

PLEASE NOTE! THIS IS PARALLEL PUBLISHED VERSION / SELF-ARCHIVED VERSION OF THE OF THE ORIGINAL ARTICLE

This is an electronic reprint of the original article.

This version *may* differ from the original in pagination and typographic detail.

Author(s): Dufva, Pilvi

Title: Uudenlainen yhteissuunnittelumalli opiskelijoiden työelämäprojekteihin

Version: final draft

Please cite the original version:

Dufva, P. (2022). Uudenlainen yhteissuunnittelumalli opiskelijoiden työelämäprojekteihin. Pulssiportaali 29.4.2022. <https://karelia.fi/2022/04/uudenlainen-yhteissuunnittelumalli-opiskelijoiden-tyoelamaprojekteihin>

HUOM! TÄMÄ ON RINNAKKAISTALLENNE

Rinnakkaistallennettu versio *voi* erota alkuperäisestä julkaistusta sivunumeroiltaan ja ilmeeltään.

Tekijä(t): Dufva, Pilvi

Otsikko: Uudenlainen yhteissuunnittelumalli opiskelijoiden työelämäprojekteihin

Versio: final draft

Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä:

Dufva, P. (2022). Uudenlainen yhteissuunnittelumalli opiskelijoiden työelämäprojekteihin. Pulssiportaali 29.4.2022. <https://karelia.fi/2022/04/uudenlainen-yhteissuunnittelumalli-opiskelijoiden-tyoelamaprojekteihin>

Uudenlainen yhteissuunnittelumalli opiskelijoiden työelämäprojekteihin

Karelian Tulevaisuuden työ ESR -hankkeessa kehitetään koulutusta ja pedagogiikkaa muun muassa kehittäjäopettajien avulla. Kehittäjäopettajat pääsevät toteuttamaan työelämän kanssa tehtävän projektin, jonka toteutustavat liittyvät hankkeen pääteemoihin. Yksi kehittäjäopettajista, median lehtori Pilvi Dufva, toteutti opiskelijoiden ja Kontiolahti Outdoorin kanssa työelämälähtöisen projektin, joka hyödynsi virtuaaliympäristöjä sekä tuotantoprosessissa että työn tuotoksessa. Tässä artikkelissa Pilvi kertoo tarkemmin omasta työelämäprojektistään.

Keskiössä uudet teknologiat ja työelämäyhteistyö

Kehittämiprojektini lähti liikkeelle otsikolla ”*Virtuaalitekniikat: 360-kuvaus ja monimediaiset julkaisuasetukset. Yhteissuunnitteluprosessin kehittäminen media-alan koulutuksen projektiopinnoissa.*”

Projektilla oli kaksi keskeistä tavoitetta:

1. Hyödyntää uusia teknologioita ja virtuaalisia toimintaympäristöjä sekä tuotantoprosessissa että yhteistyön tuloksena syntyvässä tuotannossa.
2. Kehittää työelämäyhteistyötä media-alan projektiopinnoissa.

Käytännössä kehittämisprojektini oli integroitu kolmannen vuoden media-alan opiskelijoiden projektiopintoihin. Opintojen konkreettinen tavoite oli toteuttaa työelämäkumppanin kehittämistarpeisiin vastaava 360-teknologiaa hyödyntävä monimediainen julkaisu interaktiivisella Thinglink -sovelluksella.

Yhteiset tavoitteet ja pelisäännöt

Yhteistyö työelämän kanssa on yksi ammattikorkeakoulun tehtävistä ja työelämän tarpeiden huomioiminen ja ennakoiminen opetuksen suunnittelussa on osa arkea. Työharjoittelu ja opinnäytetyöt ovat yleisimmät yhteistyömuodot. Myös yritysten ja muiden toimijoiden palvelupyynnöihin vastaaminen on vakiintunut toimintatapa Karelian media-alan koulutuksessa. Kehittämiprojektissa tavoitteenani oli kehittää ja syventää tätä yhteistyötä ja tarjota sekä opiskelijoille että yhteistyökumppanille uudenlainen oppimismahdollisuus ja -kokemus.

Opintojakson konkreettisena tavoitteena oli toteuttaa työelämälähtöinen tuotanto, jossa molemmat osapuolet aidosti hyötyvät yhteistyöstä ja prosessista. Perinteisessä palvelupyynnössä tuotanto on pitkälti määritelty valmiiksi työelämän edustajan puolelta, mutta yhteissuunnittelun ihanuus ja kamaluus on se, ettei prosessin alussa vielä tiedetä mihin lopulta päädytään.

Ensimmäiset isot kysymykset olivat:

- Millainen tuotanto palvelee molempien tarpeita?
- Millaisia mahdollisuuksia yhteistyö antaa eri osapuolille?

Näihin kysymyksiin etsittiin vastauksia yhdessä. Pohdinnan ja keskustelujen pohjalta nousikin esiin useita erilaisia ideoita ja kehittämistarpeita, joiden ratkaiseminen nähtiin molempia osapuolia hyödyttäväksi ja näin myös yhteisen panostuksen arvoiseksi. Ymmärryksen muodostuttua kaikkien oli helppo motivoitua ja sitoutua yhteiseen työskentelyyn. Tavoitteena työskentelyssä oli alusta alkaen läpinäkyvyys, avoimuus ja päätöksien tekeminen demokraattisesti yhdessä työelämän kumppanin, opiskelijoiden ja opettajan kanssa.

Projektin ja tuotannon muotoilu

Iso haaste oli muotoilla opinnoista kokonaisuus, joka on tarpeeksi joustava mahdollistaakseen yhteissuunnittelun, mutta tarpeeksi jäykkä pysyäksään aikataulussa ja jolla varmistetaan opiskelijoiden oppimistavoitteiden saavuttaminen.

Keskeisenä työkaluna muotoilussa oli virtuaaliset Miro-pohjat. Ensimmäisessä Miro-pohjassa hahmoteltiin kurssin runko ja rakenne. Sisältö pilkottiin eri osa-alueisiin, joita laajennettiin myöhemmin. Tärkeintä tässä pohjassa oli kokonaisuuden aikatauluttaminen ja opiskelijoiden työmäärän mitoittaminen.

Tämä ensimmäinen pohja kasvoi ja muuttui paljon matkan varrella. Se toimi erityisesti opettajan ja opiskelijoiden välillä visualisoiden kurssin ja itse tuotannon etenemistä. Varsinkin tuotantopalavereissa Miro-pohjat auttoivat virittäytymään työn alla olevaan tilanteeseen ja hahmottamaan kokonaisuutta. Opiskelijapalautteessa mainittiin myös, että Miron visuaaliset pohjat helpottivat keskittymistä ja mahdollistivat opiskelijoille tasapuolisemman osallistumisen.

Miroa hyödynnettiin myös tuotantojen sisältöjen ideoinnissa ja luovassa suunnittelussa, jolloin yhteiset pohjat toimivat opiskelijoiden itsenäisen työskentelyn runkoina. Miron käytössä yhdistyikin suoraviivainen suunnittelu ja luovuus, ja ne mahdollistivat hyvin opiskelijoiden synkronisen ja asynkronisen työskentelyn.

Projektin aikana Miro osoittautui erittäin tehokkaaksi ja monipuoliseksi sovellukseksi ja media-alan opiskelijat ovat ottaneet sen osaksi omaa työskentelyään muissakin opinnoissa. Ennen kaikkea Miro-pohjat veivät työskentelyä eteenpäin ja auttoivat kokonaisuuden hahmottamisessa.

Ennalta määritellyt kontaktipisteet

Ennakolta projektille päätettiin viikon tarkkuudella kuusi työelämän ja opiskelijoiden yhteistä kontaktipistettä. Näiden kontaktipisteiden tehtävänä oli aikatauluttaminen ja suuntaviivojen luominen etenemiselle. Pisteiden määrittelyssä suurin haaste oli pyrkiä pitämään prosessi tarpeeksi joustavana, jotta se mahdollistaa luovuuden, mutta kuitenkin tarpeeksi jäykkänä, jotta tavoitteet saavutetaan aikataulussa.

Mallin kuusi kontaktipistettä kulkivat linjassa vakiintuneiden media-alan tuotantojen päävaiheiden ja toimintamallien kanssa:

1. Aloituskokous ja ideointi
2. Location scouting eli kuvauspaikkojen etsintä
3. Pitchaus eli ideoiden esittely
4. Kuvaukset
5. Ensimmäinen luonnoskierrros
6. Palaute

Nämä kontaktipisteet (kuva 1) toivat yhteen opiskelijat, työelämän edustajat ja opettajan. Vaikka jokaiselle kontaktipisteelle oli määritelty sisältö ja tavoitteet, tilaisuuksissa painotettiin vuoropuhelua, ajatusten vaihtoa ja uusia näkökulmia. Keskustellut mahdollistivatkin uudenlaista ajattelua, pohdintaa ja oppimista kaikille osallistujille.



Kuva 1. Työelämän ja opiskelijoiden yhteiset kontaktipisteet projektin aikana.

Käytännössä kontaktipisteitä oli huomattavasti enemmän. Tärkeässä roolissa oli opiskelijoiden suora vuorovaikutus työelämän edustajien kanssa tuotannon eri vaiheissa ja säännölliset tuotantopalaverit opettajan kanssa. Kaiken kaikkiaan vuorovaikutus opiskelijoiden, työelämän edustajien ja opettajan välillä oli monipuolista ja jatkuvaa. Tämä mahdollisti uudenlaista yhdessä tekemistä, kumppanuutta ja oppimista.

Teknologia edellä puuhun

Kurssin osaamistavoitteissa ja kehittämisprojektini suunnitelmassa mainitaan uudet teknologiat, erityisesti 360-kuvaus ja interaktiivinen Thinglink -julkaisualusta. Nämä molemmat teknologiat olivat opiskelijoille uusia ja näihin perehtyminen aloitettiin heti kurssin alussa jo ennen varsinaisen työelämäyhteistyön alkua. Perehtyminen sisälsi tutkimusta teknologioiden soveltamismahdollisuuksista ja käytännön kokeilua. Mahdollisuuksien lisäksi esille nousi nopeasti myös teknologioiden rajoitukset.

Teknologia nousee helposti itsearvoksi, vaikka sen pitäisi olla apuväline, joka palvelee tarkoitusta. Teknologiaan perehtymisen, yhteisten kehittämiskohteiden ja tuotannon tavoitteiden tarkentumisen jälkeen havahduttiin tilanteeseen, jossa oli kyseenalaistettava 360-tekniikan soveltuvuus tuotannon toteuttamiseen. Opiskelijat löysivät useita kekseliäitä ja luovia tapoja hyödyntää 360-tekniikkaa, mutta se ei palvellut tätä tarkoitusta, eikä auttanut meitä saavuttamaan yhteistyön lopputuloksena toteutettavan tuotannon määriteltyjä tavoitteita.

Tekniikan kyseenalaistaminen osoitti opiskelijoilta kokonaisvaltaista kriittistä ajattelua. Näistä kriittisistä huomioista keskusteltiin työelämän edustajien kanssa ja lopulta päätös rajata 360-tekniikka tuotannon ulkopuolelle oli helppo ja yksimielinen. Tästä muodostuikin eräänlainen käännekohta koko prosessille.

Tuloksena kaksi interaktiivista monimediasta julkaisua

Prosessin ja yhteissuunnittelutuloksena syntyi kaksi interaktiivista monimediasta julkaisua työelämänedustajien tarpeisiin. Julkaisut sisältävät grafiikkaa, videota, valokuvia, tekstiä ja linkkejä. Julkaisut ja näiden tuotantoprosessit vastaavat alussa määriteltyihin työelämänekumppanin kehittämistarpeisiin ja opiskelijoiden osaamistavoitteisiin.

Tutustu tuotokseen klikkaamalla alla olevan kartan keltaisia kuvakkeita:

Projektista oppia sekä opiskelijoille että työelämän edustajille

Työelämänedustajat olivat positiivisesti yllättyneitä, kuinka paljon prosessi opetti heille. Tämä oli heille uudenlainen opiskelijayhteistyön muoto. He olivat erityisen vaikuttuneita opiskelijoiden sitoutuneisuudesta ja asiantuntijuudesta. Vaikutuksen teki myös käytetyt uudet teknologiat, joita he suunnittelevat ottavansa käyttöön myös omassa organisaatiossaan tulevaisuudessa.

Opiskelijoiden kokemuksia refleктоitiin tarkemmin viimeisessä tuotantopalaverissa. Purkuprosessi rytmitettiin kolmeen vaiheeseen, joita työstiettiin yhteisessä Miro-pohjassa. Ensimmäisessä vaiheessa jokainen refleктоi yksin ja toisessa työskenneltiin pienryhmissä. Näiden vaiheiden tavoite oli mahdollistaa jokaiselle aktiivinen osallistuminen, työskentelyyn osallistuminen ja useiden eri näkökulmien esille tuominen.

Viimeisessä, kolmannessa, vaiheessa, tavoitteena oli synnyttää yhteisesti hyväksytty koonti ja lopputulos. Tässä Miro-pohja toimi jälleen keskustelun tukena ja loi visuaalinen jäljen reflektioprosessista tehden myös palauteprosessin läpinäkyväksi kaikille osallistujille.

Läpinäkyvyys ja avoimuus nousivatkin esille opiskelijapalautteesta. Opiskelijat kokivat, että heillä oli aito vaikutusmahdollisuus prosessin eri vaiheissa. Tämä lisäsi motivaatiota ja vahvisti sitoutumista yhteisiin tavoitteisiin. Oppimista tapahtui prosessin kaikissa vaiheissa, erityisesti sosiaalisissa konteksteissa. Yhteistyö opiskelijoiden ja työelämänedustajien kanssa synnytti uusia ajatuksia, uutta tietoa ja ymmärrystä.

Opiskelijat myös kokivat, että projekti antoi heille mahdollisuuden jakaa omaa osaamistaan ja asiantuntijuuttaan työelämän edustajille. Tämä vahvisti heidän oman ammatillisen itsetunnon kehittymistä ja ammatillista itsevarmuutta. Tärkeäksi koettiin myös, että projektin aikana he pystyivät vahvistamaan omien työnantajaverkostojen rakentumista.

Uusi suunnittelu- ja tuotantomalli käyttöön

Kehittäjäopettaja-hakemuksessani kirjoitin, että projektin tuloksena syntyy myös joustava, modifioitava yhteissuunnittelu ja -tuotantomalli, jota voidaan soveltaa opiskelijoiden työelämäyhteistyössä toteutettaviin projektiohjelmiin. Mallin ensimmäinen versio on nyt olemassa ja lähtee toiselle iterointikierrökselle syksyllä 2022.

Tämän tyyppinen työskentelytapa vei itseni osittain epämurkavuusalueelle ja vaati uudenlaista herkkyyttä, joustavuutta ja epävarmuuden sietokykyä. Projektin suunnittelussa tasapainoiltiin

media-alan vakiintuneiden toimintatapojen ja uudenlaisen yhteissuunnittelun välillä. Toteutuksessa oman haasteensa toi mm. monipaikkatyöskentely ja erilaiset hybriditoteutukset. Joka tapauksessa prosessin mallintaminen auttoi kokonaisuuden hallinnassa, suurissa linjoissa, ja varmisti joustavuuden säilymisen, joka puolestaan mahdollisti aidon yhdessä suunnittelun ja tekemisen.

Tulevaisuuden työ hanke on kehittämiskokonaisuus (1.10.2020-31.8.2021), joka muodostuu kolmesta osa-alueesta: 1) Tulevaisuuden työ (ESR/Etelä-Savon ELY-keskus), 2) Tulevaisuuden työ -investointi (EAKR/Pohjois-Karjalan maakuntaliitto) ja 3) Karelian oma pedagoginen investointi,). Kehittämiskokonaisuuden tavoitteena on kehittää opetusta, pedagogiikkaa ja Karelian oppimisympäristöjä vastaamaan tulevaisuuden työn vaatimuksia tiiviissä yhteistyössä työelämän kanssa. Kehittämiskokonaisuus pitää sisällään niin fyysisten tilojen muutostyöt ja uuden opetusteknologian hankinnan kuin opetukseen liittyvän pedagogisen osaamisen ja yhteissuunnittelun kehittämisen.

<https://tulevaisuudentyo.karelia.fi/>

Kirjoittaja:

Pilvi Dufva, lehtori, Karelia-ammattikorkeakoulu