

Tanja Munnukka & Samu Sarasoja

ELÄMYS PEDAGOGISET MENETEL- MÄT OSAKSI NUORTEN TYÖPAJAN TOIMINTAA

Opinnäytetyö

Humanistisen alan ammattikorkeakoulututkinto

Yhteisöpedagogikoulutus

2022



**Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu**

Tutkintonimike	Yhteisöpedagogi (AMK)
Tekijät	Tanja Munnukka & Samu Sarasoja
Työn nimi	Elämyspedagogiset menetelmät osaksi Nuorten työpajan toimintaa
Toimeksiantaja	Nuorisoalan tutkimus- ja kehittämiskeskus Juvenia
Vuosi	2022
Sivut	42 sivua, liitteitä 6 sivua
Työn ohjaaja	Lassi Pöyry

TIIVISTELMÄ

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli kehittää Empowering Youth – Successful youth work practices (EMPYRE) -hankkeen kautta Mikkelin Nuorten työpaja-toimintaan elämyspedagogisia menetelmiä. Opinnäytetyössä toteutettiin elämyspedagoginen toimintakokonaisuus Mikkelin Nuorten työpajoilla, johon osallistui EMPYRE-hankkeen kansainvälisiä vierailijoita.

Kehittämisen prosessi alkoi kartoittamalla tarve alkuhaastattelun avulla. Tämän jälkeen aloitettiin suunnitteluvaihe. Alustava suunnitelma vietiin eteenpäin Mikkelin Nuorten työpajoille, EMPYRE-hankkeen projektipäällikölle sekä hankkeen kansainvälisille vieraille. Suunnitelmaa jäsenneltiin useaan otteeseen Mikkelin Nuorten työpajojen ohjaajien kanssa. Kun suunnitelma oli valmis, toteutettiin vierailu Nuorten työpajoille, jolloin suunnitelma esitettiin ohjelmaan osallistuville nuorille. Ohjelmaa valmisteltiin yhdessä kansainvälisten vierailijoiden kanssa, jotka pääsivät osallistumaan sekä itse toimintaan että aktiiviseen tarkkailuun toiminnan vaikutuksista kohderyhmään. Toiminnallisten päivien jälkeen analysoitiin päivien havaintoja sekä toteutettiin loppuhaastattelu päivästä työpajaohjaajien kanssa.

Opinnäytetyön kehittämismenetelmänä toimi kokeilu. Kokeilu kesti kolme päivää, joiden pituus oli viisi tuntia. Päiviin sisältyi tutustumista, kokemuksia sekä reflektointia, jotka yhdessä muodostivat elämyksen. Kokeilun tarkoituksena oli tukea opinnäytetyön tavoitetta ottamalla huomioon nuorten työpajojen resurssit ja välineet sekä pyrkiä hyödyntämään niitä. Pyrkimyksenä oli, että tämä edistäisi tulevaisuudessa elämyspedagogisten menetelmien sisällytystä Nuorten työpajojen ohjelmaan.

Johtopäätöksenä todettiin, että elämyspedagoginen kokonaisuus olisi toimivampi, jos ryhmä pysyisi samana koko toimintajakson ajan. Näin eri aktiviteetteihin pystyisi panostamaan enemmän sekä laajemmin. Myös ryhmän sisäinen dynamiikka syventyisi ja luottamus kasvaisi, jolloin yksilöt uskaltaisivat toimia vuorovaikutuksellisemmin keskenään. Englannin kielellä toimiminen osoitautui osalle nuorista mieleiseksi tavaksi toimia, minkä vuoksi työpajat voisivat sisällyttää ohjelmaansa toimintaa, jossa nuoret pääsisivät harjoittamaan sekä hyödyntämään englannin kieltä. Loppuhaastattelusta havaittiin, että Nuorten työpajat suunnittelevat tulevaisuudessa toteuttavansa elämyspedagogista toimintaa tulevien ryhmien kanssa muun muassa retkien kautta.

Asiasanat: työpaja, elämyspedagogiikka, seikkailukasvatus

Degree title	Bachelor of Humanities
Author (authors)	Tanja Munnukka & Samu Sarasoja
Thesis title	Implementing experiential pedagogy in Youth workshop activities
Commissioned by	Youth Research and Development Centre Juvenia
Time	2022
Pages	42 pages, 6 pages of appendices
Supervisor	Lassi Pöyry

ABSTRACT

The objective of this thesis was to develop, through the Empowering Youth – Successful youth work practices (EMPYRE) project, experiential pedagogical methods for Mikkeli Youth Workshop. An experiential pedagogical activity entity was implemented at Mikkeli Youth Workshops, in which international visitors of the EMPYRE-project participated.

The development process began by mapping the need through an initial interview. After this, the planning phase began. The preliminary plan was forwarded to Mikkeli Youth workshops, the project manager of the EMPYRE-project, and the international guests. The plan was structured several times with the instructors of the Mikkeli Youth Workshops. The finished plan was presented to the workshop youths participating in the program. The program was prepared together with international visitors, who were able to participate in the activities themselves, as well as actively observe the effects of the activities on the target group. After the activity days, the observations of the days were analyzed and a final interview about the days was carried out with the workshop instructors.

The thesis development method was an experiment. The experiment lasted for three days, with a length of five hours. The days included getting to know each other, practices, and reflection, which together formed an experience. The purpose of the experiment was to support the goal of the thesis by considering the resources and tools of the Youth workshops and trying to utilize them. The aim was that this would promote the addition of experiential pedagogical methods to the Youth Workshops program in the future.

As a conclusion, it was stated that the activity days would be more functional if the target group remained the same throughout the whole process. Thus, it would be possible to invest more widely in different activities. The dynamics within the group would also deepen and trust would increase, in which case individuals would have more courage to act interactively with each other. Working in English turned out to be a preferred way of working for some of the workshop youths, which is why the workshops could include activities in their program, where the young people could practice and use the English language. As a significant result of the final interview, it was found that the Youth Workshops plan to implement experiential pedagogic activities with future groups, for example through excursions.

Keywords: workshop, experiential pedagogy, adventure education

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	KEHITTÄMISTYÖN TAUSTA JA TARVE	7
2.1	Kehittämisympäristön kuvaus	7
2.1.1	Työpajatoiminta	7
2.1.2	Empowering Youth – Successful Youth Work Practices (EMPYRE)	8
2.2	Lähtökohtatilanteen ja kehittämistarpeen kuvaus	9
3	KEHITTÄMISEN TEOREETTINEN PERUSTA.....	11
3.1	Elämypedagogiikka ja seikkailukasvatus	11
3.2	Elämys, kokemus ja reflektio	14
3.3	Kokemuksellinen oppiminen	16
3.4	Aiemmat tutkimukset ja kehittämishankkeet	18
4	KEHITTÄMISPROSESSIN TOTEUTUS.....	19
4.1	Kehittämisen kohde ja tavoite	19
4.2	Toimenpiteet	21
4.3	Kehittämismenetelmät	22
4.4	Työsuunnitelma	24
4.5	Toteutusvaihe	25
4.6	Arviointivaihe	27
5	TULOKSET, VAIKUTUKSET JA JOHTOPÄÄTÖKSET	29
5.1	Tulokset ja pohdinta.....	29
5.2	Kehittämisehdotukset	32
	LÄHTEET.....	34

LIITTEET

Liite 1. Alkukartoitushaastattelun kysymykset

Liite 2. Loppuhaastattelun kysymykset

Liite 3. Turvallisuussuunnitelma ja riskianalyysi

1 JOHDANTO

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on kehittää Nuorisolan tutkimus- ja kehittämiskeskus Juvenian kansainvälisen Empowering Youth – Successful youth work practices (EMPYRE) -hankkeen kautta Mikkelin Nuorten työpaja-toimintaan elämyspedagogisia menetelmiä. EMPYRE-hankkeessa tutkitaan, arvioidaan ja kehitetään hyviä nuorisotyön menetelmiä nuorten voimaannuttamiseksi Euroopassa (Empowering Youth – Successful youth work practices in Europe s.a.). EMPYRE-hanke järjesti keväällä 2022 Learning event -tapahtuman, jossa nuorisotyön ammattilaiset, opiskelijat sekä opettajat kokoontuivat Suomeen testaamaan hankkeessa tutkittuja nuorisotyön menetelmiä käytännössä kolmessa eri kohderyhmässä, joista Mikkelin Nuorten työpaja oli yhtenä kohderyhmänä. Opinnäytetyön kehittämisosuuden käytännön toiminta asetui Learning event -tapahtuman ajalle.

Nuorten työpajalle käytännön toiminta rakennettiin hankkeessa tutkituista nuorisotyön menetelmistä elämyspedagogiikan ympärille. Opinnäytetyössä suunnitellaan ja toteutetaan Nuorten työpajan nuorille elämyspedagogista toimintaa, joka toteutetaan Learning event -tapahtuman käytännön toiminnan aikana Mikkelissä. Opinnäytetyön kehittämistyön menetelmäksi valitsimme kokeilun Learning event -tapahtuman kertaluontoisuuden vuoksi. Käytännön toiminnan kesto oli kolme viiden tunnin mittaista päivää. Päivät rakennettiin tutustumisen, elämyksien sekä reflektoinnin ympärille. Analysoimme, miten elämyspedagoginen toiminta toimii työpajanuorten kanssa näiden kolmen toiminnallisen päivän aikana kerättyjen havaintojen perusteella sekä haastatteleamalla työpajaohjaajia.

Kiinnostuksemme lähteä kehittämään työpajatoimintaa kumpusi innostuksettamme elämyspedagogiikkaa sekä seikkailukasvatusta kohtaan. Elämyspedagogiikan tarjoamat henkilökohtaiset sekä ryhmäkohtaiset kokemukset ja oppimistilaisuudet ovat asia, jota halusimme päästä työstämään ja siihen EMPYRE-hanke tarjosi mahdollisuuden. Pääsimme syventämään osaamistamme näitä teemoja kohtaan yhteistyössä kansainvälisten osallistujien kanssa, joka mahdollisti edellytykset uudenlaisille näkökulmille elämyspedagogisista menetelmistä.

2 KEHITTÄMISTYÖN TAUSTA JA TARVE

2.1 Kehittämisympäristön kuvaus

2.1.1 Työpajatoiminta

Suomessa työpajatoiminta sai alkunsa 1980-luvulla. Ensimmäiset työpajat perustettiin Helsinkiin, Kuhmoon, Sotkamoon, Suomusalmelle ja Vantaalle. Työpajatoiminta keskittyi alkuun uusien toimintamallien etsintään. Mallien tavoitteena oli löytää keinoja ehkäistä nuorten syrjäytymistä työelämästä ja koulutuksesta. 1990-luvun alkuun mennessä toiminta laajentui ja etenkin 1990-luvun vaiheen lama edesauttoi toiminnan laajentumista. Nuorisokansliaryhmäpäällikkötyöryhmä ehdotti 1993–1994 nuorten työpajatoiminnan laajentamista koko maan kattavaksi järjestelmäksi. Myös toiminnan sisältöä alettiin kehittää. Sosiaalitoimi lisättiin kolmantena toimialana mukaan ja 1990-luvun loppulla painopiste työpajatoiminnassa siirtyi laajennettuun asiakkaan tukemiseen hätäaputyöllistämisen sijaan. Vuosituhannen vaiheen jälkeen työpajatoiminnan kehittämisessä siirryttiin toiminnan vaikuttavuuden seurantaan ja toimivien käytäntöjen mallintamiseen ja levitykseen. Lisäksi asiakkaiksi tulivat myös koulupudokkaat ja pitkäaikaistyöttömät. (Opetusministeriö 2004.)

Työpaja on yhteisö alle 29-vuotiaille nuorille, jotka tarvitsevat tukea koulutukseen, työelämään sekä elämänhallintaan liittyvissä asioissa. Työpajat ovat osa nuorisotakuuta, joka takaa peruskoulun päättäneille nuorille koulutuspaikan oppilaitoksessa, oppisopimuksessa, työpajassa, kuntoutuksessa tai muulla tavoin. (Nuorten työpajat ja etsivä nuorisotyö s.a.) Työpajalla tehdään nuorelle henkilökohtainen valmennussuunnitelma yhdessä nuoren kanssa. Suunnitelman tehtävänä on parantaa nuorten valmiuksia päästä koulutukseen, suorittaa koulutus loppuun ja päästä avoimille työmarkkinoille tai muuhun tarvitsemaansa palveluun. Työpajalla valmennus on tavoitteellista ja siinä huomioidaan valmentautujan tarpeet, taidot ja osaaminen sekä niiden kehittäminen. Tarkoituksena on vahvistaa nuoren arjenhallintaa ja toimintakykyä, vahvistaa sosiaalisia taitoja ja kasvattaa ammatillista osaamista. Työpajalla nuori voi myös tehdä opintokäyntejä työpaikoille tai oppilaitoksiin ja harjoitella työhakemuksen tekemistä sekä suunnitella työpajaohjaajan kanssa tulevaisuuttaan. Nuorten työpajatoimintaan voivat osallistua niin työttömät nuoret

kuin ilman koulutusta olevat. Jotkut työpajat järjestävät myös toimintaa nuorille, joilla on vaikeuksia suorittaa opintonsa loppuun. Yleisimmät valmennuspalvelut nuorten työpajoilla ovat kuntouttava työtoiminta, työkokeilu, palkkautettu työ ja sosiaalinen kuntoutus. Suomessa toimii 250 työpajaa, kuntien, säätiöiden, yhdistysten ja yhteisöjen toimesta. (Into ry 2020.) Työpajat toimivat yhteistyössä työvoimahallinnon, sosiaalitoimen, päihdehuollon ja erilaisten koulutustahojen kanssa. Eri tahojen väliset yhteistyöt ovat merkittäviä työpajojen toimivuuden kannalta. (Lamberg 2009, 8.)

2.1.2 Empowering Youth – Successful Youth Work Practices (EMPYRE)

Empowering Youth – Successful Youth Work Practices EMPYRE-hanke on kansainvälinen hanke, jossa tutkitaan, arvioidaan ja kehitetään hyviä nuorisotyön menetelmiä yhteistyössä eri yliopistojen, ammattikorkeakoulujen, korkeakouluopiskelijoiden sekä eri organisaatioiden nuorisotyöntekijöiden kanssa. Näiden hyvien nuorisotyön menetelmien avulla voimaannutetaan nuoria Euroopassa. Suomen partnerimaina hankkeessa ovat Itävalta, Puola sekä Wales. Kohderyhmänä hankkeessa toimivat NEET-nuoret (Not in Employment, Education or Training) eli koulutuksesta ja työelämästä ulkopuolelle jääneet nuoret, jotka ovat syrjäytymisriskissä. (Empowering Youth – Successful youth work practices in Europe s.a.)

Hyvien nuorisotyön menetelmien tutkimiseen, arviointiin sekä kehittämiseen kuului Suomessa keväällä 2022 EMPYRE-hankkeen järjestämä Learning event -tapahtuma. Siihen kokoontui hankkeen partnerimaista korkeakouluopiskelijoita, opettajia sekä eri organisaatioiden nuorisotyöntekijöitä testaamaan nuorisotyön menetelmiä käytännössä. Learning event -tapahtuma kesti kahdeksan päivää, johon sisältyi toiminnan suunnittelua, käytännön toimintaa sekä tulosten tarkastelua ja arviointia Power-loppuseminaarissa.

Käytännön toiminnan osuus oppimisympäristöissä oli kolme päivää. Kansainväliset osallistujat jakautuivat kolmeen eri suomalaiseen nuorisotyöorganisaatioon, joista yksi oli Mikkelin Nuorten työpaja. Nuorten työpajalle jakaantuneet kansainväliset osallistujat testasivat elämyspedagogisia toimintoja, sillä elämyspedagogiikka on yksi EMPYRE-hankkeessa tutkituista hyvistä nuorisotyön menetelmistä.

Power-loppuseminaarissa käytiin läpi mitä ja miten Learning event -tapahtumassa tehtiin ja kuinka toiminta sujui valituissa ympäristöissä. Seminaarissa käsiteltiin sekä hankkeen kulkua yleisesti että hankkeen tuloksia. EMPYRE-hankkeen tuloksena tehdään verkkokurssi menestyneistä nuorisotyön menetelmistä nuorisotyön opiskelijoille, e-opetusopas osana verkkokurssia, verkkokurssi nuorisotyöntekijöille sekä avoin verkkokurssi laajemmille nuorisoasioista kiinnostuneille sidosryhmille Euroopassa (Empowering Youth – Successful youth work practices in Europe s.a.).

2.2 Lähtökohtatilanteen ja kehittämistarpeen kuvaus

Selvittääksemme Mikkelin Nuorten työpajojen elämyspedagogisen toiminnan lähtökohdat, haastattelimme työpajan työpajakoordinaattoria. Haastattelun tarkoituksena oli kartoittaa:

- aiemmin järjestetyt elämyspedagogisen toiminnan muodot
- nuorten työpajan resurssit elämyspedagogiselle toiminnalle
- nuorten kokemukset elämyspedagogisista toiminnoista
- nuorten työpajan toiveet elämyspedagogiselle toiminnalle.

Haastattelu toteutettiin haastattelukysymysten (liite 1) pohjalta Teamsin välityksellä, mikä mahdollisti haastattelun nauhoittamisen ja tarkastelun jälkeensä.

Haastattelusta kävi ilmi, että Nuorten työpajat ovat osallistuneet aikaisemmin Suomen nuorisokeskusten järjestämiin Nuotta-valmennuksiin, joissa käytetään elämyspedagogisia toiminnallisia menetelmiä nuorten ryhmätaitojen ja sosiaalisten vuorovaikutustaitojen vahvistamiseen (Seurujärvi 2022). Nuotta-valmennukset on suunnattu erityisen tuen tarpeessa oleville 13–28-vuotiaille nuorille. Valmennuksen kesto, toiminta ja tavoitteet räätälöidään ryhmien toiveiden mukaan (Nuorisokeskus Marttinen 2022). Seurujärvi (2022) kertoo nuorten työpajojen eri ryhmien osallistuneen aiemmin Nurmeksen Hyvärilän, Kouvolan Anjalan ja Inarin Vasatokan nuorisokeskusten Nuotta-valmennuksiin. Valmennuksissa esimerkiksi melottiin ja seinäkiipeiltiin. Nuorilta saatu palaute Nuotta-valmennuksista on ollut hyvin positiivista. Palaute on herättänyt kiinnostuksen järjestää elämyksellistä toimintaa myös Nuorten työpajalla järjestelmällisemmin ja tavoitteellisemmin. (Seurujärvi 2022.)

Mikkelin Nuorten työpajat ovat aikaisemmin järjestäneet myös pienimuotoisempaa elämyksellistä toimintaa, kuten metsäretkiä ja ruoan tekemistä ulkona, mutta ilman selkeämpiä tavoitteita. Toiminnan ei kuitenkaan tarvitsisi olla niin laaja kuin Nuotta-valmennuksessa, vaan elämyksellisissä toiminnoissa pienistä asioista rakentuva yhteisöllinen kokemus olisi ihanteellinen tavoite. Nuotta-valmennukset tarjoaisivat paljon työpajan nuorille, mutta vaikeutena on sitouttaa nuoria toimintaan ja ajankohdan löytäminen toiminnan järjestämiseksi. Kulkeminen nuorisokeskukseen ja siellä viipyminen useammin päivän voi olla joillekin nuorille henkisesti liian kuormittavaa, etenkin jos nuori on uusi työpajan asiakas ja nuoren kuntoutusprosessi on vielä aluilla. Nuorten työpajoilla järjestettävä toiminta voisi madaltaa nuorten kynnystä osallistua toimintaan, etenkin jos elämyspedagogista toimintaa järjestettäisiin lähiympäristössä. Näin saataisiin etenkin niitä nuoria enemmän mukaan, joita toiminta hyödyttäisi kaikkein eniten. Laajemman elämyspedagogisen toiminnan järjestämisen haasteina ovat aika, varusteet ja työpajavalmentajien resurssit ohjata elämyspedagogista toimintaa muun työpajatoiminnan lisäksi. (Seurujärvi 2022.)

Seurujärvi (2022) kertoo sosiaalisen vahvistumisen olevan tärkein syy, miksi elämyspedagogista toimintaa pitäisi lisätä työpajalla. Työpajan toiminnat, kuten puupaja tai puhvettipaja, voidaan mieltää elämykselliseksi toiminnaksi. Ne eivät kuitenkaan sisällä yhtä paljon yhteisöllistä sisältöä kuin retket tai muut toiminnat työpajaympäristön ulkopuolella. Elämyksellisessä toiminnassa koettaisiin asioita yhdessä tiivistäen työpajayhteisöä. Seurujärvi (2022) nostaa etenkin onnistumisen kokemukset yhdeksi tärkeäksi tavoitteeksi. Hyvät kokemukset vahvistavat nuorten itseluottamusta ja tuovat heitä ”ulos kuorestaan” ja rohkaisevat nuoria ylittämään itsensä. Nuoret voisivat kokea onnistumisia yksilöllisellä tasolla, kuten ruoan valmistus maastossa. Tätä kautta voidaan linkittää onnistumiset omaan arkielämään. Tekemällä samalla yhdessä tuodaan nuoria yhteen ja haastetaan heitä ”puhaltamaan yhteen hiileen”. (Seurujärvi 2022.)

3 KEHITTÄMISEN TEOREETTINEN PERUSTA

3.1 Elämyspedagogiikka ja seikkailukasvatus

Seikkailu- ja elämyspedagogiikka on toiminnallista, tuottaa iloa elämysten ja yhteistoiminnan myötä, virkistää sekä edistää tavoitteellista kasvua ja oppimista. Sosiaalisten taitojen kehitys on tärkeä elämänhallintataito, jota työpajoilla pyritään kehittämään. Elämyspedagogiikka tukee tätä kehitystä ryhmässä toimimisen kautta. Koettaessa elämyksiä ryhmässä ja saadessaan palautetta, havaitaan yhteisten kokemusten ja elämysten kautta itsestä niin yksilönä, ryhmän jäsenenä kuin sosiaalisena toimijana. Elämyspedagogiikka vahvistaa nuoria sopeutumaan vallitseviin oloihin ja ottamaan vastuuta elinympäristöstään, itsestään ja ympäröivästä yhteiskunnasta sekä muuttamaan sen epäkohtia. (Pulkkinen s.a. 1.)

Elämyspedagogiikka voidaan tulkita prosessiksi, jossa etusijalla ovat elämykset ja oppiminen niiden välityksellä. Yhteisö nähdään kasvattavana osana, jossa ryhmässä koetut elämykset ja yhteiset tunne-elämykset opettavat yksilölle itsestä ryhmän jäsenenä. Yksilölliset ja yhteisölliset prosessit vahvistavat sosiaalista, emotionaalista ja tiedollista kehitystä. Tämän kaltaisessa toiminnassa korostuu yksilön vastuu sekä yhteisöllisen vastuun ja tehtävien jakaminen. Tällöin aktiivinen osallistuminen ryhmän toimintaan on mahdollista ja merkittävää oppijalle. Toiminta on yleensä koulun ulkopuolista tai koulua tukevaa toiminnallisia menetelmiä, joissa liitetään luontoympäristö, elämys ja yhteisön toiminta tavoitteelliseksi pedagogiikaksi. (Karppinen 2005, 36–37.)

Elämyspedagogiikka kasvattaa yksilöä toiminnan kautta. Siinä missä toiminta antaa mahdollisuudet oppia uusia taitoja, elämyspedagogiikka keskittyy kasvattamaan niiden kautta. Se antaa lähtökohdat toimia fyysisesti, psyykkisesti sekä emotionaalisesti. Yksilölle elämyspedagogiikan on tarkoitus antaa kokemus oppimisesta ja itsensä ylittämisestä. Elämys- ja seikkailupedagogiikassa koetut vuorovaikutukselliset prosessit, niiden kehittyminen, analysointi ja reflektointi ovat tärkeässä roolissa, sillä ne auttavat ymmärtämään omia tunteuksia ja prosesseja. (Lohi & Luukkonen 2016, 13–14.)

Elämyspedagogiikka ja seikkailukasvatus eroavat toisistaan ennalta arvaamattomuuden kautta. Elämyspedagogiikassa korostuu toiminnalliset, mutta

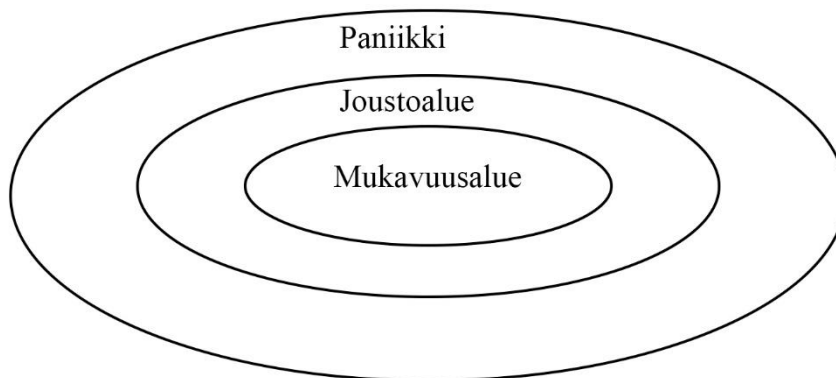
maltilliset kasvatuseritykset. Seikkailukasvatuksessa toimintaa ei välttämättä tarvitse tai ei pystytä suunnittelemaan täysin etukäteen, vaan toiminta sisältää muuttujia, joita ei voi ennustaa tarkasti. Molemmat kuitenkin painottavat kokemuksia, elämyksiä ja toiminnallisuutta ja niiden reflektointia sekä ainutkertaista tapahtumaa, joka vaatii osallistujaa muuttamaan vakiintuneita käsityksiä itsestään, ympäristöstään ja toisista ihmisistä. (Karppinen & Latomaa 2015, 46–47.)

Seikkailukasvatukselle ei ole yhtä oikeaa selitystä vaan sillä on monia määritelmiä, jotka riippuvat toiminnan toteutuksen painotuksilla ja arvoilla. Yleisesti seikkailukasvatuksella tarkoitetaan toimintaa taikka harjoitteita, joissa pyritään tuottamaan ihmisen kasvua ja kehitystä tukevia kokemuksia seikkailun avulla tavoitteellisesti, turvallisesti ja ohjatusti. Toiminnassa tarjotaan yksilölle tai ryhmälle haasteita ratkaistavaksi, joiden lopputulos on epävarma. Seikkailukasvatuksessa korostuu yhteinen oppiminen, jossa yksilön vastuu, ryhmän vastuu ja tehtävien jakaminen ovat merkittävässä tekijässä. Toiminta-ajatukseen vaikuttaa sosiaalipedagoginen näkemys, jonka mukaan ihminen on aktiivinen ja sisältä ohjautuva. Sosiaalisella yhteisöllä on merkittävä vaikutus yksilön oppimiseen. Jotta toiminnasta saataisiin seikkailukasvatuksellinen, osa turvallisuu-teen ja osaamiseen liittyvistä asioista ja vastuusta siirretään osallistujalle. Seikkailussa osallistuja on aktiivinen toimija, missä hän pääsee haastamaan itseään. Ohjaaja mahdollistaa tämän antamalla osallistujille välineet, muttei ratkaisua. Jos seikkailun lopputulos on ennalta arvattavissa, se on suorittamista. Näin ollen toiminnassa pitää olla mahdollisuus epäonnistua. (Keskinen 2015, 20–21.)

Seikkailussa on eri tasoja, jotka haastavat osallistujaa eri tavalla. Keskinen mukaan (2015) seikkailun tasot voidaan ohjaajan näkökulmasta hahmottaa portaiksi, jonka askeleet ovat leikki, seikkailu ja rajaseikkailu. Portaakku kuvaavat haasteen kasvamista ja päättyvät suureen pudotukseen, epäseikkailuun, jonne ei koskaan pitäisi pudota. Ensimmäisellä tasolla on leikki. Leikki on toimintaa, jossa osallistujat toimivat, työskentelevät tai leikkivät omien taitojensa ja osaamisensa alapuolella. Leikissä ei ole läsnä fyysinen eikä psykologinen pelko. Seuraava taso tai portaan askel on seikkailu, jossa osallistuja tuntee hallitsevansa tilanteen, mutta tilanne kuitenkin haastaa osallistujaa, jolloin hä-

nen täytyy käyttää tietoja ja taitojaan enemmän selvittääkseen siitä. Rajaseikkailussa, eli kolmannella tasolla, osallistujat toimivat tietojensa ja taitojensa rajoilla. Osallistuja ei enää hallitse tilannetta, vaan hänen on nähtävä kohtuullisen paljon vaivaa selviytyäkseen tilanteesta. Mukana on pelko, esimerkiksi todellinen mahdollisuus loukkaantua. (Keskinen 2015, 22–25.)

Rajaseikkailussa ohjaaja antaa osallistujalle mahdollisuuden ylittää oman mukavuusalueensa rajan siirtymällä joustoalueelle (kuva 1). Joustoalueelle ei siirrytä ennen kuin sinne ihminen ikään kuin työnnetään. Toimiminen joustoalueella voi aiheuttaa stressiä, jonka vuoksi alueella ei toimita koko aikaa. Joustoalueella toimiessa ihminen käyttää tietoja ja taitojaan, joita tämä ei käytä arkipäiväisessä elämässään. Toimimalla oman mukavuusalueen ulkopuolella, ihminen kasvaa haastamalla itseään ja rajojaan, samalla siirtäen rajaansa mukavuusalueen ja joustoalueen välillä.



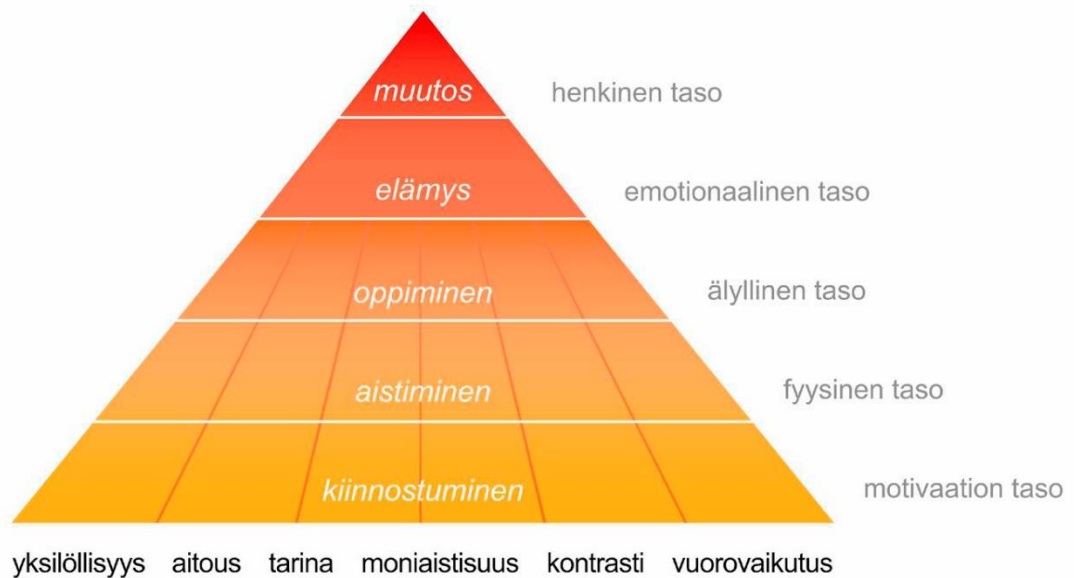
Kuva 1. Ihmisen toiminnan alueet (Keskinen 2015)

Seikkailussa ei kuitenkaan ole tarkoitus työntää ihmisiä liikaa yli omien rajojensa, koska silloin mennään epäseikkailun puolelle, joustoalueelta paniikkiin. Epäseikkailu on portaiden neljäs taso, jossa osallistujan tiedot ja taidot on ylitetty ja lopputuloksena voi olla vakava loukkaantuminen tai kuolema. Tällöin on siirrytty osallistujan kannalta yli joustoalueen rajojen paniikkiin. Tilanne osallistujalle on pelottava ja inhottava ilman mitään positiivista. Liiallinen rajojen ylittäminen voi kutistaa ihmisen rajoja. Ohjaajan rooli on huomioida seikkailussa osallistujien yksilölliset rajat ja kannustaa sekä mahdollistaa heidän

omalta mukavuusalueeltansa poistuminen ja sinne paluu. (Keskinen 2015, 22–28.)

3.2 Elämys, kokemus ja reflektio

Elämykset ja kokemukset ovat yksilöllisiä. Toiselle pelkkä metsässä kävely on elämyksellistä, toiselle vuorikiipeily on osa arkipäivää. Tämän takia elämyksellisen toiminnan rakentaminen voi olla haastavaa. Elämyksellisen toiminnan rakentamiseen ja kehittämiseen voidaan käyttää Tarssasen ja Kyläsen (11, 2009) kehittämää Elämyskolmio -mallia (kuva 2). Mallissa elämystä tarkastellaan elämyksen elementtien tasolla ja asiakkaan kokemuksen tasolla. (Tarssanen & Kylänen 2009, 11–12.)



Kuva 2. Elämyskolmio (Tarssanen & Kylänen 2009)

Elämyksen elementit muodostuvat kuudesta osa-alueesta, jotka ovat yksilöllisyys, aitous, tarina, moniaistisuus, kontrasti ja vuorovaikutus. Yksilöllisyys on tuotteen tai toiminnan ainutlaatuisuus, jollaista kokemusta ei löydy mistään muualta samankaltaisena. Mahdollisuutena on muokata sisältöä asiakkaiden tarpeiden mukaan esimerkiksi haastavuutta. Aitous on yksinkertaisimmillaan toiminnan uskottavuus, jossa toiminta koetaan aitona eikä teennäisenä tai rahastuksena. Tarina sitoo tuotteen tai toiminnan elementit yhteen tarinalla. Sen avulla perustellaan mitä ja miksi tehdään juuri tätä. Moniaistisuudella tarkoitetaan tuotteen tai toiminnan visuaalisuutta, jossa aistituntemukset on otettu suunnittelussa huomioon ja ne tukevat kokonaisuutta. Kontrasti on tuotteen tai

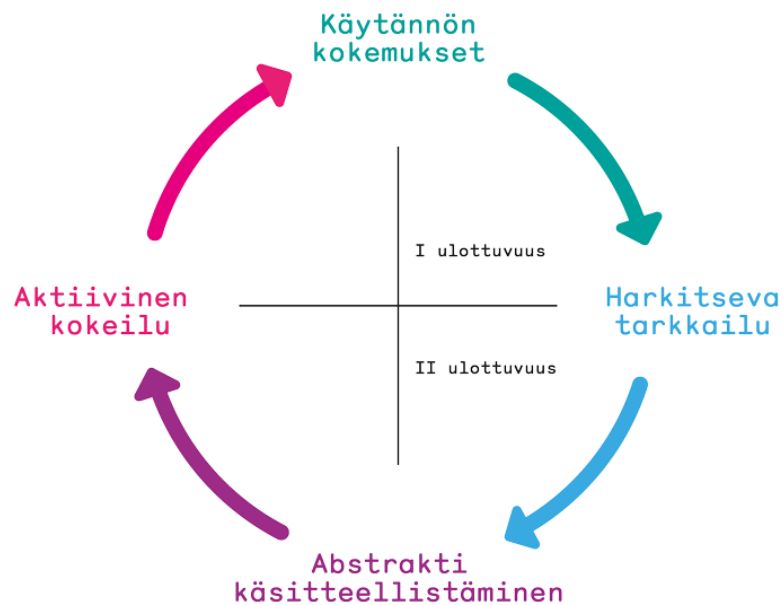
toiminnan erilaisuus verrattuna asiakkaan arkeen. Kokemukset uudessa ja erilaisessa ympäristössä mahdollistavat itsensä näkemisen toisesta näkökulmasta ja kokemaan ilman totuttuja arjen rajoituksia ja tottumuksia. Vuorovaikutus on onnistunutta kommunikaatiota. Olennaisena osana on yhteisöllisyys, niin asiakkaiden kuin ohjaajan välillä. Elementtien avulla tuetaan asiakkaan pääsyä pyramidin huipulle, muutkokokemukseen, asiakkaan kiinnostuksen herättämisen, kokemisen, tietoiseen prosessointiin ja tunnepitoisen elämyksen kautta. (Tarssanen & Kylänen 2009, 12–15.)

Tarssanen ja Kylänen (15, 2009) kuvaavat asiakkaan kokemuksen rakentumisen Elämyskolmion-mallin pystyakselilla. Motivaation tasolla on tarkoitus herättää asiakkaan kiinnostus toimintaa kohtaan. Fyysisellä tasolla tarkoitetaan asiakkaan tuotteen tai toiminnan kokemista ja tiedostamista aistiensa avulla. Koetaanko toiminta turvalliseksi, miellyttäväksi vai vaaralliseksi? Älyllisellä tasolla prosessoidaan ympäristöä ja toimitaan niiden mukaan. Sen tulisi tarjota oppimis- ja harjaantumiskokemuksia, mahdollistaen uuden oppimisen tietoisesti tai tiedostamatta. Emotionaalisella tasolla koetaan varsinainen elämys. Taso on hyvin yksilökohtainen. Hyvin rakennettu toiminta, joka on ottanut huomioon elämyksen peruselementit, tuo yksilölle kokemuksen toiminnan merkityksellisyydestä itselleen. Henkisellä tasolla koetaan henkilökohtainen muutkokokemus. Muutkokokemuksessa yksilö kokee muuttuneensa tai omaksuneensa jotain uutta osaksi persoonaansa, kuten uuden harrastuksen, ajattelutavan tai voimavarojen löytämisen. (Tarssanen & Kylänen 2009, 15–16.)

Elämyspedagogisessa toiminnassa koetaan jotain elämyksellistä, mutta itsessään pelkkä elämys ja sen kokeminen ei takaa tietoista oppimista. Jotta elämys ei jäisi muistoksi, se on tehtävä tietoiseksi ja merkittäväksi niin yksilölle kuin ryhmälle (Karppinen 2007, 77). Reflektion avulla elämyspedagogiikassa tehdään koettu tapahtuma tietoiseksi ja ymmärrettäväksi. Reflektion tarkoituksena on tuetusti avata, tulkita ja käsitteellistää koettua elämystä ja luoda niille uusia merkityksiä peilaamalla niitä aikaisempiin yksilön ja ryhmän omiin kokemuksiin ja tietoihin. Reflektion avulla luodaan kontakti omiin tunteisiin ja sisäisiin kokemuksiin, tavoitellen ihmisenä kasvamista. (Karppinen 2007, 87–89.)

3.3 Kokemuksellinen oppiminen

Kolb tiedetään kokemuksellisen oppimisen mallin kehittämisestä, joka on hyvin keskeistä elämyspedagogiikassa. Tämän vuoksi syvennymme Kolbin oppimisen syklin malliin (kuva 3), jossa keskeistä on kokemusten, elämysten sekä itsereflektion rooli oppimisprosessissa (Anttila 2017). Kolb on lähtenyt kehittämään malliaan Lewinin, Deweyn sekä Piaget'n tutkimuksista, joista kokemuksellisen oppimisen juuret juontuvat (Kolb 1984, 21). Ymmärtääkseen Kolbin teorian lähtökohdat, avaamme alkuun Lewinin, Deweyn ja Piaget'n tutkimusten pääpiirteet.



Kuva 3. Oppimisen syklinen malli Kolbin mukaan (Anttila 2017)

Lewinin mallissa oppiminen tapahtuu neljän vaiheen syklissä, jossa kokemus toimii pohjana havainnoinnille sekä reflektoinnille. Tavoitteena on yhdistää kaksi tärkeää aspektia, kokemus ja prosessi, toimivaksi oppimisprosessiksi. Välitön henkilökohtainen kokemus toimii painopisteenä, sillä se luo abstraktille käsitteellistämislle henkilökohtaisen merkityksen. Palauteprosessi taas luo pohjan tavoitteellisen toiminnan prosessille sekä sen seurausten arvioinnille, jolloin puutteet tässä prosessissa, etenkin epätasapaino havainnoinnin ja toiminnan välillä, johtaa tehottomuuteen niin yksilö- kuin yhteisötasolla. (Kolb 1984, 22.)

Deweyn oppimisprosessin malli on hyvin samanlainen Lewinin mallin kanssa, painottaen oppimista dialektisena prosessina integroiden kokemuksen, havainnoinnin ja toiminnan osaksi oppimisprosessia. Siinä missä Lewin korostaa palauteprosessia, Deweyn malli syventyy oppimisen pystyvyyteen muuttaa yksilön impulsseja, tunteita sekä haluja konkreettisista kokemuksista määrätietoiseksi toiminnaksi. Toiminnan lykkääminen mahdollistaa tässä prosessissa tilan havainnoinnille sekä harkinnalle. (Kolb 1984, 22.)

Piaget'n mallissa kokemuksen, konseptin, reflektoinnin sekä toiminnan ulottuvuudet muodostavat perusjatkumon ajatuksen kehittymiselle. Tämä oppimisprosessi tapahtuu yksilön ja ympäristön välisessä vuorovaikutuksessa, akkomodaation ja assimilaation keskinäisen vuorovaikutuksen ollessa avainasemassa. Akkomodaatiossa yksilö mukauttaa konseptit ja mallit kokemukseen ympäristössä ja prosessiin, kun taas assimilaatiossa tapahtumat ja kokemukset ympäristöstä yhdistetään jo olemassa oleviin konsepteihin ja malleihin. (Kolb 1984, 23.)

Lewinin, Deweyn sekä Piaget'n malleissa tiivistyy se, että oppimisprosessissa käsitteet tulevat kokemuksesta ja ne muokkautuvat jatkuvasti kokemusten kautta. Elämypedagogiikassa ideoita ja ajatuksia ei siis korjata, vaan niitä muotoillaan uudelleen kokemusten kautta. (Kolb 1984, 26.) Oppiminen on jännitteitä ja konflikteja täynnä oleva prosessi, sillä uudenlaiset tiedot, taidot ja asenteet saadaan kokemuksellisen oppimisen neljän vaiheen vastakkainasettelusta: käytännön kokemusten, harkitsevan tarkkailun, abstraktin käsitteellistämisen sekä aktiivisen kokeilun. Näiden neljän vaiheen oppimisen syklissä (kuva 3) oppijan tulee olla avoin uudelle kokemukselle (käytännön kokemukset), reflektoida ja havainnoida heidän kokemustaan eri näkökulmista (harkitseva tarkkailu), luoda käsitteitä, jotka yhdistävät heidän havaintonsa teoriaan (abstrakti käsitteellistäminen) sekä hyödyntää teorioitaan tehdäkseen päätöksiä ja ratkaistakseen ongelmia (aktiivinen kokeilu). (Kolb 1984, 30.) Tämä oppimisen syklin malli jakaantuu kahteen ulottuvuuteen:

1. ymmärtämisen ulottuvuus
2. muuntelun ulottuvuus.

Ymmärtämisen ulottuvuus sisältää käytännön kokemukset ja niiden abstraktin käsitteellistämisen. Keskeistä ymmärtämisen ulottuvuudessa on tiedostaa ja käsitteellistää kokemukset. Muuntelun ulottuvuus sisältää aktiivisen kokeilun sekä harkitsevan tarkkailun. Keskeistä muuntelun ulottuvuudessa on havainnoida kokemusta sekä sen vaikutuksia itseensä toiminnan aikana ja jälkeen. (Anttila 2017.) Näiden ulottuvuuksien tarkoituksena on olla vastakkaisia, jolloin oppijan tulee itse valita, mitä oppimiskykyjä hän ottaa käyttöönsä oppimistilanteissa. Koko oppimisen syklin mallissa oppija vaihtelee toimijasta havainnoijaan sekä tietynlaisesta osallistumisesta yleiseen analyttiseen irtautumiseen. (Kolb 1984, 30–31.) Yhdistämällä oppimisen vaiheet sekä oppijan eri roolit ja oppimiskyvyt prosessissa, koostuu oppimisen syklinen malli (kuva 3) (Anttila 2017).

3.4 Aiemmat tutkimukset ja kehittämishankkeet

Nuorten työpajatoiminnan tarkoituksena on tarjota nuorille mahdollisuus oppia uusia taitoja heitä kiinnostavalta alalta ja tukea nuorten toimintakykyä. Tämän takia työpajoilla ei ole yleisesti pelkästään elämyspedagogista toimintaa, vaan se voi olla osa työpajatoiminnan sisältöä keskittyen tukemaan nuorten kasvua ja kehitystä. Elämyspedagogiikkaa voidaan käyttää ryhmäytymiseen, arjen hallinnan taitojen kehittämiseen tai sosiaalisten taitojen harjoitteluun osana työpajatyöskentely kokonaisuutta. Elämyspedagoginen toiminta tapahtuu monesti työpajan ulkopuolella. Suomen nuorisokeskusten järjestämä Nuotta-valmennus on esimerkiksi yksi elämyspedagoginen toiminta, jota työpajat hyödyntävät. Nuotta-valmennus sai alkunsa vuonna 2010 opetus- ja kulttuuriministeriön aloitteesta. (Suomen nuorisokeskusyhdistys ry. 2021b). Valmennus oli aluksi suunnattu 14–29-vuotiaille etsivän nuorisotyön ja nuorten työpajan asiakkaille. Vuoden 2022 alusta toiminta laajeni kokeiluna myös erityis- ja koulunuorisotyön ryhmille ja kuntouttavaan toimintaan. (Suomen nuorisokeskusyhdistys ry. 2021b.) Valmennus sisältää seikkailu- ja elämystoimintaa tarjoten nuorille ryhmämuotoista ja yksilöllistä tukea. Valmennuksen on havaittu tukevan nuorten arjenhallintaa ja sosiaalisten taitojen vahvistumista sekä myös ryhmäyttävän nuoria ja ohjaajia keskenään. (Suomen nuorisokeskus ry. 2021b.)

Elämyspedagogiikkaa ja seikkailukasvatusta työpajalla on toteutettu Tampereen seudun Työllistämisyhdistys Etappi ry:n Luontopolkua eteenpäin hankkeessa. Hanke järjesti toimintaa vuosina 2013–2017 ja on jatkanut tästä eteenpäin osana Etappi ry:n toimintaa. Kohderyhmänä on työttömät pirkanmaalaiset nuoret. Hankkeen tavoitteena oli hyödyntää luontolähtöisiä menetelmiä, edistää nuorten terveyttä, hyvinvointia ja työllistymistä. Luontopolkua eteenpäin työpajalla toiminta perustuu vahvasti seikkailukasvatukseen niin harjoitteissa kuin myös lähestymistavasta tehdä asioita työpajalla. (Rautiainen 2020, 274–275). Hankkeessa seikkailukasvatusta tarjosi nuorille erilaisen, mutta turvallisen ympäristön, jossa haastaa itseään monipuolisesti ja tutkia omia voimavaroja ja vahvuuksia, joiden kautta löytää suuntaa omalle elämälleen. Rautiainen (2022, 279) luettelee vaihtelevan arjen, seikkailullisen elementin, yllätyksellisyyden, myönteisen ryhmäkokemuksen ja hyväksytyksi tulemisen tunteen lisänsä nuorten osallistumismotivaatiota toimintaan. Lisäksi seikkailukasvatuksessa ja elämyspedagogisessa toiminnassa merkittävässä roolissa oleva reflektio on auttanut hankkeen nuoria kehittymään omien kokemusiansa käsittelyssä ja niiden ymmärtämisessä kontekstissa omaan arkielämäänsä (Rautiainen 2020, 277–278).

4 KEHITTÄMISPROSESSIN TOTEUTUS

4.1 Kehittämisen kohde ja tavoite

Kehittämisen kohteena toimii Mikkelin kaupungin ylläpitämä Nuorten työpaja. Nuorten työpaja on ohjattu 17–29-vuotiaille koulutuksen ja työelämän ulkopuolella oleville nuorille. Työpaja parantaa nuorten toimintakykyä sekä koulutus- ja työelämävalmiuksia viiden eri työpajaosaston ja nettiopintopisteen avulla. Työpajaosastoina toimii digitaalisen median paja, kädentaito- ja sisustuspuu- ja puutyöpaja, puhvettipaja sekä ympäristö- ja palvelupaja. (Nuorten työpaja s.a.)

Digitaalisen median pajalla valokuvataan, videoidaan, käsitellään tallenteita, koodataan pelejä sekä tehdään 3D-mallinnusta ryhmässä. Pajalla myös suunnitellaan ja tehdään esitteitä, julisteita sekä kortteja tilauksesta. Pajan toiminta tapahtuu pajan tiloissa sekä tapahtumissa ja kuvauskeikoilla. (Nuorten työpaja s.a.)

Kädentaito- ja sisustusajalla tehdään käyttö- ja koriste-esineitä, pieniä korjauksia sekä uustuotantoa monipuolisilla menetelmillä ja eri materiaaleilla. Pajalla tarjotaan mahdollisuudet opetella muun muassa huovutusta, punontaa, solmitta, neulontaa sekä matonkudontaa. Pajalla toteutetaan myös tilauksia, keikkaluonteisia töitä ja tuokioita sekä osallistutaan erilaisiin tapahtumiin, myyjäisiin ja projekteihin yhteistyökumppaneiden kanssa. (Nuorten työpaja s.a.)

Puutyöpajalla työstetään ja käsitellään puuta erilaisilla koneilla, aineilla ja menetelmillä sekä korjataan huonekaluja ja muita puuesineitä. Pajalla myös luodaan puusta uustuotantoa. (Nuorten työpaja s.a.)

Puhvettipajan toiminta keskittyy ruoanlaittoon. Pajalla opetellaan keittiötöiden tekemistä ja kehitetään omia taitoja. Puhvettipajalla on myös mahdollista suorittaa hygieniapassi. (Nuorten työpaja s.a.)

Ympäristö- ja palvelupaja keskittyy luontopolkujen kunnostamiseen, raivaustöihin sekä erätaitojen ja nuotio- ja luontokoulun harjoitteluun. Yksi keskeinen tehtävä pajalla on huolehtia Pursialassa sijaitsevan Kaihun kodan toiminnasta. Pajalla tehdään myös pihanhoito- ja muuttotöitä. Ympäristö- ja palvelupajan toiminta ja siitä omaksutut taidot ovat hyödyksi nuorille esimerkiksi heidän hakeutuessa asiakaspalvelu-, nuoriso-, luonto- tai retkeilyaloille. (Nuorten työpaja s.a.)

Nettiopintopiste mahdollistaa suorittamaan kesken jääneitä perusopintoja ja lukiokursseja. Opiskelu tapahtuu etänä verkko-opintomateriaalien kautta. Opiskelija on Otavan Opistossa ja nettiopintopiste antaa tilan, välineet sekä tuen opintojen suorittamiseen. (Nuorten työpaja s.a.)

Työpaja järjestää myös viikkoliikuntaa nuorille työpajalla. Toiminta on kerran viikossa toteutettavaa liikunnallista aktiviteettia, johon nuorten lisäksi työpajan ohjaajat osallistuvat. Viikkoliikunnan tarkoituksena on tutustuttaa nuoria eri lajeihin ja kannustaa liikkumaan. Tavoitteena on herätellä nuorten kiinnostusta liikuntaan mielekkään toiminnan kautta. (Seurujärvi 2022).

Opinnäytetyön tavoitteena on kehittää EMPYRE-hankkeen kautta Mikkelin Nuorten työpajalle elämyspedagogista toimintaa, jota he voisivat ottaa mu-

kaan eri työpajojen arkeen. Nuorten työpaja on osallistunut Nuotta-valmennuksiin eli nuorisokeskuksissa järjestettäviin leirimuotoisiin valmennuksiin syrjäytymisvaarassa oleville nuorille. Valmennukset vaikuttavat nuorten arjenhallintaan, itseluottamukseen sekä sosiaalisten taitojen vahvistumiseen. (Suomen nuorisokeskusyhdistys ry 2021.) Nuotta-valmennusten lisäksi työpaja on käynyt nuorten kanssa kiipeilemässä Mikkelin Saimaa Stadiumilla. Mikkelin Nuorten työpaja kaipaisi enemmän elämyksellistä ja seikkailullista toimintaa tarjolle nuorille tämän toiminnan rinnalle, josta nousi tarve kehittämistyölle. (Seurujärvi 2022.)

4.2 Toimenpiteet

Ensimmäinen toimenpide oli selvittää Mikkelin Nuorten työpajan elämyspedagogiset lähtökohdat haastattelemalla työpajakoordinaattoria. Haastattelun pohjalta kehitettiin elämyspedagogisen toiminnan kokeilu. Opinnäytetyötä aloittaessa tiedossa oli Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun kautta, että Nuorten työpaja toivoisi enemmän seikkailu- sekä elämyspedagogista toimintaa. Haastattelun avulla kartoitettiin tarkemmin Nuorten työpajan lähtökohtia ja toiveita, jotka toimivat perustana kehittämistyölle.

Toimintaa suunniteltaessa tarkoituksena oli hyödyntää Mikkelin elämyksellisiä mahdollisuuksia, kuten työpajan lähellä olevaa Kalevankankaan ulkoilualuetta. Näin työpaja saisi heille lähelle valmiita toimintamuotoja, joita he voivat jatkossa mahdollistaa itse työpajanuorille. Paikallisia elämyksellisiä toimintoja on helpompi toteuttaa jatkoa ajatellen, jolloin työpajat voivat ottaa elämyksellisen toiminnan jatkossa käyttöön pienemmällä kynnyksellä. Kartoittamalla työpajan tarjontaa elämyspedagogisesta toiminnasta alkuhaastattelussa, selvisi heiltä jo löytyviä välineitä, joita pystyisi hyödyntämään kokeilussa. Hyödyntämällä Nuorten työpajan välineistöä, tavoiteltiin madaltaa entistä enemmän kynnystä elämyksellisen toiminnan lisäykselle.

Toiminnot, joihin päädyttiin, olivat lumikenkäily, nuotiolla evästäminen sekä Seppo.io-peli. Seppo.io on selaimessa toimiva pelillisyyssalusta, jossa keskeistä on tavoitteellinen toiminta, oman osaamisen hyödyntäminen ja yhdessä toimiminen (Seppo 2022). Näiden lisäksi sisällytettiin päiviin reflektointia kuva-

korttien sekä Padlet-verkkoalustan kautta. Padlet on selaimessa toimiva virtuaalinen seinä, johon voi lisätä kuvia, videoita ja tekstejä esimerkiksi ryhmätyöskentelyssä (Silmälä 2021). Nuorten työpajoilla oli jo ennestään lumikenkiä, joita hyödynsimme ja loput tarvittavat lumikengät saatiin Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun Xamkin Mikkelin kampukselta lainaan.

Kun kokeilun kokonaisuus oli suunniteltu, vietiin toimintaehdotus eteenpäin Nuorten työpajalle, joka keräsi nuoria osallistumaan toimintaan. Toiminnassa tuli alun perin toimia ohjaajina EMPYRE-hankkeen kansainvälisiä osallistujia sekä Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun yhteisöpedagogiopiskelijoita elämyspedagogisen ohjauksen kurssin kautta. Lopulta ohjaajina toimivat lisäksi yksi opiskelija elämyspedagogisen ohjauksen kurssilta ja työpajavalmentajat apuohjaajien roolissa. EMPYRE-hankkeen kansainväliset osallistujat olivat mukana osallistujina yhdessä työpajanuorten kanssa, sillä keskustelun pohjalta työpajavalmentajien kanssa, päädyttiin siihen ratkaisuun, että kansainväliset vieraat olivat jo valmiiksi itsessään iso muutos työpajanuorten arkeen kanssaosallistujina ja heidän roolinsa ohjaajana olisi ollut liian iso kynnyks nuorille osallistua toimintaan.

Työpajanuoret olisi haluttu ottaa mukaan suunnitteluprosessiin, joten tarkoituksena oli järjestää kuukausi ennen varsinaista toimintaa tapaaminen, jossa olisi delegoitu vastuuryhmiä toimintoja varten (varusteet, eväät yms.). Näin olisi saatu lisättyä nuorten osallisuutta sekä sitoutumista toimintaan. Jokaisella nuorella olisi ollut oma merkittävä roolinsa, joka tukisi toiminnan kokonaisuutta ja sen onnistumista. Suunnitteluprosessi on osa elämystä, minkä vuoksi koettiin nuorten osallistamisen jo alkutaipaleella tärkeäksi elementiksi. Näin ei kuitenkaan käynyt, vaan aikataulullisista syistä ja kansainvälisten osallistujien epäselvästä roolista johtuen, jätettiin suunnittelutapaaminen pois. Sen sijaan työpajaohjaajia pyydettiin keräämään nuorilta toiveita tulevasta toiminnasta, mutta selviä konkreettisia toiveita ei saatu.

4.3 Kehittämismenetelmät

Kehittämistyön menetelmäksi valittiin kokeilu Learning event -tapahtuman kerätalutoisuuden vuoksi. Kokeilevalla toiminnalle selvitetään, kuinka kehitet-

tävä toiminta toimii käytännössä. Kokeiltavaa toimintaa testataan kohderyhmälle ja toimijoille. Tässä menetelmässä kohderyhmä voi toimia omassa ympäristössään omalla tavallaan samalla osallistuen kehitettävään toimintaan. Kokeilevassa toiminnassa suoritetaan usein vaiheittaista kehittämistä. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että kokeilusta kerätään analysoitavia havaintoja, joiden pohjalta toimintaan tehdään tarvittavat muutokset. Toimintaa jatketaan välillä uudelleen arvioiden. Kokeileva toiminta ei välttämättä vaadi reflektointia ja analysointia kohderyhmältä, vaan välitön omakohtainen palaute voi riittää. (Toikko & Rantanen 2019, 99–100.)

Kokeilevan toiminnan seuranta perustuu mitattaviin asioihin. Seurannassa voi hyödyntää ja laatia erilaisia tiedonkeruu välineitä. Seurattavan asian määrittäminen on erityisen tärkeää esimerkiksi kysymysten avulla: “edistääkö uusi toiminta kohderyhmän tavoitteiden saavuttamista?” Tiedonseuranta voi toteutua myös subjektiivisesti, korostaen kohderyhmän kokemustiedon merkitystä. Toiminta voi myös olla pilotoivaa, jolloin toimintaa testataan rajatussa ympäristössä ensin, jonka jälkeen vasta laajemmissa ympäristöissä. (Toikko & Rantanen 2019, 101.)

Kokeilu toteutetaan Nuorten työpajan osallistuessa Learning event -tapahtumaan. Mikkelin Nuorten työpajoille saapui 11 kansainvälistä vierailijaa, jotka osallistuivat kokeilun toimintaan. Nuorten työpajalle suunniteltiin kolmelle päivälle elämyksellistä sekä seikkailullista toimintaa, joihin sisällytettiin reflektointia. Kokeilua suoritettiin näiden kolmen päivän ajan ja reflektoinnista kerättiin analysoitavia aineistoja, joiden pohjalta saadaan tietoa mikä kokeilussa toimi ja mikä ei. Toiminnan yhteydessä kerättiin myös välitöntä palautetta, jotta saataisiin mahdollisimman paljon tietoa toiminnan toimivuudesta. Kokeilun ollessa kertaluontoinen, lyhyt ja intensiivinen kolmen peräkkäisen päivän ajan, toimintaa ei pysty näiden päivien aikana kehittämään suuresti. Välittömän palautteen kerääminen kuitenkin mahdollistaa pienien muutoksien tekemisen, joilla toimintaa voi kehittää toimivammaksi, mikäli tarve tämmöiselle syntyy.

Nuorten työpajat pääsevät kokeilun pohjalta toteuttamaan jatkossa heille elämyksellistä toimintaa osana työpajan arkea. Kehittämistyö tuottaa työpajalle pohjan siitä, minkälainen toiminta nuorille on kokeilussa toiminut ja miksi, min-

käläinen toiminta ei toiminut ja miksi sekä kuinka toimintaa voisi lähteä jatkossa kehittämään. Koko kokeilun ajan, osallistujien oli tarkoituksena valokuvata itselleen tärkeitä hetkiä ja laittaa näitä kuvia Padlet-verkkoalustalle. Valokuvien kautta oli tarkoitus reflektoida elämyksellisen toiminnan merkitystä yksilölle, sekä arvioida kokeilun vaikuttavuutta niin yksilö kuin ryhmätasolla.

4.4 Työsuunnitelma

Suunnitteluvaiheessa, joulukuussa 2021 tutkimme, perehdyimme ja kirjoitimme teoreettista viitekehystä elämyspedagogiikasta, seikkailukasvatuksesta sekä työpajatoiminnasta. Toimintaa suunniteltaessa yhdistettiin EMPYRE-hankkeen tavoitteet ja työpajatoiminnan tavoitteet, eli nuorten voimaannuttaminen ja nuorten sosiaalinen vahvistaminen. Toiminnan kestoksi määriteltiin kolme päivää ja toiminta sijoittui 6.–8.4.2022. Alustavat suunnitelmat ja ideat esitettiin marraskuussa 2021 opinnäytetyön tekijöiden, työelämävastaavan ja Nuorten työpajan ohjaajien yhteisessä kokouksessa. Tammikuussa 2022 toteutimme haastattelun työpajakoordinaattorille, jossa kartoitimme laajemmin työpajan toiveita ja tavoitteita elämyspedagogisesta toiminnasta työpajoilla. Suunnitteluun oli tarkoitus osallistua EMPYRE-hankkeen kansainvälisiä osallistujia sekä yhteisöpedagogiopiskelijoita, joiden kanssa olisimme suunnitelleet yhtenäisen kokonaisuuden, johon kuuluisi kaksi päivää toimintaa ja yksi päivä reflektointiin liittyvää toimintaa. Kansainväliset osallistujat kuitenkin jätettiin pois suunnitteluprosessista aikataulutushaasteiden takia.

Tammikuusta eteenpäin kehittämisprosessi jatkui seuraavasti:

- toiminnan suunnittelua
- toiminnan ensimmäinen toimintaehdotus toimitetaan työpajalle
- toiminnan jatkokehittämistä
- työpajan kanssa suunnittelua.

Toteutus tapahtui Learning event -tapahtumassa 3.–12.4. (viikot 14–15) ja toimintakokonaisuus toteutettiin Nuorten työpajalla 6.–8.4. (viikko 14). Toiminnan tarkoituksena oli olla elämyspedagoginen ja toiminta toteutettiin työpajan lähiympäristössä. Toimintaan sisällytettiin reflektoinnin lisäksi arviointia esimerkiksi toiminnan sujuvuudesta, onnistumisesta sekä tavoitteiden saavuttami-

sesta. Reflektointi toiminnasta ja toiminnan arvioinneista oli tarkoitus saada aineistoa kehittämistyön toimivuudesta. Aineiston pohjalta arvioitiin toteutettua toimintaa ja asioita, jotka toimivat tai eivät toimineet.

Huhtikuussa 2022 tapahtuman ja toiminnan toteutuksen jälkeen toteutimme loppuhaastattelun työpajavalmentajille, jotka olivat mukana toiminnassa. Haastattelun tarkoituksena oli selvittää kokeilun onnistumista työpajan henkilökunnan näkökulmasta ja minkälaisia jatkotoimienpiteitä työpaja voisi kokeillumme kautta lähteä toteuttamaan. Haastattelu toteutettiin haastattelukysymysten (liite 2) pohjalta Teamsin välityksellä, mikä mahdollisti haastattelun nauhoittamisen ja tarkastelun jälkeenpäin. Valmistelimme myös loppuhaastattelukysymykset työpajanuorille, jotta saisimme tarkempaa analyysiä vielä heidän kokemuksistaan. Nuorilla ei kuitenkaan ollut halukkuutta osallistua haastatteluun. Huhtikuun aikana analysoitiin aineistot ja toukokuusta eteenpäin työstettiin raportti tuloksista.

4.5 Toteutusvaihe

Keskiviikkona 6.4.2022 ensimmäinen päivä aloitettiin valokuvareflektiolla, jossa hyödynnettiin kuvakortteja, joiden avulla ohjattavat kertoivat heidän alkutuntemuksiaan. Valitsimme tämän harjoituksen päivän aloitukseen, sillä halusimme antaa nuorille tilaa kertoa heidän olostaan sekä mahdollisuuden tulla kuulluksi. Tämä harjoite mahdollisti myös melko matalan kynnyksen tilaisuuden aloittaa tutustuminen niin vieraisiin ohjaajiin, kuin ulkomaalaisiin vieraisiin. Jokainen kertoi tuntemustensa ohella myös oman nimensä ja mistä on kotoisin. Kaikki eivät halunneet puhua englanniksi ja osa ei halunnut kertoa tuntemuksiaan ääneen, mutta näyttivät kuitenkin valitsemansa kortin. Jokainen osallistui tähän aktiviteettiin.

Ryhmäyttämisharjoitteena toteutettiin miinakenttäharjoite, jossa työpajanuoret ja kansainväliset osallistujat keskittyivät ongelmanratkaisuun yhdessä kommunikoiden. Tässä harjoitteessa oli havaittavissa työpajanuorten oma-aloitteisuutta esimerkiksi parien muodostamisessa, jota harjoite vaati. Muutama työpajanuori kuitenkin ahdistui tästä harjoituksesta ja jättivät osallistumatta.

Elämyksellisenä aktiviteettina toimi lumikenkäily Kalevankankaan maastossa. Osalla työpajanuorista oli fyysisiä rajoitteita lumikenkäilyyn osallistumiseen ja osa ei halunnut testata lumikenkäilyä. Lumikenkäilyn sijasta oli vaihtoehtona laavulle käveleminen. Kävelyssä oli läsnä luontoelementtejä mitä lumikenkäilyssäkin, vaikkakin luontovaikutukset olivat eroavia. Tarkoituksena oli kuitenkin luonnossa yhdessä liikkuminen, johon kaikki osallistuivat. Lumikenkäily päättyi Kalevankankaan laavulle, jossa oli tarjolla kahvia.

Päivä päättyi samantyyppisellä reflektiolla, kuin alkoikin, mutta ilman kuvakortteja. Pidimme kierroksen, jossa jokainen pääsi kertomaan tuntemuksiaan päivän lopussa ja refleктоimaan, että muuttuiko tuntemukset päivän alusta ollenkaan ja minkä takia. Yhtä lukuun ottamatta kaikki osallistuivat reflektioon. Havaitsimme, että nuoret jakoivat vain positiivisia kokemuksia päivästä. Lähes kaikki nuorista refleктоivat myös englanniksi ja kertoivat englanniksi toimimisen jopa mieleiseksi vaihteluksi. Keskustelimme tästä vielä päivän päätteeksi työpajavalmentajien kanssa, ja tämä oli heille yllättävä havainto, mutta tärkeä sellainen.

Torstaina 7.4.2022 päivä alkoi tutustumisella, jolloin jokainen kertoi oman nimensä, mistä on kotoisin sekä yhden faktan itsestään. Päivän elämyksellisenä toimintona toimi Seppo.io-pelin pelaaminen pienryhmissä. Peli rakennettiin rastiradaksi Kalevankankaan maastoon suunnitteluvaiheessa. Pelin rastien tavoitteena oli ryhmässä toimiminen eri aktiviteettien kautta sekä keskustelun herättäminen esimerkiksi luonnon merkityksestä. Peli alkoi nuorten työpajoilta ja eteni Kalevankankaan metsäpolkuja pitkin Kalevankankaan laavulle, jossa ruokailtiin ja refleктоitiin päivän päätteeksi. Seppo.io-pelin ryhmät pyrittiin jakamaan mahdollisimman monipuolisiin ryhmiin niin, että ryhmät sisältäisivät ulkomaalaisia eri maista, työpajanuoren sekä työpajavalmentajan. Nuoria osallistui tälle päivälle vain kolme, joten oli tärkeää, että työpajavalmentajat pystyivät osallistumaan toimintoihin myös, jolloin nuorilla oli pienryhmissä joku tuttu ihminen. Loppurefleksio tapahtui samoissa pienryhmissä Kalevankankaan nuotiolla. Ryhmäläiset keskustelivat heidän yksilöllisistä kokemuksista ryhmänsä kanssa ja etsivät yhden yhteisen kokemuksen, jonka he jakoivat kaikille. Jokainen ryhmä onnistui synnyttämään keskustelua sekä toimimaan yhdessä.

Perjantaina 8.4.2022 työpajanuoria oli osallistumassa kaksi. Päivän teemana oli ryhmäyttävien sekä luottamuksellisten ryhmäharjoitusten tekeminen lumikenkäilyn ohella nuorten työpajojen viereisessä Kalevankankaan maastossa. Päivän alkurefleksio toimi samalla rakenteella kuin keskiviikkona, mikä mahdollisti osallistujien tutustumisen ennen ryhmäharjoituksia. Koko ryhmä jaettiin kolmeen pienryhmään, joista kaksi ryhmää suorittivat ryhmäharjoitukset lumikengillä ja yksi ilman lumikenkiä. Jokaisessa ryhmässä oli niin ulkomaalaisia osallistujia kuin suomalaisia. Ryhmäharjoitusten jälkeen reflektitiin ryhmässä toimimista kuvakorttien avulla. Ryhmät kertoivat toisilleen heidän toimimisensa huippukohtia yhden kuvakortin avulla. Loppurefleksiota kirjoitettiin vielä Padlet-verkkoalustalle, jonne oli kaikkien päivien aikana ladattu kuvia ja tekstejä päivistä. Osallistujat reflektivat Padlettiin heidän kokemuksiaan ja kommentoivat aikaisempia julkaisuja. Padlettiin pystyi kirjoittamaan anonyymisti, joten näitä kommentteja on mahdoton yhdistää, ovatko ne työpajanuorten jättämää kommenttia vaiko ulkomaalaisten osallistujien.

4.6 Arviointivaihe

Kehittämistyön tavoitteena oli, että Nuorten työpaja saisi kuvan, kuinka yhdellä tavalla elämyspedagogista toimintaa voisi työpajalla järjestää ja kuinka valmiita työpajan nuoret ovat osallistumaan tämän kaltaiseen toimintaan. Toiveena oli, että työpaja pystyisi sisällyttämään enemmän elämyspedagogiikkaa heidän toimintaansa tulevaisuudessa. Kehittämistyön toimintajakson aikana pystyimme havaitsemaan, että työpajanuoria stressasi epätavalliset aktiviteetit vieraiden ihmisten kanssa heidän tilassaan. Tästä huolimatta nuoret kuitenkin päivien aikana kykenivät astumaan ulos mukavuusalueeltaan ja osallistumaan toimintoihin. Mukavuusalueelta poistuminen on merkittävä osa elämyspedagogiikassa, johon työpajanuoret kykenivät toistuvasti päivien aikana. Työpajan nuoret ovat tottuneet toimimaan samojen ihmisten ja tutun ja turvallisen struktuurin mukaan työpajalla, jolloin nämä päivät olivat iso muutos heidän työpaja päiviinsä. Eri kielellä puhuminen täysin tuntemattomien ihmisten kanssa sekä päivän toiminnat erosivat huomattavasti heille tutusta työpaja päivästä. Yksi työpajanuori oli kuitenkin jättänyt nimellisenä Padlettiin reflektion ”I was here only at friday, but i really liked that i could be myself and be part of the group! Thank you all ♡♡”. Tämä reflektio viestii turvallisuuden tunteesta, joka ryhmässä toimiessa on saavutettu elämyspedagogisessa toiminnassa.

Toiminnallisten päivien alussa moni ei halunnut ensiksi puhua englanniksi, tai muuten ollenkaan, mutta lopulta päätyivät pitämään toisella kielellä kommunikoinnista. Tämän tiedon myötä työpajoilla voitaisiin harkita jopa kansainvälisen ohjelman lisäystä ohjelmaan, jossa nuoret pääsisivät ilmaisemaan itseään englanniksi. Toinen huomio saatiin yhdeltä työpajanuorelta perjantain toiminnan jälkeen. Nuori kertoi, että työpajoilla ei juurikaan reflektoida toiminnoissa, mikä on yksi asia, jota voisi lähteä tämän elämyspedagogisen kokeilun myötä kehittämään työpajan toiminnoissa.

Kolbin (1984, 30) teorian aktiivisen kokeilun vaiheen huomioiden, halusimme osallistaa myös kansainvälisiä osallistujia, laittamalla heidät ohjaamaan työpajanuorille aktiviteetteja, joita olimme jo aikaisemmin harjoittaneet. Ajatuksena oli, että kansainväliset osallistujat seuraisivat keskiviikkona lumikenkäilyn ohjeistuksen ja he itse pääsisivät ohjaamaan perjantaina lumikenkäilyä, mutta ensimmäisen päivän reflektion jälkeen työpajavalmentajien kanssa, tulimme siihen lopputulemaan, että se olisi työpajanuorille liian stressaava tilanne. Kansainväliset osallistujat pääsivät kuitenkin avustamaan esimerkiksi lumikenkien laitossa sekä ryhmätoimintojen sujuvuudessa osallistujien roolissa. Kävimme keskustelua kansainvälisten osallistujien kanssa tilanteesta, jossa selitimme heille, kuinka työpajanuoret tarvitsevat enemmän kanssakäymistä ja tutustumisaikaa ohjaajiin, erityisesti kansainvälisten ihmisten kanssa työskennellessä, jonka vuoksi heidän ei ollut mahdollista päästä suurempaan ohjaajarooliin päivien aikana. Alkuperäisen suunnitelman mukaisesti tämä olisi voinut toimia, mikäli nuoret olisivat olleet samat jokaisena päivänä. Tässä ajassa kansainväliset osallistujat sekä englanniksi toimiminen olisivat tulleet heille tutuksi. HavaitSIMME, että saavuttaakseen elämyspedagogiikan koko ympyrän, tulisi ryhmän pysyä samana ja toiminnan kestää pidemmän aikaa, jotta jokaiselle osa-alueelle on aikaa ja tilaa. Nyt työpaja nuorten ryhmä vaihtui joka päivä, jolloin tutustuminen ja ryhmäytyminen piti aloittaa alusta joka toiminta päivän alussa.

Elämyspedagogiikkaa tulisi käyttää useammin ja saman ryhmän kanssa saavuttaakseen Kolbin (1984, 30) teoriasta abstraktin käsitteellistämisen vaiheen. Kolmen päivän kokeilu muuttuvan ryhmän kanssa ei antanut lähtökohtia saavuttaa tätä haluamallamme tavalla. Reflektoinnin tulisi sisällyttää arkielämään

reflektointia. Pääteemana työpajanuorten kanssa on sosiaalinen vahvistaminen, jota toiminta tuki, sillä sisällytimme siihen ryhmäaktiviteetteja, joita oli mahdotonta toteuttaa ilman kommunikaatiota ryhmäläisten kanssa. Saimme palautetta, että nuoret nauttivat englanniksi kommunikoinnista ja että työpaja- valmentajat alkoivat pohtimaan mahdollisuutta, että he sisällyttäisivät ohjelmaansa jotakin, jossa pääsisi kommunikoimaan englanniksi, sillä osa nuorista kykenee itseilmaisuun paremmin toisella kielellä.

5 TULOKSET, VAIKUTUKSET JA JOHTOPÄÄTÖKSET

5.1 Tulokset ja pohdinta

Kehittämistyön tavoitteena oli kehittää EMPYRE-hankkeen kautta Mikkelin Nuorten työpajatoimintaan elämyspedagogisia menetelmiä. Tarkoituksena oli kokeilla työpajanuorille elämyspedagogisia menetelmiä, joita työpajoilla voitaisiin hyödyntää jatkossa jo olemassa olevilla pajoilla. Kokeilun toteutus oli kolmipäiväinen elämyspedagoginen kokeilu osana Learning event -tapahtumaa, jossa Mikkelin työpajan nuoret kansainvälisten vieraiden kanssa pääsivät osallistumaan elämyspedagogiseen toimintaan työpajan lähiympäristössä. Kokeilussa kartoitettiin työpajan mahdollisuuksia järjestää elämyspedagogista toimintaa sen lähiympäristössä ja miten valmiina työpajan nuoret ovat osallistumaan tämän kaltaiseen toimintaan. Toiminnallisiin päiviin työpajanuoria osallistui hyvin vaihtelevasti. Alkuperäisten suunnitelmien mukaan kokeilujakson aikana olisi yksi ryhmä, jossa olisi samat osallistujat joka päivä. Ajatuksena oli, että toiminta aloitettaisiin kevyesti ryhmäyttävillä toiminnoilla, haasteen kasvaessa hieman päivien edetessä ja lopettaa kokonaisuus yhteiseen reflektioon perjantaina. Tämä ei onnistunut, koska nuorilla on tietty määrä tunteja työpajatoimintaa viikossa, jolloin osallistuminen toimintaan olisi aiheuttanut nuorille joko ylimääräisiä tai liian vähäisiä työpajatunteja. Näin ollen päiviä osallistui ne työpajanuoret, jotka olisivat olleet joka tapauksessa työpajalla sinä päivänä. Työpajanuoria työpajalla oli paikalla keskiviikkona 11, torstaina kolme ja perjantaina kaksi. Kansainvälisiä vierailijoita oli mukana joka päivä 11.

Toimintaosuudet olivat kokonaisuudessaan onnistuneita. Alkuun englanniksi puhuminen oli haastavaa työpajanuorille ja muutama koki alun ahdistavaksi.

Keskiviikkona yksi nuori poistui paikalta kesken päivän näistä syistä. Nuorille omalta mukavuusalueelta poistuminen oli haastavaa etenkin aluksi, mutta päivien edetessä moni nuori uskalsi enemmän toimia englanniksi ja kertoivat pitäneensä siitä. Nuoret kokivat haasteeksi rutiinien rikkoontumisen ja toimimisen uusien ihmisten kanssa. Kuitenkin ryhmiä muodostaessa aloite muodostaa ryhmät sekaisin työpajanuorten ja kansainvälisten osallistujien kesken lähti työpajanuorilta, joka oli positiivinen yllätys hiljaisen ja varovaisen alun jälkeen ja osoittautui toimivaksi ratkaisuksi. Tehtävien haastavuus koettiin sopivaksi, mutta torstaina muutaman rastin kohdalla oli vaikeuksia löytää oikea paikka, ja keskustelutehtävät osittain eivät herättäneet keskustelua. Keskiviikkona yksi työpajanuorista olisi ollut halukas osallistumaan loppuviikon toimintoihin, mutta tämä ei onnistunut työpajan osalta.

Haastavimmaksi osuudeksi osoittautui suunnitteluprosessi. Kansainvälisten osallistujien rooli toimintajakson aikana oli pitkään epäselvä, joka tuotti haasteita suunnitella toimintaa. Alkuun kansainvälisten osallistujien olisi pitänyt olla mukana suunnittelussa ja toteutuksessa, joka jätettiin kokonaan pois suunnittelu kokouksien osoittautuessa melkein mahdottomiksi toteuttaa aikataulutuksien vuoksi. Näin päätettiin kansainvälisten toimijoiden osallistuvan nuorten kanssa toimintaan samalla ”apuhjaajina” toimien, eli edistämällä toimintaa ryhmässä sekä havainnoimalla toiminnan vaikuttavuutta. Tällä tavoin he pääsivät tutustumaan toimintaan sekä elämyspedagogiikkaan passiivisen sivusta seuraamisen sijaan. Lisäksi haasteita tuotti kommunikaatio suunnitteluprosessin aikana. Sähköposti osoittautui hitaaksi tavaksi kommunikoida työpajan ja hankkeen välillä muiden työkiireiden ohella. Kehittämistyö vaati paljon selvitteilytyötä niin hankkeelta kuin työpajalta (aikataulu, välineet, osallistujat, toimintaehdotukset jne.), jolloin vastausten odottaminen tuotti odottamattomia keskeytyksiä suunnitteluprosessissa.

Toimintajakson jälkeen toteutetussa haastattelussa toimintaan osallistuneille työpajaohjaajille, ohjaajat (Huikko & Nylén 2022) kertoivat kokeilun sujuneen hyvin, vaikkakin nuoria työpajalta osallistui vähän. Korona ja muut sairastumiset aiheuttivat omanlaista hämminkiä viime metreillä, mutta siitä huolimatta päivät saatiin päätökseen ja aktiviteetit tehtyä suunnitelmien mukaisesti sopivasti soveltaen. Ohjaajat näkivät, että kokeilun kaltaiset elämyspedagogiset

aktiviteetit toimivat työpajanuorille, vaikka yksi keskeyttikin keskiviikkona päivän. Ohjaajien mukaan (Huikko & Nylén 2022) oli havaittavissa, että alku oli monelle nuorella vaikea. Tämä oli toisaalta odotettavissa, koska työpajan nuoret ovat ohjaajien mukaan (Huikko & Nylén 2022) arkoja ja sosiaaliset tilanteet tuottavat heille haasteita. Nuorille kokonaan uusi tilanne heidän tutussa ympäristössään aiheutti alkuun epävarmuutta, mutta ryhmäyttävät ja jäätä rikkovat harjoitteet auttoivat nuoria pääsemään yli alun jännityksestä. Haasteita tuotti myös aluksi ahtaat työpajan tilat, joissa alun harjoitteet tehtiin. Nuoret kokivat ahtaiden tilojen vain pahentavan alun jännitystä, koska ei ole ns. tilaa hengittää. Kuitenkin nuorilta lähti ehdotus, että sekoitetaan työpajan nuoret ja kansainväliset osallistujat keskenään ryhmiin, joka yllätti työpajan ohjaajat. Toinen havainto keskiviikon toiminnassa oli, miten yksi työpajan nuorista käänsi ohjeistuksen oma aloitteisesti omalle parilleen suomesta englanniksi. Samankaltaista nuorten oma-aloitteista toimintaa oli paljon havaittavissa muinakin päivinä. Ohjaajat (Huikko & Nylén 2022) kertoivat, että olivat yllättyneitä tästä, koska työpajalla normaalisti nuoret puhuvat huomattavasti vähemmän.

Työpajan osalta oli odotettavissa, että monet nuoret jättivät ennakkojännityksen vuoksi tulematta paikalle, etenkin kun paikalle saapui työpajan ulkopuolisia ihmisiä (Huikko & Nylén 2022). Kuitenkin paikalle saapuneet nuoret pitivät päivästä. Keskiviikon päätteeksi yksi nuori osoitti kiinnostusta osallistua muillekin päiville, mutta häntä ei näkynyt muina päivinä. Toiminnallisten päivien jälkeen Nuorten työpajan ohjaajat kertoivat (Huikko & Nylén 2022) suunnittelewansa enemmän jalkautumista ulos nuorten kanssa työpajalta. Toimintajakso osoitti, että elämyspedagogista toimintaa pystyisi järjestämään enemmän nuorten työpajalla, mutta nuorten osallistumisen kannustamiseen pitäisi tehdä töitä enemmän. Päivät osoittivat, että ympäristön ja ihmisten osoittautuessa turvallisiksi, nuoret saataisiin osallistumaan toimintaan paremmin. Elämyspedagogiikkaa voitaisiin esimerkiksi käyttää apuna uusien ryhmien ryhmäyttämisessä. Nuorten kanssa tapahtuvat keskustelut toimisivat aktiviteettien äärellä paremmin, kuin työpajalla toimistossa (Huikko & Nylén 2022). Nuorten työpajan toimintaan on otettu nyt reflektioharjoitteita käyttöön uusien ryhmien kanssa, ja he ovat havainneet harjoitteiden auttavan nuoria enemmän keskustelemaan ja tarkastelemaan omaa toimintaansa.

5.2 Kehittämisehdotukset

Prosessin aikana suunnitteluvaiheen selkiyttäminen helpottaisi ja nopeuttaisi koko prosessia. Selvät heti alussa sovitut asiat (osallistuva ryhmä, roolit, tehtävät hankkeen näkökulmasta jne.) vähentäisi jatkuvaa tarvetta selvittää asioita. Lisäksi nuorten mukaan ottaminen suunnitteluvaiheeseen sitoisi nuoria enemmän toimintaan. Tämä lisäisi todennäköisyyttä nuorten osallistumisesta toimintaan. Nuoret voisivat vaikuttaa enemmän siihen, että toiminta kohtaisi heidän tarpeensa, jolloin toiminta ei olisi heti alkuunsa liian haastavaa heille.

Toiminnan alussa ryhmäyttäminen on tärkeää, jonka vuoksi sisällytimme sitä kaikkiin päiviin. Ryhmän ollessa joka päivä eri, ryhmäyttäminen jäi kuitenkin pintapuoliseksi päivän lyhyen mitan vuoksi. Elämyspedagogiikassa on tärkeää turvallisessa ryhmässä toimiminen, mutta jos osallistuja kokee haasteeksi toimia muiden kanssa, jatkuvasti vaihtuva ryhmä ei tue turvallisen ryhmän luomista. Toimintaa järjestäessä olisi hyvä, jos se olisi jatkuvaa samassa ryhmässä edes muutaman päivän. Nyt viiden tunnin päivät koettiin hyvin lyhyiksi, mutta toisaalta perättäiset päivät kuormittaviksi. Pidempiaikainen kerran viikossa jatkuva toiminta ei mahdollisesti kuormittaisi osallistujia liikaa. Liian intensiivinen toimintajakso on sosiaalisesti kuormittavaa, etenkin syrjäytymisvaarassa oleville nuorille, joilla ei ole välttämättä paljoa muita sosiaalisia kontakteja työpajan ulkopuolella. Vaikka ryhmässä syntyi keskustelua, olisi siitä saatu rikkaampaa, jos sama ryhmä olisi jatkanut koko jakson ajan.

Kansainvälisyys osoittautui yllättävän toimivaksi elementiksi. Alkuun vieraalla kielellä toimiminen oli hankalaa työpajanuorille, mutta työpajaohjaajat havaitsivat päivien aikana nuorten puhuvan huomattavasti normaalia enemmän. Itsensä ilmaisu oli haastavaa englanniksi nuorille, mutta se ei lannistanut heitä ja päivien päätteeksi nuoret keskustelivat paljon kansainvälisten osallistujien kanssa. Jatkossa työpaja voisi tutkia mahdollisuuksia joko osallistua tai toteuttaa toimintaa, jossa englannin kielellä toimiminen olisi mahdollista esimerkiksi sisällyttämällä kansainvälistä toimintaa ohjelmaansa. Nuorten työpaja tekee jo yhteistyötä nuorisokeskusten kanssa Nuotta-valmennusten kautta, joten he voisivat syventää yhteistyötä nuorisokeskusten kansainvälisen toiminnan puoleen.

Kehittämistyömme kokeilua voisi lähteä jatkokehittämään, sillä kokeilussa suoritetaan usein vaiheittaista kehittämistä. Esimerkiksi sisällyttämällä kokeilussa testattuja reflektiomenetelmiä eri työpajoille ja analysoida reflektion merkitystä toiminnassa syvemmin ja uudelleen arvioiden. Työpajalla voitaisiin ottaa esimerkiksi viikkoliikuntaan mukaan elämypedagogisia elementtejä, kuten reflektiota. Reflektion avulla voidaan selvittää nuorten asenteita ja suhtautumista viikkoliikuntaan ennen toimintaa ja toiminnan jälkeen. Näin voidaan havainnoida, onko viikkoliikunnalla minkälaisia vaikutuksia niin nuorten hyvinvointiin kuin nuorten asenteisiin viikkoliikuntaa kohtaan. Reflektio auttaisi nuoria itse havainnoimaan muutoksia itsessä ja ryhmässä. Tuetusti refleктоimalla saadaan avattua koettuja elämyksiä ja luodaan niille merkityksiä. (Karppinen 2007, 87–89.) Myös työpajan ympäristö- ja palvelupajan toimintaan voisi lähteä kehittämään luontopolkujen ja laavujen kunnostamisen ja ylläpitämisen ohelle elämyksellisyyttä, sillä pajalla luonnossa toimiminen on jo hyvin keskiössä.

LÄHTEET

Anttila, E. 2017. Ihmis- ja oppimiskäsitykset taideopetuksessa. Taideyliopiston teatterikorkeakoulu. Teatterikorkeakoulun julkaisusarja 58. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://disco.teak.fi/anttila/> [viitattu 6.10.2022].

Empowering youth – Successful youth work practices in Europe. s.a. Xamk Juvenia. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.xamk.fi/tutkimus-ja-kehitys/empowering-youth-successful-youth-work-practices-in-europe-empyre/> [viitattu 30.10.2021].

Huikko, A. & Nylén, H. Työpajaohjaajat. Haastattelu. 9.5.2022. Mikkelin Nuorten työpaja.

Into ry. 2020. Työpajatoiminta Suomessa. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.intory.fi/tyopajatoiminta/> [viitattu 8.11.2021].

Karppinen, S. J. A. 2005. Seikkailullinen vuosi haastavassa luokassa. Etnografinen toimintatutkimus seikkailu- ja elämyspedagogiikasta. Oulun Yliopisto. Kasvatustieteiden tiedekunta. Etnografinen toimintatutkimus.

Karppinen, S. J. A. & Latomaa, T. 2015. Seikkaillen elämyksiä III. Suomalainen seikkailupedagogiikka. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus.

Karppinen, S. J. A. 2007. Elämyksestä kokemukseen ja oppimiseen. Teoksessa Karppinen, S. J. A & Latomaa, T. (toim.) Seikkaillen elämyksiä. Seikkailukasvatuksen teoriaa ja sovelluksia. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus, 75–97.

Keskinen, K. 2015. Seikkailijasta seikkailukasvattajaksi. Seikkailukasvatus ammattina. Turku: Koulutustalo Aavas.

Kolb, D. 1984. Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. Prentice-Hall. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.researchgate.net/publication/235701029_Experiential_Learning_Experience_As_The_Source_Of_Learning_And_Development [viitattu 16.10.2022].

Lamberg, M. 2009. Työpajatoiminta – Yksilön voimavaroja etsimässä. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma. Opinnäytetyö. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-200912026707> [viitattu 30.10.2021].

Lohi, M. & Luukkonen, T. 2016. Elämispajalta eväitä elämään – Nuorten Taidetyöpajalla järjestettävän Elämispajan vaikutus sen läpikäyneiden nuorten elämään. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma. Opinnäytetyö. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201605137616> [viitattu 30.10.2021].

Nuorisokeskus Marttinen. 2022. Nuotta-valmennus. WWW-dokumentti. Päivitetty 22.2.2022. Saatavissa: <https://www.marttinen.fi/nuorisokeskus/nuotta-valmennus-305177485/> [viitattu 3.10.2022].

Nuorten työpaja. s.a. Mikkeli. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.mikkeli.fi/sisalto/palvelut/tyollisyyspalvelut/tyopajatoiminta/nuorten-tyopajat> [viitattu 30.10.2021].

Nuorten työpajat ja etsivä nuorisotyö. s.a. Opetus- ja kulttuuriministeriö. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://minedu.fi/tyopajat-ja-etsiva-nuorisotyö> [viitattu 30.10.2021].

Opetusministeriö. 2004. Nuorten työpajatoiminnan vakinaistaminen. Nuorten työpajatyöryhmän esitys. Opetusministeriön työryhmämuistioita ja selvityksiä 2004:37. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/handle/10024/80412> [viitattu 2.11.2021].

Outward Bound Finland. 2017. Elämyspedagogiikka. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.outwardbound.fi/outwardbound-finland/elamyspedagogiikka/> [viitattu 24.11.2021].

Pulkkinen, A. s.a. Elämyspedagoginen ohjaaminen – tiivistelmä. Outward Bound Finland. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.outwardbound.fi/tiedostot/Kirjallisuus/EP_tivistelma.pdf [viitattu 24.11.2021].

Rautiainen, N. 2020. ”Siinä sivussa saattaa vahingossa löytää suuntaa elämälle” – seikkailukasvatus nuorten työllistymisen ja hyvinvoinnin tukena Luontopolkua eteenpäin -hankkeessa. Teoksessa: Karppinen, S. J. A. Marttila, M & Saaranen-Kauppinen, A. 2020. Seikkailukasvatusta Suomessa. Humanistinen ammattikorkeakoulu julkaisuja, 97. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.humak.fi/wp-content/uploads/2020/01/seikkailukasvatusta-suomessa-outdoor-adventure-education-in-finland.pdf> [viitattu 24.10.2022].

Seppo. 2022. Seppo opetuksen pelillistämiseen. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://seppo.io/pedagogiikka/> [viitattu 28.11.2022].

Seurujärvi, S. 2022. Työpajakoordinaattori. Haastattelu. 8.2.2022. Mikkelin Nuorten työpaja.

Silmälä, P. 2021. Padlet. Metropolia. WWW-dokumentti. Päivitetty 28.4.2021. Saatavissa: <https://wiki.metropolia.fi/display/socialmedia/Padlet> [viitattu 30.11.2022].

Suomen nuorisokeskusyhdistys ry. 2021a. Nuotta-valmennuksesta apua yhä useammalle nuorelle – ”Nuorten tuen tarve kasvanut pandemian ja oppivelvollisuuden noston myötä”. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.epressi.com/tiedotteet/sosiaaliset-kysymykset/nuotta-valmennuksesta-apua-yha-useammalle-nuorelle-nuorten-tuen-tarve-kasvanut-pandemian-ja-oppivelvollisuusian-noston-myota.html> [viitattu 24.11.2021].

Suomen nuorisokeskusyhdistys ry. 2021b. Nuotta-valmennuksesta voimavaroja haastaviin elämäntilanteisiin. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.snk.fi/palvelut/nuotta-valmennus/> [viitattu 24.11.2021].

Tarssanen, S. & Kylänen, M. 2009. Elämys – mikä se on? Teoksessa: Tarssanen, S. (toim.) 2009. Elämystuottajan käsikirja. Rovaniemi: LEO Lapin elämys-teollisuuden osaamiskeskus. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.kuusamo.fi/tiedostot/elamystuottajan-kasikirja-toim-anna-tarssanen/> [viitattu 28.8.2022].

Toikko, T. & Rantanen, T. 2009. Tutkimuksellinen kehittämistoiminta. Näkökulmia kehittämisprosessiin, osallistamiseen ja tiedontuotantoon. Tampere: Tampereen Yliopistopaino Oy – Juvenes Print.

ALKUKARTOITUS HAASTATTELUN KYSYMYKSET

- Kuinka paljon Mikkelin työpajoilla on tällä hetkellä elämyksellistä toimintaa? (itse toteuttamaa, osallistunut ulkopuolisiin (Nuotta-valmennukset...))
- Minkälaista toimintaa on ollut? (konkreettiset aktiviteetit)
- Minkälaisia kokemuksia näistä toiminnoista on tullut? (mitä mieltä nuoret ollut, mites ohjaajat)
- Minkä takia työpajoille olisi hyvä lisätä elämyspedagogista toimintaa? (mitä nuoret saa siitä...)
- Minkälaista elämyksellistä toimintaa haluaisitte lisätä? Miksi juuri tällaista?
- Mitä valmiuksia teillä on jo ennestään elämyksellisen toiminnan järjestämiseen? (resurssit, aika...)

LOPPUHAASTATTELUN KYSYMYKSET

- Miten elämykselliset päivät teidän mielestänne onnistuivat? Vai onnistuivatko ollenkaan? (harjoitteet, aktiviteetit, reflektointi...)
- Miten ohjaajan näkökulmasta näette toiminnan toimineen nuorilla?
- Miten teidän mielestänne nuoret vastaanottivat toiminnan?
- Saitteko nuorilta palautetta? Minkälaista?
- Näettekö, että hyödyntäisitte itse jatkossa Mikkelin työpajoilla elämyspedagogista toimintaa? Miksi? Miksi ette?
- Hyödyntäisittekö meidän kokeilemiamme aktiviteetteja ja harjoitteita? Miksi? Miksi ette?
- Onko teillä jotain kehitysideoita näihin elämyspedagogisiin aktiviteetteihin?
- Vapaa sana



**Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu**

Ea laukku mukana.

On käyty etukäteen tarkastelemassa ympäristö, että se on toiminnalle sopiva ja siellä pystyy kulkemaan.

Ohjaushenkilökunta perehdytetty tilan ja toiminnan turvallisuussuunnitelmaan: Toiminta tapahtuu ulkona

Muut huomiot:



Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu

Liite 1
(turvallisuuksuunnitelman liite)

Riskianalyysi (leiri-, elämys- ja seikkailukasvatukselliseen toimintaan)	
Tapahtuma / Toiminta:	
Laatija: nimi ja puhelinnumero	Tanja Munnukka Krista Väisänen Samu Sarasoja
Toiminta-alue / paikka:	Mikkelin Kalevankangas
Laatimispäivämäärä:	1.4.2022

Vaara aiheuttava tilanne / toiminta	Mahdollinen seuraus	Vakavuus (1-5)	Todennäköisyys (1-5)	Varautuminen (miten ennalta ehkäistään vahingon syntyminen)	Toimintaohje tilanteessa
Nuotio, ruuan valmistaminen avotulella	Palovamma, vaateen palaminen	2-3	2	Ohjaaja sytyttää tulet. Muistutus nuotion ympärillä toimimiseen (etenkin ulkomaalaisille ja talvivaatteiden tulenarkuus), huomioidaan maaperän kunto (jää) nuotion ympärillä. Ruuan valmistus ohjeistetaan ja sitä valvoo koko ajan vähintään yksi ohjaaja. Nuotion ympäristö rauhoitetaan vain ruuan laittoja ja lämmittelyä varten	Toiminnan keskeytys, ensiapu ja jatkotoimenpiteet (soitto hätänumeroon ja hoitoon toimitus tarvittaessa)
Seppo pelissä suunnistus puhelimen avulla Kalevankankaalla	Eksyminen	1	1	Osallistujia on ennen toimintaa pyydetty lataamaan puhelimet. Ohjaajat tuntevat rastien sijainnin. Ennen toimintaa tutkitaan reittiä hieman yhdessä. Yksi ohjaaja valvoo osallistujien sijaintia Seppo pelin kautta. Osallistujilla on työpajaohjaajan numero, johon voi soittaa. Alue yleisesti käytössä ja vastaantulijoita oletettavasti paljon, joilta osallistujat voivat kysyä apua. Ohjeistetaan ennen ohjelman alkua, miten toimitaan, jos eksytään. Ulkomaalaisten kanssa yksi suomalainen mukana.	Ohjaaja koettaa soittaa eksyneiden perään ja selvittää sijainti, yksi ohjaajista voi lähteä kulkemaan reittiä takaisin päin
Lumikenkäily maastossa	Kaatuminen, kompastuminen, mustelma, ruhje, venähdys, murtuma, aivotärähdyk	2	2	Ohjeistetaan lumikenkien oikeanlainen laittaminen jalkaan. Varmistetaan ennen lähtöä niiden kiinnitys. Osallistujalla pitää olla talvikengät lumikenkäilyä varten, josta on ilmoitettu osallistujille. Toimintaa ohjattaessa muistutus maaperän kunnosta (jää, epätasaisuus). Ohjelmissa ei pidetä kiirettä. Ohjaajalla EA-laukku mukana.	Ensiapu (kylmää), tarvittaessa soitto hätänumeroon ja hoitoon toimitus.
Ohjelma ulkona	Kylmettyminen, paleltuma	1-3	1	Ohjeistettu osallistuja sopivasta vaateuksesta ennen toimintaa. Lämmittely mahdollisuus nuotiolla.	Lämmittely (liikkuminen), lisää vaatetta, siirtyminen sisätiloihin
Ladun ylittäminen Seppo pelissä	Laturavon uhriksi joutuminen	1-3	2	Ohjeistettu ladun turvallinen ylittäminen ja ladun talleamisen välttäminen	Ensiapu tarvittaessa soitto hätänumeroon ja hoitoon toimitus.



Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu

Liite 2

Toiminta-alueen kartta
Ks. esim. kansalaisen.karttapaikka.fi



Punaisilla pisteillä on merkattu seppo.io pelin rastit. Toiminta sijoittuu Kalevankankaan laavulle ja sen lähiympäristöön.