamk Journal

Oulun ammattikorkeakoulun julkaisuja

Tämä on alkuperäisen artikkelin rinnakkaistallenne. Rinnakkaistallenne saattaa erota alkuperäisestä sivutukseltaan ja painoasultaan.

This is an electronic reprint of the original article. This version may differ from the original in pagination and typographic detail.

Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä/Please cite the original version:

Tenno, T. 2022. Oppimisen muotoilu tavoittelee oppijan tunnekokemusta. Oamk Journal 25/2022. <http://urn.fi/urn:nbn:fi-fe2022030822351>

Oppimisen muotoilu tavoittelee oppijan tunnekokemusta

8.3.2022 - Tenno Tiiu

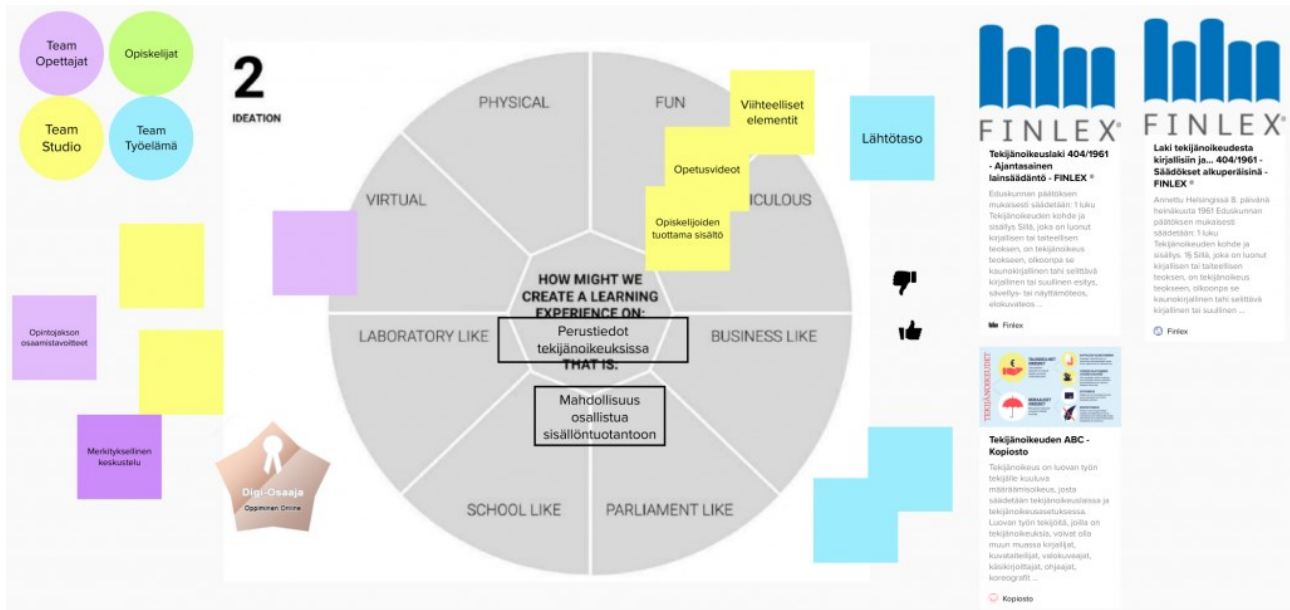
Digitaalinen ympäristö tarjoaa rajattomasti ratkaisuja rikastuttavan ja motivoivan oppimiskokemuksen toteuttamiseksi. Oppimiskokemuksen suunnittelun tueksi on kehitetty oppimisen muotoilun suunnittelukehyksiä. Mitä uutta nämä rakenteet tarjoavat suunnittelijoille ja opettajille digitaalisessa ympäristössä?

Oppimisen muotoilu on lähtöisin design-ajatteluun perustuvasta design-tutkimuksesta, jota ohjaa käyttäjälähtöisyys ja jatkuvan kehittämisen periaate. Oppimismuotoilu™ on tuotemerkki, joka yhdistää muotoiluajattelun, oppimisasenteen ja yhteisöllisen oppimisen työkalut [1]. Oppimiskokemuksen muotoilu (learning experience design) viittaa pienempään kokonaisuuteen, esimerkiksi oppimistehtävän suunnitteluun. Oppimisen muotoilu tässä artikkelissa tarkoittaa sosiokonstruktivistiseen oppimisteoriaan perustuvan vuorovaikutteisen ja osallistavan oppimisprosessin suunnittelua [2] [3].

Oppimista tukee parhaiten tavoitteellinen, pohdiskeleva ja innostava vuorovaikutus [3]. Sosiaaliset prosessit ovat osoittautuneet vahvoiksi oppimisprosessin kantaviksi voimiksi sellaisissa verkko-oppimisympäristöissä, joissa ohjauksrakenteeksi on valittu sosiaalinen infrastruktuuri [4]. Sen lisäksi, että oppimisen muotoilussa painottuu oppimisprosessin sosiaalinen rakenne, oppimisen muotoilu pyrkii vaikuttamaan myös opiskelijan tunnemaailmaan. Opiskelijalle pyritään tarjoamaan sellaisia merkityksellisiä kokemuksia, jotka muuttavat hänen tietämistään ja taitamistaan [5].

Oppimisen muotoilussa yhtenä kantavana ajatuksena on oppimisprosessin jännitteen jatkuvuus. Jännite ylläpitää mielenkiintoa ja sitä kautta motivaatiota [4]. Motivaatio on tunnetila ja opiskelussa jaksaminen on tunnekokemus. Näin ollen positiiviset tunteet auttavat kiinnostumaan, lisäävät itseopiskelua ja auttavat menestymään. [6]

Digitaalisessa ympäristössä voidaan puhua digitaalisesta oppimiskokemuksesta, jossa toteutuksen rakenne ja digitaalinen sisältö sulautuvat osaksi sosiaalista prosessia [4]. Näin tavoitellaan tunnekokemuksen ensisijaisuutta verrattuna toimintaympäristön tekniseen toteutukseen. Oppimisen kokemusta painottava muotoiluajatus edistää siirtymistä sisältökeskeisyydestä oppimiskeskeisyyteen sekä sitä kautta digitaalisen ympäristön mielekkäämpään käyttöön. Digitaalinen ympäristö tarjoaa myös työkalut yhteisölliseen suunnitteluun (kuvio 1).



KUVIO 1. FITech:n oppimismuotoilun työkalupakin ideointipohjan työstämistä Muralilla (kuvio avautuu isommaksi klikkaamalla)

Carpe Diem tukee yhteisöllistä tiedonrakentamista

Tietyt oppimisen muotoilua varten luodut mallit soveltuvat sosiaalisen oppimisprosessin suunnitteluun muita malleja paremmin. Esimerkiksi Gilly Salmonin [7] viisiportainen malli vaiheistaa oppimisprosessin laadukkaan oppimiskokemuksen luomiseksi. Gilly Salmonin mallin pohjalta on luotu Carpe Diem -työpajamenetelmä. Työpajassa on kuusi spiraalimaisesti toistuvaa työvaihetta: luonnostellaan (Blueprint), tarkennetaan prosessi (Storyboard), rakennetaan oppimisprosessin prototyyppi, testataan ja arvioidaan prototyyppi sekä käsitellään testitulokset. [8]

Oppiminen mallissa perustuu verkkoyhteisön rakentamiseen ja yhteisen oppimiskulttuurin luomiseen. Oppimisprosessi koostuu eTivities-nimisistä

aktiviteeteista, jotka sisältävät oppimistehtävän ja ohjauksen. Oppimistehtävillä on yhdenmukainen rakenne. Sosiaalisesta aspektista tarkasteltuna oppimistehtävät ovat kaksiosaisia. Tehtävän ensimmäisessä osassa opiskelija luo henkilökohtaisen käsityksensä opittavasta asiasta. Toisessa vaiheessa tarkastellaan asiaa yhdessä muiden opiskelijoiden kanssa.

Mallin perusoletuksena on asynkroninen vuorovaikutus, joka mahdollistaa sosiaalisen vuorovaikutuksen tuomisen suuryhmäopetukseen. Mallista ei käy ilmi, miten oppimisprosessin yhteisöllinen osuus voitaisiin toteuttaa reaaliaikaisessa verkkotapaamisessa. Synkroniset tapaamiset voisivat lisätä opiskelijoiden positiivisia kokemuksia nykyisestään. Vaikuttaa siltä, että Carpe Diem pyrkii vuorovaikutuksen suunnittelulla pedagogisen Diana-mallin [9] kaltaiseen prosessiin.

Carpe Diem -työpajamenetelmän työkalupakki on suunnittelijan näkökulmasta kattava niin sisällöiltään kuin työohjeiltaan. Esimerkiksi suunnittelun tueksi on tarjolla opiskelijan toimintaa kuvaavia verbejä. Ohjeesta löytyy myös joukko kysymyksiä, joihin vastaamalla voi varmistua siitä, että tehtävät ovat motivoivia. Oppimisprosessin suunnittelutiimin pedagoginen osaaminen ratkaisee lopulta sen, miten elämyksellisiä aktiviteetteja tullaan valitsemaan ja miten valitut aktiviteetit kytkeytyvät kokonaisuuteen. Carpe Diem -ohjeet löytyvät sivuilta

<https://www.gillysalmon.com/>.

ABC Learning Design visualisoi suunnittelijoiden ideat

Diana Laurillard [10] on kuvannut vuorovaikutuksen suunnitteluun keskittyvän suunnittelumallin. Malli perustuu käytäntöyhteisöjen (Communities of Practice) rooliin oppimisprosessin pedagogisessa kehittämistyössä. Mallin pohjalta rakennetussa oppimisen muotoilun ABC Learning Design -työkalussa käytetään aktiviteettien suunnittelun apuna oppimisen tapoja kuvaavia kortteja. Suunniteltavaa aktiviteettia tarkastellaan kuudessa ulottuvuudessa: tiedon hankkiminen ja omaksuminen, tuottaminen, yhteistyö, keskustelu, tutkimusperustainen oppiminen ja harjoittelu.

Pedagogisesta näkökulmasta tarkasteltuna menetelmässä haasteena on ajan ja laadukkaan tavoitteen vastakkainasettelu. Malli edellyttää, että esitäytetyistä korteista suunnitellaan storyboard 90 minuutin aikana. Nopeasti visualisoidun idean käytännön toteuttamiseen tarvitaan myöhemmin runsaasti aikaa ja idean viimeistelyä. Storyboardista on vaikea nähdä, miten elämykselliseen oppimisprosessiin päädytään. On suuresti suunnittelijoiden pedagogisesta osaamisesta kiinni, millaisia sosiaalista jännitettä ylläpitäviä ratkaisuja he lopuksi toteuttavat. Mallin vahvuutena voidaan mainita se, että suunnitteluprosessiin on sisällytetty toteutuksen arviointi.

Suunnittelijalle laaditussa ohjeessa kiinnittyy huomio työtapojen luokitteluun kontaktiopetukseen ja verkkoon soveltuviksi. Digitaalisessa ympäristössä samat työtavat voidaan toteuttaa kontaktiopetuksessa, verkossa tai hybriditoteutuksena. Suunnittelijoille tarkoitetun työkalun voi ladata osoitteesta <https://abc-id.org/download-abc/>. Sivustolta löytyy suomennettu versio ohjeesta.

FItech:n lomakepankin avulla pääsee alkuun myös aloitteleva opettaja

FItech:n oppimismuotoilun työkalupakki [11] [12] koostuu opetuksen suunnittelulomakkeista. Työkalupakin laadinnassa on huomioitu oppimisen psykologiset tekijät, kuten motivaatio, muistaminen, tarkkaavaisuus ja emootiot. Suunnitteluprosessi alkaa osallistujan oppimiskokemuksen kuvaamisella kahdeksalla osa-alueella. Lomakekokonaisuus etenee kohti sisältöjen ja aktiviteettien suunnittelua. Työkalupakissa on kysymyksiä suunnitelman reaaliaikaisen arvioinnin tueksi ja tarkastuslistoja oppimisprosessin suunnittelun eri vaiheisiin. Lisäksi työkalupakissa on valmiina joukko aktiviteetteja, jotka on luokiteltu tavoiteltavan oppimisen tai osaamisen tason mukaan.

Työkalussa ei näytä olevan suunnitteluprosessia läpileikkaavaa kehystä, jonka avulla voitaisiin tarkistaa, miten varmistetaan oppimiskokemus alussa asetetun kahdeksanosaisen kehyksen mukaan. Oppimismuotoilun työkalupakki on ladattavissa osoitteesta <https://fitech.io/app/uploads/2019/09/Learning-Design-Toolkit-v2.pdf>. Työkalupakista on tällä hetkellä ladattavissa toinen päivitetty versio.

Yhteisöllistä suunnittelua

Kolme tarkasteltua oppimisen muotoilun kehystä Carpe Diem, ABC Learning Design ja FITech:n oppimismuotoilun työkalupakki mallintavat suunnittelijoiden työskentelyprosessia. Muotoilukehyksiä käyttämällä suunnitteluvaihe on yhteisöllinen ja pienilläkin innovaatioilla on mahdollisuus päätyä osaksi oppimisprosessin suunnitelmaa.

Oppimisen muotoilun ohjeissa näyttäytyvät muotoilujattelun käsitteet, kuten palvelulähtöisyys, ongelman kehystäminen, prosessin mallintaminen ja kokemuksen muotoilu. Pedagogisesti tarkasteltuna kaikki nämä lähtökohdat ovat ennestään tuttuja oppimisprosessin suunnittelijoille, toki eri käsitteillä kuvattuna.

Muotoilukehykset tuovat koulumaailmassa tehtävää suunnittelutyötä lähemmäs työelämän toimintatapoja. Oppimisprosessin suunnittelu tehdään tiimeissä ja tehtyjä ratkaisuja tarkastellaan opiskelijan näkökulmasta. Malleissa elämyksellinen ja sitouttava oppimisprosessi syntyy taitavasti rakennettujen sosiaalisten prosessien lopputulemana. Tavoitellun lopputuleman saavuttaminen edellyttää suunnittelijoilta monipuolista pedagogista osaamista ja tiimityöskentelytaitoja.

Tenno Tiiu, yliopettaja

Oulun ammattikorkeakoulu, Ammatillinen opettajankoulutus

Lähteet

[1] Mutka, V. 2019. Oppimismuotoilu™ on ketterää, oppijalähtöistä kehittämistä. Oppimismuotoilu-blogi 14.5.2019. Hakupäivä 10.2.2022.

<https://mukamas.fi/blogi/oppimismuotoilu-on-ketteraa-oppijalahtoista-kehittamista/>

[2] Kutvonen, M. 2015. Oppimisen kehittämisessä tarvitaan uuden sukupolven muotoilua. SITRA. Blogit. Hakupäivä 31.1.2022.

<https://www.sitra.fi/blogit/oppimisen-kehittamisessa-tarvitaan-uuden-sukupolven-muotoilua/>

- [3] Marstio, T. 2020. Verkko-opinnon muotoilu. Käsikirja. Laurea-julkaisut 134. Laurea-ammattikorkeakoulu. Hakupäivä 10.2.2022. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-799-568-9>
- [4] Tenno, T. 2011. Surffaajat ja syventyjät – verkko-oppimisympäristön pedagogisen rakenteen ja opiskelijoiden toimintaorientaatioiden tarkastelua. Väitöskirja. Lapin yliopisto. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus. Hakupäivä 10.2.2022. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:ula-20115241130>
- [5] Alanko-Turunen, M. & Kaukinen, R. 2021. Oppimisprosessin muotoilua Muralilla. eSignals 26.5.2021. Hakupäivä 31.1.2022. <https://esignals.fi/kategoria/pedagogiikka/oppimisprosessin-muotoilua-muralilla/#0d6ab315>
- [6] Karjalainen, A. 2021. Digioppimisen pitää tuntua hyvältä. Oamk Journal 63/2021. Hakupäivä 31.1.2022. <http://urn.fi/urn:nbn:fi-fe2021110453862>
- [7] Salmon, G. 2013. E-tivities: the key to active online learning. New York: Routledge.
- [8] Salmon, G. 2020. Module Carpe Diem Learning Design: Preparation & Workshop. Hakupäivä 31.1.2022. https://www.gillysalmon.com/uploads/5/0/1/3/50133443/carpe_diem_planning_process_workbook_webversion1june2020.pdf
- [9] Aarnio, H. & Enqvist, J. 2016. Uudistettu DIANA-malli kehukseksi digiajan oppimiselle. Ammattikasvatuksen Aikakauskirja 18 (3), 39–48. Hakupäivä 31.1.2022. <https://journal.fi/akakk/article/view/84877>
- [10] Salmon, G. & Laurillard, D. 2021 Online and Blended learning for professionals/adult learners | Gilly Salmon and Diana Laurillard. Video. Youtube 19.3.2021. Nordisk Netwaerk for Voksnes Läering. Hakupäivä 31.1.2022. <https://youtu.be/hwjlqyDciPk>
- [11] Huhtanen, A. 2019. FITech Learning Design Toolkit. Aalto yliopisto. Hakupäivä 31.1.2022. <https://fitech.io/app/uploads/2019/09/Learning-Design-Toolkit-v2.pdf>

[12] Huhtanen, A. 2021. Oppimisen ja työn trendit vuonna 2021. Fitech. Hakupäivä 27.11.2021. <https://fitech.io/fi/oppimisen-ja-tyon-trendit-vuonna-2021/>

METATIEDOT

Tyyppi: Artikkel

Julkaisija: Oulun ammattikorkeakoulu

Julkaisunumero: 25/2022

Julkaisuvuosi: 2022

Tekijätiedot: Tenno Tiiu

Oikeudet: CC BY-SA 4.0

Kieli: suomi

Pysvä osoite: <http://urn.fi/urn:nbn:fi-fe2022030822351>

Tiivistelmä: Oppimisprosessin suunnittelijoiden työkalupakkiin on lisääntynyt oppimisen muotoilun kehykset. Kehykset perustuvat sosiokonstruktivistiseen oppimisteoriaan ja digitalisaation tuomiin mahdollisuuksiin. Oppimisprosessin suunnittelijoille tarjotaan innovatiivisia uusia työskentelymalleja. Yhteistä kaikille malleille on nykyaikainen moniammatillinen suunnittelu tiimeissä ja opiskelijoiden osallistuminen suunnitteluun. Kaikilla malleilla on myös yhteinen kehittämiskohde: miten voidaan varmistaa oppimisprosessin tavoiteltu elämyksellisyys? Lisäksi mallit ohjaavat suunnitteluprosessia, mutta onnistunut lopputulos perustuu edelleen suunnittelijoiden ja opettajien pedagogiseen asiantuntemukseen.