



Oppimismuotoilulla interaktiivinen ja toiminnallinen oppimiskokonaisuus

Tiina Tamminen

2023 Laurea



Laurea-ammattikorkeakoulu

Oppimismuotoilulla interaktiivinen ja toiminnallinen oppimiskonaisuus

Tiina Tamminen
Liiketalous
Opinnäytetyö
Toukokuu, 2024

Tiina Tammien

Oppimismuotoilulla

Vuosi

2024

Sivumäärä

56

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli kehittää interaktiivinen ja toiminnallinen oppimiskokonaisuus oppimismuotoilun menetelmiä käyttäen. Kehittämiskysymysten avulla keskityttiin siihen, millaiset tehtävät innostavat opiskelijoita sekä miten opiskelijoita osallistetaan oppimismuotoiluprosessiin. Toimeksiantajana tälle kehittämisprojektille toimii Hyria koulutus Oy:n liiketoiminnan osasto.

Opinnäytetyön teoreettinen viitekehys rakentuu elinikäisen oppimisen periaatteista ja oppimisen pedagogisista malleista, jotka mahdollistavat innostavan oppimiskokemuksen sekä käytäjälähtöisen oppimismuotoilun prosessin, jossa opiskelijat otetaan mukaan oppimiskokonaisuuden kehittämiseen. Kehittämisprojektin aikana selvitettiin, millä tekijöillä on vaikutusta oppimiskokemukseen sekä millaisilla pedagogisilla malleilla voidaan edistää opiskelijoiden osallisuutta ja oppimismotivaatiota. Projektin lopputuotoksena syntyi oppimismateriaali, jota käytettiin yhdessä opiskelijoiden kanssa työympäristöharjoittelussa tila- ja puutarhamyymälässä.

Opinnäytetyön kehittämismenetelmäksi valikoitui oppimismuotoilu, joka nojautuu Mukamas Learning Designin Oppimismuotoilu™ -malliin. Tätä mallia täydennettiin palvelumuotoilun menetelmillä, jotta se vastaisi paremmin tämän projektin tavoitteita. Opinnäytetyön aineistonkeruu ja analysointi toteutettiin monimenetelmä-tutkimuksena, jossa käytettiin sekä kvalitatiivisia, että kvantitatiivisia menetelmiä. Lähdeaineistona käytettiin aikaisemmin kerätyn palautekyselyn tuloksia. Niitä käytettiin myös lähtökohtana tulosten vertailussa. Vertailuaineistona kerättiin ryhmähaastattelun ja sähköisen palautekyselyn avulla. Prosessissa pyrittiin ymmärtämään opiskelijoiden osallisuutta ja motivaatiota lisääviä tekijöitä ja miten niihin voidaan vaikuttaa.

Opinnäytetyön johtopäätöksenä voidaan todeta, että toiminnalliset ja interaktiiviset menetelmät, kuten pelillistäminen, innostavat opiskelijoita ja tekevät oppimisesta hauskaa. Havaittiin myös, että oppimiskokemukseen vaikuttavat lisäksi useat muut tekijät kuten esimerkiksi sosiaalinen ja fyysinen oppimisympäristö sekä opiskelijan oma motivaatio, jonka vuoksi työympäristöharjoittelu ei kaikilta osin ollut opiskelijoille mieluisa. Havaittuja haasteita olivat esimerkiksi myymälän vähäinen asiakasmäärä ja heikko motivaatio itse harjoitteluun osallistumiseen. Tulevaisuudessa on tärkeää kehittää toimintatapoja näiden haasteiden voittamiseksi, esimerkiksi tarjoamalla vaihtoehtoisia tehtävämenetelmiä ja aktiivista ohjausta motivaation ja positiivisen oppimisasenteen lisäämiseksi.

Asiasanat: oppimismuotoilu, interaktiivinen oppiminen, toiminnallinen oppiminen, pelillistäminen, elinikäinen oppiminen, motivaatio

Tiina Tamminen

Learning design for an interactive and experiential learning experience

Year

2024

Pages

56

This thesis aimed to develop an interactive and functional learning package using learning design methods. The development questions focused on identifying tasks that inspire students and on engaging students in the learning design process. The Business Department of Hyria Koulutus Oy commissioned this development project.

The theoretical framework of the thesis is based on the principles of lifelong learning and pedagogical models, enabling an inspiring learning experience and a user-centered learning design process involving students in the development of the learning package. During the development project, factors influencing the learning experience and pedagogical models that promote student engagement and motivation were investigated. The outcome of the project was learning material used with students during work environment training in the tila- ja puutarhamyymälä (garden store).

The development method chosen for the thesis was learning design, based on Mukamas Learning Design's Learning Design™ model. This model was supplemented with service design methods to better meet the objectives of this project. Data collection and analysis were conducted as a multi-method research, utilizing both qualitative and quantitative methods. Feedback survey results collected earlier served as the primary data source, also serving as a basis for result comparison. Additional data was gathered through group interviews and electronic feedback surveys, aiming to understand factors enhancing student engagement and motivation and how they can be influenced.

In conclusion, it was found that interactive methods such as gamification inspire students and make learning enjoyable. It was also observed that several other factors, such as social and physical learning environments, and student motivation, also influence the learning experience. Identified challenges included low customer traffic at the store and weak motivation to participate in the training itself. In the future, it is important to develop strategies to overcome these challenges, such as offering alternative task methods and providing active guidance to increase motivation and foster a positive learning attitude.

Keywords: learning design, interactive learning, experiential learning, gamification, lifelong learning, motivation

Sisällys

1	Johdanto.....	6
2	Elinikäinen oppiminen	7
2.1	Oppimisympäristöt	8
2.2	Motivaatiota metsästämissä.....	9
3	Oppimisen mahdollistavat pedagogiset mallit	13
3.1	Interaktiivinen oppiminen	13
3.2	Toiminnallinen oppiminen	16
3.3	Oppimisen pelillistäminen	17
4	Käyttäjälähtöinen oppimismuotoilu	18
4.1	Käyttäjälähtöisen oppimismuotoilun menetelmät ja työkalut.....	22
4.2	Oppimismuotoilun prosessi	23
4.2.1	Idea.....	25
4.2.2	Prototyypin rakentaminen.....	26
4.2.3	Testaaminen.....	28
4.2.4	Oppiminen	29
5	Oppimiskokemuksen luominen	30
5.1	Toimeksiantajan ja kehitystehtävän esittely.....	30
5.2	Kehitystehtävän menetelmät ja aineistonkeruu	31
5.2.1	Lomakekysely	32
5.2.2	Ryhmähaastattelu	33
5.2.3	Oppimisympäristöanalyysi.....	34
6	Kehitystehtävä ja tulokset	36
6.1	Raakavillasta punaiseksi langaksi	37
6.1.1	Taustatutkimus	39
6.2	Neulemallista villapaidaksi	43
6.2.1	Osallistava kehittäminen	43
6.2.2	Oppimiskokonaisuuden rakentaminen	45
6.3	Villapaita käytössä	47
6.4	Palautekyselyn tulokset	48
7	Mitä opittiin	52
7.1	Pohdinta	55
	Lähteet.....	57
	Kuviot	67
	Kuvat	67
	Liitteet	68

1 Johdanto

Työelämä kokee parhaillaan mullistusta, jossa vanhoja ammatteja häviää ja digitalisaation myötä uusia ammatteja syntyy nopealla tahdilla. Perinteiset työnkuvat muuttuvat tekniikan kehittyessä ja tämä vaatii yhä enemmän työntekijältä kykyä omaksua ja integroida uusia asioita työhönsä. Tästä syystä elinikäinen oppiminen on nostettu ammatillisessa koulutuksessa tärkeäksi edellytykseksi, jolla oppijoille tuotetaan työelämän avaintaitoja kuten esimerkiksi oppimaan oppimisen ja yhdessä oppimisen taitoja. Parantamalla valmiuksia uuden oppimiseen, pystytään vastaamaan alati kehittyvien työelämän ja yhteiskunnan tarpeisiin.

Oppiminen on prosessi, johon vaikuttaa oppijan oma motivaatio, eikä ketään voida pakottaa oppimaan. Oppiminen vaatii oppijan sisäisen halun ja tarpeen opittavalle tiedolle. Oppiminen mahdollistuu erityisesti silloin, kun se on hauskaa ja mielekästä. Tämän opinnäytetyön tarkoituksena onkin löytää opiskelijoiden kannalta mielekkäitä pedagogisia oppimisen malleja, joiden avulla kehitetään interaktiivinen ja toiminnallinen oppimiskokonaisuus.

Tämä opinnäytetyö muodostui oppimismuotoiluprojektiksi ja lopputuotoksena valmistui oppimismateriaali, jonka käyttäjinä toimivat Hyria Koulutus Oy:n liiketoiminnan opiskelijat ja sen käyttöä ohjasivat liiketoiminnan ammatilliset ohjaajat. Oppimisympäristöinä, joissa materiaalia käytettiin toimivat Hyrian Uumo kampuksella toimiva tila- ja puutarhamyymälä (myöhemmin Uumon myymälä) sekä sähköinen oppimisalusta itslearning. Tässä työssä käytetään käsitettä oppimiskokonaisuus, joka kuvastaa kokonaisuutena työympäristöharjoittelua ja siihen liittyvää oppimismateriaalia.

Opinnäytetyön teoriapohjassa käsitellään elinikäistä oppimista sekä oppimisympäristöjen ja motivaation merkitystä oppimisen näkökulmasta. Lisäksi teoriapohjassa käsitellään oppimista mahdollistavia pedagogisia malleja, joiden avulla voitaisiin tukea opiskelijoita opintojen alkuvaiheessa. Koska opinnäytetyön kehittämismenetelmäksi valikoitui oppimismuotoilu, on merkityksellistä käsitellä myös oppimismuotoilun prosessia. Tämän tekstin teoriapohjassa ja kehittämisosiossa nojaututaan Mukamas Design Learningin sykliseen prosessimalliin, mutta palvelumuotoilun mallien samankaltaisuuden vuoksi käytetään myös muita lähteitä tukemaan tekstiä ja prosessin kulkua.

Opinnäytetyön teoriapohjassa on käytetty tietoisesti termiä oppija kuvaamaan elinikäisen oppimisen periaatetta, jonka mukaan oppimista tapahtuu läpi elämän. Lähteinä on käytetty niin esiopetuksen, perusopetuksen, toisen asteen opetuksen kuin aikuiskoulutuksenkin kirjallisuutta, tutkimusmateriaalia ja opetussuunnitelmia. Kehittämisosiossa kuitenkin keskitytään nimenomaisesti ammatillisen koulutuksen merkonomiopiskelijoiden interaktiivisen ja

osallistavan oppimismateriaalin kehittämiseen, jolloin tässä osiossa käytetään vastaavasti termiä opiskelija.

Koska kehittämisprojektin toteutusympäristö on ammatillinen oppilaitos, käytetään tekstissä termiä opettaja, joka toimii yhteisenä nimittäjänä kaikille opettamiseen liittyville henkilöille. Olivat he sitten opettajia, kouluttajia, kasvattajia, ammatillisia ohjaajia, koulunkäynnin ohjaajia, työpaikkaohjaajia tai muita kasvatus ja opetustyöhön osallistuvia henkilöitä. Tekstissä ei erikseen huomioida erilaisia oppimisen vaikeuksia tai rajoitteita, vaan keskitytään yleisesti oppimista mahdollistaviin asioihin ja kuinka niihin voidaan vaikuttaa.

Toiminnallisen ja interaktiivisen oppimisen menetelmiä voidaan soveltaa eri oppiaineissa ja kaikilla koulutusasteilla. Ne voivat sisältää esimerkiksi ryhmätyötä, projekteja, simulaatioita, pelillistämistä sekä muita toiminnallisia ja interaktiivisia elementtejä. Kehittämisosion tavoitteena on kehittää lisätä oppijoiden osallistumista, parantaa heidän ymmärrystään käsitteistä ja auttaa soveltamaan oppimaansa käytännön tilanteissa. Lisäksi tavoitteena on tukea ryhmäytymistä, sosiaalisten ja vuorovaikutustaitojen kehittymistä, terminologian ymmärryksen lisääntymistä, markkinointi ajattelua, myynnin ja asiakaspalvelun taitojen kehittymistä sekä myymälässä toimimista.

2 Elinikäinen oppiminen

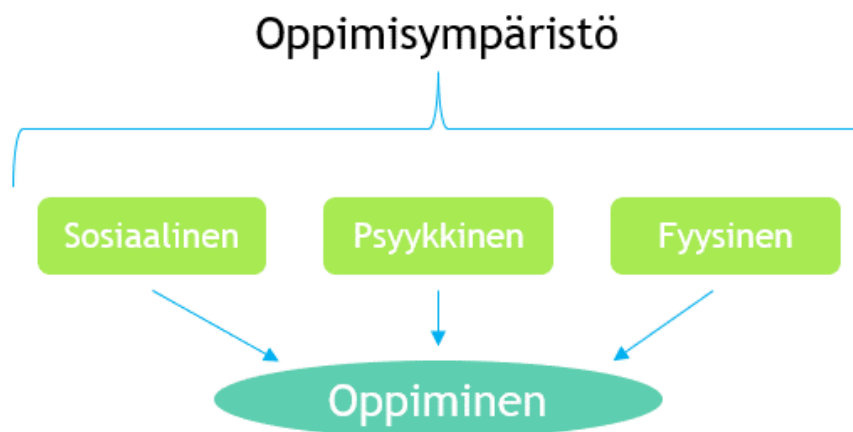
Oppiminen alkaa siitä hetkestä, kun tulemme osaksi tätä maailmaa ja se jatkuu läpi elämän päättyen lopulta kuolemaamme. Voidaan siis sanoa, että oppiminen on elämän mittainen matka, joka ei rajoitu vain tietoiseen opiskeluun tai tiettyyn vaiheeseen elämässä. (Sitra 2019, 4.) Paananen, Taivassalo, Raitanen & Nieminen (2023, 4) kirjoittavat, että yhteiskunnassa ja työelämässä pärjääminen edellyttää halua pysyä ajanhermolla ja oman osaamisen kehittämistä, joten esimerkiksi ammatillisten tutkinnon perusteiden on taattava edellytykset elinikäiselle oppimiselle. Elinikäisen oppimisen edellytykset ovat tärkeitä ja ne onkin määriteltä sekä suomalaisessa, että eurooppalaisessa koulutuspolitiikassa strategiseksi tavoitteeksi ja yhteiskuntamallin perustekijäksi, jolla tuotetaan oppijoille tulevaisuuden avaintaitoja ja kompetensseja. (Opetusministeriö 2005, 9; Leveälähti, Nieminen, Nyssölä, Suominen & Kotipelto 2019, 9; European Commission 2019 4-5; OECD 2020, 39-40.) Pölönen (Filpus 2023, 10) toteaa haastattelussa edistyksellisten yritysten ymmärtävän, että tulevaisuuteen suuntautu-neella ja uudesta innostuvalla asenteella on suurempi merkitys työssä menestymiseen kuin työkokemuksella tai upealla cv:llä. Melinin mukaan (Filpus 2023 ,8-9.) nyt ja tulevaisuudessa ammattien sisällöt muuttuvat ja erilaisten teknisten koneiden ja ohjelmistojen käyttö yleistyy entisestään ja tämän vuoksi työntekijöiltä vaaditaan kykyä uudistua ja omaksua uusia tekniikoita oman toimintansa tueksi.

Jo opetusministeriön työryhmän selvityksessä vuodelta 2005 (Opetusministeriö 2005, 11) kuvataan elinikäisen oppimisen tapahtuvan monenlaisissa ympäristöissä sekä elämän kaikissa vaiheissa. Selvityksen mukaan oppimista ei tapahdu vain koulussa, vaan sitä tapahtuu myös kaiken muun arkipäiväisen toiminnan sivutuotteena, ajasta ja paikasta riippumatta. Haapaniemi & Raina (2014, 11) puhuvatkin tämän ajan oppimisesta, jossa korostuvat alati kehittyvät oppimaan oppimisen ja yhdessä oppimisen taidot. Lavio-Koiviston ym. (2009, 4-5) mukaan se miten opimme, riippuu muun muassa pitkälti motivaation tasosta, sosiaalisista tekijöistä, käytettävissä olevasta teknologiasta sekä pedagogisesta viihtyvyydestä. Haapaniemen & Rainan (2014, 12-13, 76) mukaan pedagogisen viihtyvyyden eli oppimistilanteessa viihtymisen ilmapii- rin kulmakivinä toimivat turvallisuus, vuorovaikutus ja uteliaisuus.

Kun 1990-luvun alkupuolella heräsi ajatus elinikäisestä oppimisesta, alkoi myös oppimisympäristö -käsite tulla laajemmin käyttöön (Aksovaara & Eskelinen 2013, Nopeasti muutettavasta oppimisympäristöstä iloa oppimiseen). Vuonna 2004 Koulutusneuvosto ja Euroopan komissio hyväksyivät Koulutus 2010 -väliraportin, jossa edellytetään avoimien ja houkuttelevien sekä kaikille saavutettavien oppimisympäristöjen (Learning Environment) mahdollistaminen. (Opetusministeriö 2005, 11-12).

2.1 Oppimisympäristöt

Mitä oppimisympäristöllä oikein tarkoitetaan? Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa (OPH 2022, 18) määritellään, että oppimisympäristön tulee olla inklusiivinen eli yhdenvertainen sekä osallistava, kehittävä, oppimista edistävä ja turvallinen. Oppimisympäristö käsitteenä mielletään usein vain fyysisiksi tiloiksi, joissa oppimista tapahtuu, kuten esimerkiksi luokkatila. Oppimisympäristö määritelmänä voidaan kuitenkin jakaa sosiaaliseen ja psyykkiseen näkökulmaan sekä fyysiseen ympäristöön. (Aksovaara & Maunonen-Eskelinen 2013, Nopeasti muutettavasta oppimisympäristöstä...).



Kuvio 1: Oppimisympäristöt ja oppiminen (Tamminen 2024)

Sosiaalisen oppimisympäristön käsite sisältää kaikki oppimistilanteissa vaikuttavat ihmiset sekä vuorovaikutussuhteet heidän välillään. Lähestymistapa perustuu siihen ajatukseen, että oppiminen ei tapahdu vain yksilöllisesti, vaan myös sosiaalisten suhteiden ja ryhmässä toimimisen sekä reflektion kautta. Hyvä itsetunto, aitojen vaikuttamismahdollisuuksien ja yhteenkuuluvuuden tunne takaavat turvallisuuden tunteen sosiaalisessa oppimisympäristössä. Myös osallisuutta ja osallistumista tukeva ilmapiiri mahdollistaa oppijoiden vuorovaikutustaitojen kehittymisen ja näin ollen lisää sosiaalisen ympäristön pedagogista viihtyvyyttä. (OPH 2023a; OPH 2022, 36; Aksovaara & Maunonen-Eskelinen 2013, Nopeasti muutettavasta oppimisympäristöstä...; Haapaniemi & Raina 2014, 12-13.)

Jalosen ja Sjöströmin (2023) mukaan fyysisellä oppimisympäristöllä tarkoitetaan moniulotteisesti niitä paikkoja, tiloja ja rakennuksia, joissa oppimista tapahtuu. Tämä tarkoittaa perinteisten luokkatilojen lisäksi myös esimerkiksi luonnossa ja työpaikoilla tapahtuvaa oppimista sekä sähköisiä oppimisympäristöjä. Digitalisaation ja teknologian kehittymisen myötä fyysisen oppimisympäristön käsite on laajentunut kattamaan myös opetusteknologian, jonka avulla vuorovaikutusta ja oppimista tapahtuu. Teknologian ja sen mahdollistamat erilaiset oppimiskäsitteet ovat nousseet varsin keskeisiksi välineiksi oppimateriaalin ja tehtävien saavutettavuuden lisäämisessä. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2023; Aksovaara & Maunonen-Eskelinen 2013, Nopeasti muutettavasta oppimisympäristöstä...) Tossavainen & Löytönen (2019, 232) määrittelevät oppimisympäristön virtuaaliseksi teknologian osaksi, joka tukee oppimisprosesseja ja sen toimintojen hallintaa. Sähköisiä oppimisympäristöjä (LMS eli Learning Management system) ovat esimerkiksi Moodle, Canvas, Google classroom ja ItsLearning. vastaavasti reaaliaikaiseen vuorovaikutukseen sopivia työkaluja ovat esimerkiksi Microsoft Teams ja Zoom. (Nummenmaa 2012, 25-26; Kotakorpi 2021, Mikä on digitaalinen oppimisympäristö.)

Opetushallituksen (2023b) mukaan oppijalla on oikeus ilmaista itseään. Tämä toteutuu silloin, kun psyykinen oppimisympäristö koetaan turvalliseksi. Psyykinen oppimisympäristö kattaa pedagogisen viihtymisen, opittavat tiedot ja taidot sekä emotionaalisen viitekehityksen, kuten tunteet ja motivaation. (OPH 2023b; Aksovaara & Maunonen-Eskelinen 2013, Nopeasti muutettavasta oppimisympäristöstä...; OPH 2022, 36.) Matilaisen (2023, 73) mukaan useat tutkimukset ovat osoittaneet oppimisympäristön turvallisuudella olevan vaikutusta oppimistuloksiin. Toisin sanoen oppiminen paranee, kun luokassa on iloa ja huumoria sekä turvallinen ilmapiiri. Matilainen (2023, 74) kehottaakin pohtimaan vuorovaikutuksen laatua niin opettajan ja oppijan kuin myös oppijoiden välillä.

2.2 Motivaatiota metsästäessä

Euroopan unionin neuvoston suosituksessa (2018, Avaintaitojen kehittämisen tukeminen) todetaan elinikäisen oppimisen avaintaidoista seuraavasti: ”Vaikka oppimisprosessissa on

merkityksellistä faktojen ja erilaisten menetelmien ulkoa opettelulla, se ei kuitenkaan riitä yksinään menestyksen saavuttamiseen.” Tärkeämpää on se, kuinka osaa soveltaa opittuja tietoja ja taitoja oppimistilanteen ulkopuolella ja rakentaa aiemmin opitun tiedon peruspilareiden päälle vankempaa osaamista. Yhä enemmän nykyisessä yhteiskunnassa korostuvat ongelmanratkaisun ja kriittisen ajattelun taidot sekä yhteistyökykyisyys ja itseohjautuvuus. Näiden taitojen yhteisvaikutus mahdollistaa sen, että opittu tieto muuttuu käytännön osaamiseksi, jolloin pystytään vastaamaan alati muuttuvan yhteiskunnan tarpeisiin. Osaaminen ei tänä päivänä ole vain staattista tietoa vaan se on enemmänkin dynaaminen kyky sopeutua ja luoda uutta. (Euroopan unionin neuvosto 2018, Avaintaitojen kehittämisen tukeminen.) Tässä kohdalla esiin nouseekin motivaation merkitys todella korkeaksi. Uteliasuus, luovuus ja rohkeus mennä eteenpäin vaatii yksilöltä nimenomaan motivaatiota ja kykyä muodostaa selkeä ja merkityksellinen tavoite. (Salmela-Aro 2018a, 9.) Järvilehto (2014, 17) kiteyttää motivaation seuraavasti: ”Opimme silloin kun meidän täytyy löytää uusi tapa tehdä asioita”.

Haapaniemi ja Raina (2014, 11) korostavat, että tulevaisuudessa menestyksellä oppiminen vaatii entistä enemmän sosiaalisia taitoja, itseohjautuvuutta ja sisäistä motivaatiota. Sisäinen motivaatio tarkoittaa motivaatiota ja mielenkiintoa oppia kyseistä asiaa ilman ulkoisen palkkion tavoittelua. Tällöin puhutaankin innostuksesta ja uppoutumisesta sekä niihin liittyvästä flow-tilasta. (Kallio 2016, 45; Byman 2002, 29.) Salovaara (2004, Motivaatio oppimisessa) toteaa, että motivaatio terminä kattaa oppijan sisäiset tekijät, kuten millä tavoin oppija näkee itsensä oppijana ja millaisia arvolatauksia oppimiseen liittyy. Ulkoinen motivaatio taas tarkoittaa hyvän arvosanan, jatkokoulutuspaikan tai sosiaalisen hyväksynnän tavoittelua. Ulkoisia oppimismotivaation tarpeita asettavat esimerkiksi koulut, työpaikat ja sosiaaliset verkostot. (Salovaara 2004, Motivaatio oppimisessa; Byman 2002, 31-32.)

Oppimismotivaation tutkimuksessa korostetaan useiden keskeisten teorioiden olemassaoloa. Nämä teoriat sisältävät näkökulmia ja käsitteitä, jotka liittyvät muun muassa yksilön minäkuvaan tai kiinnostukseen koskien tiettyä aihetta. Ne sisältävät myös erilaisia näkökulmia motivaation lähteisiin sekä kuinka muiden ihmisten kiinnostus tiettyä asiaa kohtaan vaikuttaa henkilön omaan motivaatioon. (Salmela-Aro 2018a, 10.) Salmela-Aron (2018a, 11) mukaan vuonna 2018 suosituin oppimismotivaatioteoria on Ryanin ja Decin Itsemääräämisteoria (Self-determination theory, SDT), jonka mukaan oppijaa motivoivat omat vaikuttamismahdollisuudet ja päätäntävalta omasta tekemisestään. Tuominen-Soini (2014) kuvaa itsemääräämisteorian motivaatiotason mittareiksi oppijan itse asettamien pyrkimysten ja tavoitteiden tason sekä niiden toteutumismahdollisuuksien ja henkilökohtaisen merkityksellisyyden arvioimisen. (Kallio 2016, 44.) Kallio (2016, 44) on listannut seitsemän edellytystä motivaation lisäämiseksi, jotka on esitelty seuraavassa kuviossa.

Motivaatiota lisäävät tekijät	Omien vahvuuksien tunnistaminen ja hyödyntäminen
	Tilanteen kokonaisvaltainen hahmottaminen ja ymmärtäminen
	Omaa toimintaa tukevien toimintatapojen käyttäminen
	Autonominen toiminta
	Omaehtoisuus ja valinnanvapaus
	Pakottamisen minimointi
	Tunne yhteenkuuluvuudesta

Kuvio 2: Motivaatiota lisäävät tekijät. (Mukaillen Kallio 2016, 44)

Vasalammen (2022, 14) mukaan pystyvyyden tunne, autonomia ja yhteenkuuluvuuden tarve ovat psykologisia perustarpeita, joita on syytä tarkastella, kun pohditaan syitä motivaation syntymiseen. Pystyvyyden tunnetta oppija kokee oppimisen edistyessä ja tunnistaessaan omat vahvuutensa. Omien vahvuuksien tunnistamisen myötä oppija voi hyödyntää niitä tehokkaammin erilaisissa tilanteissa ja hän pystyy myös laatimaan itselleen realistisia oppimistavoitteita. Tällöin oppijan on myös helpompi nähdä kokonaiskuva ja toimia päämäärätietoisemmin käyttäen omia vahvuuksiaan tukevia toimintatapoja. (Toivola, Peura & Humaloja 2017, 72-73.)

Autonominen toiminta tarkoittaa kykyä toimia itsenäisesti ja omatoimisesti ilman jatkuvaa ulkopuolista ohjausta. Autonomisella toiminnalla on merkitystä itsenäisessä päätöksenteossa ja toiminnassa. Omaehtoisuus korostaa yksilön kykyä asettaa omat tavoitteensa ja toimia niiden mukaisesti, kun taas valinnanvapaus liittyy mahdollisuuteen valita itselleen sopiva toimintatapa. Autonomiseen toimintaan liittyy myös vahvasti pyrkimys vähentää ulkoista pakkoa tai pakkotoimenpiteitä ja antaa yksilölle enemmän vapautta ja vastuuta omasta toiminnastaan. Kokemus yhteenkuuluvuudesta voi lisätä motivaatiota, hyvinvointia ja yhteistyötä muiden kanssa. (Vasalampi 2022, 22-25; Kallio 2016, 44-48; Järvilehto 2014, 25-28.)

2016 voimaan tulleet perusopetuksen perusteet pohjautuvat oppimiskäsitykseen, jossa korostuu oppijan oma aktiivisuus ja itseohjautuva työskentely (Opetushallitus 2018). Kritiikkiä itseohjautuvasta oppimisesta ovat esittäneet muun muassa Liisa Keltikangas-Järvinen ja Aino Saarinen. Alfastudion keskustelussa Saarinen pohjasi kritiikkinsä tutkimuksiin, joiden pohjalta kouluviihtyvyys, motivaation ja positiivisten emootioiden määrä kyllä lisääntyi, mutta juuri

oppimistuloksiin itseohjautuvilla oppimismenetelmillä oli heikentävä vaikutus. (Alfastudio 2019.) Moilasan kirjoittamassa artikkelissa puolestaan tarkastellaan lasten ja nuorten itseohjautuvaa oppimista avoimen opetuksen näkökulmasta, jolla ei kuitenkaan tutkimusten mukaan ole todettu olevan heikentävää vaikutusta oppimistuloksiin, vaan pikemminkin tulokset olivat yhtä hyviä. Näiden tutkimusten mukaan avoin opetus kuitenkin edisti oppijoiden myönteisen minäkäsityksen, luovuuden, uteliaisuuden ja yhteistyökyvyn kehittymistä verrattuna perinteiseen opettajajohtoiseen oppimiseen. (Moilanen 2023, 33-37.) Moilanen (2023, 34) korostaakin pedagogisen turvallisuuden, luottamuksen ja ymmärryksen tärkeyttä omakohtaisen ja merkityksellisen oppimiskokemuksen rakentumisessa.

Byman (2002, 36-37) pohtii tekstissään voiko motivaatiota opettaa? Tämä on äärettömän hyvä kysymys, johon vastauksena on kyllä ja ei, riippuen mistä näkökulmasta asiaa tarkastellaan. Nykyaikaisen oppimiskäsityksen mukaan, muilla kuin oppijalla itsellään ei ole mahdollisuuksia tuottaa motivaatiota oppimiseen eli käytännössä oppija itse on oman motivaationsa mahdollistaja. Kuitenkin oppimisympäristöllä ja oppimista ohjaavalla henkilöllä on mahdollisuudet luoda hyvät edellytykset motivaation syntymiselle ja sisäisen uteliaisuuden heräämiselle. (Kallio 2016, 45; Byman 2002, 31-37.)

Entäpä sitten, jos oppijalta puuttuu tarvittava motivaatio oppimiseen? Kallio, Saarinen, Marjanen, Kurkipää ja Siira (2018, 22) toteavat motivaatiohaasteiden (Motivation Gaps) olevan lähes jokaisen kokema olotila, jossa olemme tietoisia siitä, mitä pitäisi tehdä ja miksi, mutta siltikään emme saa sitä tehdyksi. Tämä ei välttämättä johdu laiskuudesta, vaan motivaation haasteet voivat johtua monista eri syistä. Esimerkiksi haasteita saattaa tulla silloin, kun oppijalta puuttuu ymmärrys siitä, miten opittava asia hyödyttää häntä ja perusteluita tavoitteille ei ole pystytty kirkastamaan oppijalle itselleen merkityksellisesti. Motivaatioon vaikuttaa myös se, jos oppijalta puuttuu usko siihen, että lopputulos vie häntä oikeaan suuntaan tai että hänellä on ajatus helpommasta tavasta päästä lopputulokseen. Lisäksi motivaation taustalla saattaa olla pelko omien taitojen riittävyydestä ja tämä verhoetaan välinpitämättömyydellä, kun ei haluta tunnustaa, ettei osata tai ymmärretä opeteltavaa asiaa. Toisinaan oppijalta saattaa puuttua näkemys siitä, millainen vaikutus kyseisellä asialla on kokonaiskuvan kannalta, jolloin asian yhdistäminen omaan toimintaan ei tunnu mielekkäältä. (Kallio ym. 2018, 22.)

Salmela-Aron (2018b, 25) mukaan opiskelumotivaatioon ja innostuneeseen oppimisasenteeseen vaikuttavat vahvasti niin kouluun liittyvät resurssit ja voimavarat kuin myös oppijan omat voimavarat ja toimintamahdollisuudet. Järvilehto (2014, 14) puolestaan kirjoittaa, että mikäli oppijat ovat innostuneita opittavasta asiasta, he kykenevät uskomattomiin suorituksiin ja vastaavasti taas oppimistehokkuus romahtaa, jos tarvittavaa innostusta ei ole saatu heräteltyä. Oppimisinnokkuuteen vaikuttavat Salmela-Aron (2018b, 27) mukaan koulun tarjoama oikea-aikainen tuki ja kannustus sekä oikeudenmukaisuus kuten myös oppijan omat

voimavarat kuten sinnikkyys ja hyvä itsearvostus. Hyvään itsearvostukseen liittyy vahvasti pysyvyyssuskumus ja akateeminen kimmoisuus, jotka tarkoittavat vahvaa luottamusta omaan pärjämiseen haastavissakin opiskelutilanteissa ja kykyä sopeutua muuttuviin tilanteisiin. Opettamalla oppijoille stressin hallintataitoja ja ohjaamalla heitä akateemisesti kimmoisiksi, voidaan ehkäistä riittämättömyyden tunnetta ja kyynisen ajattelun kehittymistä sekä vähentää opintojen keskeyttämistä. (Pascoe, Hetrick & Parker 2019, Discussion; Ursin, Järvinen & Pihlaja 2020.)

3 Oppimisen mahdollistavat pedagogiset mallit

Oppimista tapahtuu siis jatkuvasti ja kaikkialla. Tämän vuoksi sitä saatetaankin pitää itseltään selvyytenä. Kuitenkin oppiminen on myös taito, jota voi kehittää ja siinä voi tulla paremmaksi. Oppimisen lähtökohtana on aiemmin painotettu asioiden muistamista ja muistin kehittämistä. Nykyisin kuitenkin korostetaan ennemminkin tiedon soveltamista ja ymmärtämistä kuin muistetun tiedon määrää. (Kupias & Peltola 2019, 65.) Opettajan merkittävin työväline oppijan oppimisen tukemisessa on hänen oma käsityksensä oppimisesta. Omakohtainen oppimiskäsityksemme saattaa olla tiedostamaton, mutta silti se ohjailee ajattelua ja toimintaa. Oppimiskäsityksemme määrittelee, miten uskomme oppijoiden oppivan tai millainen on oppijoille paras mahdollinen oppimisympäristö. (Kupias & Peltola 2019, 100.)

Seuraavaksi esitellään interaktiivista- sekä toiminnallista oppimista sekä oppimisen pelillistämistä, joiden avulla voidaan herätellä oppijoiden uteliaisuutta ja motivaatiota uuden tiedon äärellä. Nämä kaikki mallit perustuvat sosiokonstruktivistiseen oppimiskäsitykseen, jossa korostetaan oppijan omaa osallisuutta oppimisprosessissa ja opettajan rooli muuttuu tiedon jakajasta oppimisen fasilitoijaksi. Tässä oppimiskäsityksessä oppiminen ei ole passiivista tiedon saamista vaan subjektiivisten oivallusten rakentumista olemassa olevan tiedon päälle. Sosiokonstruktivistisen oppimiskäsityksen mukaan oppiminen mahdollistuu interaktiossa muiden ihmisten kanssa. (Toivola ym. 2017, 32-32.)

3.1 Interaktiivinen oppiminen

Perinteinen luokkahuoneissa tapahtuva kouluopetus, jossa opettaja pitää luennon tarkoituksenaan välittää tietoa oppijoille, vaikuttaa varsin yksitoikkoiselta. Tutkimusten mukaan oppijat muistavat vain noin viisi prosenttia opetetusta aiheesta tällaisissa luentotilanteissa. (Järvi-lehto 2014, 178.) Rasku-Puttonen (2013, 13) kirjoittaa, etteivät koulutuksemme käytänteet edistä sellaisten taitojen oppimista, joiden avulla voitaisiin ratkoa tulevaisuuden suuria kysymyksiä. Myös työelämän viesti on ollut samansuuntainen eli ettei esimerkiksi ammatillinen koulutus pysty tarjoamaan oppijoille sellaisia työelämän taitoja, joita nykyaikainen ja alati

kehittyvä työelämä tarvitsee (Saarinen & Felt 2023; Kurki & Saari 2020; Sttk 2018; Turpeinen 2018).

Kuten jo aiemmin todettiin, on motivaatiolla suuri vaikutus oppimisprosessissa. Mitä opettajat voisivat siis tehdä, että oppimisesta tulisi mielenkiintoisempaa? Kouluissa ja esiopetuksessa tehtyjen havaintojen perusteella on todettu, että oppijan hyvällä motivaatiolla yhdistettynä oppijan ja opettajan väliseen luottamukselliseen vuorovaikutukseen saadaan erinomaisia oppimistuloksia (Rasku-Puttonen 2013, 13). Tässä opinnäytetyössä käytetään interaktiivisuutta synonyminä vuorovaikutteisudelle ja sitä tarkastellaan myös aktivoivan pedagogiikan sekä opettaja-oppijasuhteen näkökulmasta.

Interaktiivisen opetuksen malli perustui alkujaan teoreettiseen tutkimukseen, joka tarkasteli asiantuntijoiden osaamisen kehittymistä. Mallissa kuvataan, mitä asioita tulisi erityisesti huomioida asiantuntijoiden kouluttamisessa ja kehittämässä. Mooren (1992) mukaan koulutus-kontekstissa interaktiivisuus ilmiönä kattaa laajan kirjon käsitteitä. Näitä ovat esimerkiksi aktiivinen oppiminen, vastavuoroinen dialogi, ryhmätyö sekä kriittinen keskustelu (Jääskelä, Klemola & Valleala 2013, 21). Interaktiivisuus on keskeinen elementti koulutuksessa, joka tarjoaa oppijoille mahdollisuuden osallistua aktiivisesti oppimisprosessiin. Aktiivinen oppiminen korostaa oppijoiden aktiivista roolia tiedon hankinnassa ja omaksumisessa. Se voi ilmetä erilaisina toimintoina, kuten ryhmätyönä, keskusteluna, ongelmanratkaisutehtävinä ja käytännön harjoituksina. Tällaiset interaktiiviset menetelmät voivat edistää oppimisen tehokkuutta ja auttaa oppijoita ymmärtämään käsiteltäviä aiheita syvällisemmin. (Lundell & Matilainen 2013, 35-37.)

Hannulan (2013, 125) mukaan vastavuoroinen kommunikointi koulutuksessa liittyy avoimeen ja aktiiviseen vuorovaikutukseen opettajan ja oppijoiden välillä. Tämä vuorovaikutus voi tapahtua luokkahuoneessa kasvokkain, mutta nykyaikaiset teknologiat mahdollistavat myös vuorovaikutuksen virtuaalisesti (Rausku-Puttonen 2013, 18). Tehokas kommunikointi luo avoimen ilmapiirin, jossa oppijat voivat ilmaista ajatuksiaan, esittää kysymyksiä ja jakaa näkemyksiään, mikä osaltaan edistää oppimisprosessia (Hannula 2013, 126).

Fyysisesti ja psyykkisesti turvallisessa tilassa interaktiivinen keskustelu rohkaisee oppijoita analysoimaan ja arvioimaan tietoa sekä kyseenalaistamaan olettamuksia ja näkemyksiä. Kriittinen ajattelu liittyy olennaisesti interaktiiviseen oppimiseen, sillä se edellyttää vuoropuhelua ja argumentointia erilaisten näkökulmien ymmärtämiseksi. (Kallio 2016, 53-54; Hannula 2013, 128-129.) Interaktiivinen keskustelu voi tapahtua luokkahuoneessa, mutta myös verkkokeskustelufoorumeilla tai virtuaalisissa oppimisympäristöissä. Verkon välityksellä tapahtuvassa interaktiossa on otettava huomioon, että perinteisen kasvokkain tapahtuvan vuorovaikutuksen ilmeet, eleet ja äänenpainot saattavat puuttua kokonaan tai jäädä vähemmälle riippuen käytetystä yhteydenpito tavasta. Näissä tapauksissa sosiaalisen interaktion keinoja on mietittävä

tarkeimmin. Interaktion tukena voidaan tällöin käyttää esimerkiksi kirjoitettuja kysymyksiä, kommentteja ja reaktioita kuten, emoji, peukut ja sydämet. (Salminen, Nykopp, Kiili & Marttunen 2013, 64.)

Kallion (2016, 109) mukaan interaktiivisuus näyttäytyy myös opettaja-oppijasuhteessa, joka korostaa vuorovaikutusta ja yhteistyötä opettajan ja oppijoiden välillä. Tämä suhde voi tukea oppijoiden henkilökohtaista kehitystä, oppimisen motivaatiota ja oppimistuloksia. Opettaja-oppijasuhteen laatu on keskeinen tekijä oppimisessa. Interaktiivisuus voi luoda myönteisen oppimisympäristön, jossa oppijat tunnistavat olevansa osa oppimisprosessia ja kokevat saamansa tukea omalle kehitykselleen. (Mitchell 2018, 57.) Tämä vaatii opettajalta kiinnostusta oppijoita kohtaan sekä perehtymistä oppijoiden mielenkiinnon kohteisiin ja heille merkityksellisiin ilmiöihin. Aidolla kiinnostuksella saavutetaan molemminpuolinen luottamus ja erityisesti tämä korostuu toimittaessa murrosikäisten kanssa. Murrosiässä oppijat pyrkivät tietoisesti irrottautumaan aikuisten määrittelemästä maailmasta ja luomaan siitä oman näköisensä. (Haapaniemi & Raina 2014, 30.)

Interaktiivisuus koulutuksessa ei ainoastaan monipuolista oppimista, vaan se myös edistää osallistumista, motivaatiota ja parantaa oppimistuloksia. Koulutuksen tulevaisuudessa interaktiivisuuden rooli kasvaa entisestään, kun teknologia tarjoaa uusia mahdollisuuksia vuorovaikutteiseen oppimiseen. (Seitamaa-Hakkarainen & Hakkarainen 2019, 80.) Virtuaaliset oppimisympäristöt, interaktiiviset simulaatiot ja verkko-oppimisalustat ovat vain muutamia esimerkkejä, jotka voivat tukea oppijoiden osallistumista ja luoda dynaamisia oppimiskokemuksia. Tämä kehitys avaa ovia entistä yksilöllisemmälle ja tehokkaammalle oppimiselle, mikä puolestaan voi vaikuttaa myönteisesti koulutuksen laatuun ja tuloksiin. (Kluukeri ym. 2019, 48-50.)

Nykyään teknologian rooli koulutuksessa on merkittävä, ja sen tarjoamat mahdollisuudet interaktiivisuuden edistämiseksi ovat laajat (Huttula 2016, 18; Mitchell 2018, 253). Määttä (2019, 8) mukaan oppiminen itsessään ei muutu mihinkään, mutta virtuaaliset oppimisympäristöt mahdollistavat oppijoille kokemuksellisen oppimisen, jossa he voivat tutkia asioita käytännössä ilman fyysisiä rajoitteita. Interaktiiviset simulaatiot tarjoavat mahdollisuuden harjoitella erilaisia taitoja ja tilanteita turvallisessa ympäristössä. (Henriksson & Tamminen 2019, 25, 30-31.)

Verkko-oppimisalustat ovat tehokkaita työkaluja, jotka tarjoavat vuorovaikutteisia oppimiskokemuksia. Ne mahdollistavat keskustelut, yhteistyön ja ryhmätyöskentelyn, jotka edistävät oppijoiden vuorovaikutusta ja tiedon jakamista. Oppimisalustojen avulla oppijat voivat osallistua oppimisprosessiin ajasta ja paikasta riippumatta, mikä tukee joustavaa oppimista. (Määttä 2019, 8; Henriksson & Tamminen 2019, 27).

3.2 Toiminnallinen oppiminen

Löyttyniemen (2023, 4) sanoin: ”Kaipaamme elämäämme yhteisöllisyyttä ja toimivia vuorovaikutus- ja tunnetaitoja.” Mikä olisikaan parempi tapa oppia näitä taitoja, kuin harjoittelemalla niitä toiminnallisten menetelmien avulla turvallisessa ympäristössä muiden kanssa. Toisten kohtaaminen, kuunteleminen ja ymmärtäminen ovat vuorovaikutustaitoja, joiden käyttäminen vaatii rohkeutta ja näitä tilanteita olisi hyvä harjoitella johdonmukaisesti, aivan kuten äidinkieltä ja matematiikkaa opetellaan. (Löyttyniemi, 2023, 4.) Pölösen mukaan teknologian kehittyessä on entistä tärkeämpää opetella vuorovaikutustaitoja, kuten aitoa läsnäoloa, välittämistä ja katsekontaktin ottamista, joita ei googlettamalla tai sosiaalisesta mediasta opi (Filpus 2023, 9).

Öystilän (2003, 59-61) mukaan pedagogisen tutkimuksen näkökulmasta oppimiseen liittyy yhteisiä periaatteita, joita eri tutkijat ovat tuoneet esiin tutkimuksissaan. Näihin periaatteisiin kuuluvat kokonaisvaltainen toiminta, oppimisen aktivointi ja mielikuvituksen käyttö. Toiminnallisen oppimisen näkökulmasta oppimista voidaan aktivoida erilaisin tavoin kuten esimerkiksi asiakaspalvelutilanteiden simulointia pienten näytelmien avulla tai yhteistoiminnallisen ongelmanratkaisun keinoin. (Öystilä 2003, 59-61.) Kataisen (2004, 170) mukaan tutkimuksissa on todettu, että toiminnallisten tekniikoiden käyttäminen esimerkiksi työnohjauksessa voi edistää ammatillisen minäkuvan kehittymistä.

Mitä toiminnallinen oppiminen sitten oikein tarkoittaa? Toiminnallinen oppiminen on opetusmenetelmä, joka korostaa oppimista aktiivisen osallistumisen ja käytännön kokemusten kautta. Se eroaa perinteisestä passiivisesta oppimisesta, kuten esimerkiksi pelkästään luentoihin tai kirjojen lukemiseen perustuvasta opetuksesta siten, että toiminnallisessa oppimisessä oppijat osallistuvat aktiivisesti toimintaan, harjoituksiin ja keskusteluihin oppimisen edistämiseksi. (Öystilä 2003, 72.) Erilaisten draamallisten menetelmien, leikkien ja pelien avulla voidaan mahdollistaa oppijoille ainutlaatuinen tapa oppia erilaisia taitoja. Vaikka saatetaan ajatella leikin ja pelaamisen aiheuttavan luokassa kaaosta, voidaan oikein ohjeistamalla saada pelillisistä tai draamallisista oppimistuokioista oppijoille tunne osallisuudesta ja merkityksellisyydestä. (Salo 2019, 9; Löyttyniemi 2023, 5.) Toiminnallisilla harjoituksilla voidaan rohkaista jokaista osallistumaan ja näin rakentaa parempaa ryhmähenkeä. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että kaikista tarvitsisi tulla suvereenia esiintyjä, vaan tarkoituksena on antaa jokaiselle onnistumisen kokemuksia ja rakentaa heille itsevarmuutta tulevaisuuden vuorovaikutustilanteita varten. (Löyttyniemi 2023, 5-9.) Löyttyniemi (2023, 8) mainitsee muun muassa seuraavia positiivisia vaikutuksia toiminnallisten menetelmien käytöstä: ”syntyy oivaluksia, itsetuntemus kehittyy, uusia ystävyssuhteita syntyy, ryhmähenki vahvistuu: yhdessä opitaan kannustamaan sekä avoimuus ja arvostus muita kohtaan paranevat”.

Yhdistämällä erilaisia toiminnallisia menetelmiä saadaan oppimiskokemukseen vaihtelevuutta ja mahdollistetaan oppiminen eritasoisille oppijoille. Samanaikaisella toiminnalla voidaan myös vähentää epäonnistumisen pelkoa ja parhaimmillaan saavutetaan ymmärrys epäonnistumisen tuomasta mahdollisuudesta oppimiseen. Toiminnallisia menetelmiä voivat olla esimerkiksi pelit ja leikit, liike, draama sekä tarinalliset menetelmät. (Maunu & Airaksinen 2020, 7-9.)

3.3 Oppimisen pelillistäminen

Vuonna 2018 tehdyn Pelaajabarometrin mukaan noin 97,8 % suomalaisista pelaa vähintään satunnaisesti jonkinlaisia pelejä. Ei-digitaalisia pelejä ilmoitti pelaavan 96,9 % ja digitaalisia pelejä 76,1 % 10-75-vuotiaista suomalaisista. Barometrissä pelaamisella tarkoitettiin kaikenlaista pelaamista, ulkopeleistä sanaristikoihin ja lotosta tietokone peleihin. Koska leikkiminen ja pelaaminen kiinnostavat ihmisiä vauvasta vaariin, niin miksi pelaamista ei hyödynnettäisi myös oppimisen välineenä (Koiranen 2019, 21; Meriläinen 2013, 32).

Harviaisen, Meriläisen ja Tossavaisen (2013, 7) määritelmän mukaan peleillä tarkoitetaan vapaaehtoista toimintaa, jossa sovittujen sääntöjen mukaisesti haastetaan itseään ja tehdään mieluisia asioita. Niemen ja Salmekankaan (2021, 7) mukaan peli on viimeistelty, sääntöjä ja haasteita sisältävä kokonaisuus, joka on mukaansatempaava ja saa ihmisen uppoutumaan pitkiksikin ajoiksi sen pariin. Lähtökohtaisesti peleissä on selkeä alku ja määriteltävissä oleva lopputulos, yleensä voitto tai tappio. Osa määrittelee selkeän eron pelien, leikkien ja urheilun välille, kun taas toisille ne ovat samaa tarkoittavia asioita. Tutkimuksellisesta näkökulmasta Alias, sanaristikot, lotto, Tetris ja tennis ottelu edustavat erilaisia pelimuotoja. (Harviainen, Meriläinen ja Tossavainen 2013, 7.)

Koska leikki on ihmiselle luontaista, voidaan pelien avulla herätellä oppijoissa mielenkiintoa, opiskelumotivaatiota ja lisätä monipuolista osaamista sekä kehittää ryhmätyötaitoja. Pelillisyyttä kuvaavia tunnusmerkkejä ovat esimerkiksi kisailu, päämäärällisyys, pisteiden laskeminen ja eteneminen (Niemi & Salmekangas 2021, 7). Pelkän pelillisyyden varaan ei kuitenkaan kannata opetuksessa laskea, vaan pelien tulee olla hyvin suunniteltuja ja toteutettu oppijoiden kannalta mielekkäästi (Kiili, Tuomi, Perttula & Kiili 2014, 238). Huotarinen ja Hamarin (2016, Abstract) mukaan tällaista pelillisyyden hyödyntämistä oppimiskokemuksessa kutsutaan pelillistämiseksi. Tossavaisen & Löytösen (2019, 232.) määritelmän mukaan ”Oppimispeli on opetustarkoitukseen laadittu tai muuten opetuskäyttöön soveltuva peli”. Tällaisten oppimispelien avulla voidaan oppiaineen lisäksi harjoitella myös ongelmanratkaisu taitoja ja lisätä oppijoiden osallisuutta hausalla tavalla. (Salo 2019, 10.)

Maunun ja Airaksisen (2020, 9) havaintojen mukaan monet oppijat pitävät tehtävistä ja peleistä, joissa toimitaan samanaikaisesti ja yhdessä. Heidän mukaansa esimerkiksi lautapeleissä tai ryhmätehtävissä oppijat ovat aktiivisia tekijöitä ja toimiessaan osana ryhmää he

tutustuvat toisiinsa mikä taas tämä parantaa ryhmän ilmapiiriä. Koironen (2019, 20) puolestaan kertoo peleillä olevan vaikutusta myös tunteisiin ja yhdessä koettujen onnistumisten kautta positiiviset tunteet vahvistuvat. Peleissä saa olla haastetta, mutta liian vaikeaksi koettu peli lannistaa ja peliin turhautuminen saattaa muun muassa heikentää oppimiskokemusta. Tästä syystä on hyvä jättää aikaa reflektoinnille, jossa epäonnistumisen kokemukset voidaan sanallistaa ja kääntää ne mahdollisuudeksi oppia kokemuksesta. (Koironen 2019, 20; Salo 2019, 10.)

Piekkari ja Sipilä (2021, 8) kirjoittavat pelillisyyden ja oppimisen pelillistämisen olevan suosiossa. Vaikka lautapelit, sanaristikot ja muut perinteiset pelit ovatkin aina toimiva oppimisen väline, kannattaa kuitenkin muistaa myös, että digitaitojen hallinta on edellytys modernissa yhteiskunnassa ja työelämässä toimimiseen (Paananen ym. 2023, 7.) Digitaalisten taitojen hallintaa tarvitaan niin koulussa kuin työelämässäkin ja pelillistämistä voidaan hyödyntää esimerkiksi mielenterveyttä tukevilla palveluilla, etänä toteutettavassa vanhustyössä sekä sosiaalisten taitojen harjoittelussa tai surun käsittelyssä (Piekkari & Sipilä 2021, 8-9). Digitaalinen pelaaminen tarjoaa yhden tavan kokea itsenäisyyttä, taitavuutta ja yhteisöllisyyttä. Pelaaminen edistää kehittymistä ja mahdollistaa osallistumisen pelimaailman tapahtumiin samalla saaden välitöntä palautetta omasta osaamisesta. Lisäksi se mahdollistaa osallistumisen erilaisiin sosiaalisiin yhteisöihin. (Mustonen & Korhonen 2019, 11.)

Pelillistäminen voidaan kokea vaikeaksi toteuttaa hektisessä kouluarjessa, mutta kuten Piekkari ja Sipilä (2021, 11) toteavat ”ei pelillisten tehtävien käyttäminen vaadi pelitutkimuksen syvällistä osaamista. Vaivattomimmillaan pelillistäminen voi tarkoittaa uusiin käsitteisiin tutustumista sanaristikoiden tai hirsipuun avulla (Piekkari & Salmekangas 2021, 15). Opettajan kasvatusopillisilla valinnoilla ja kiinnostuksella on suuri merkitys siihen, kuinka paljon pelillisyyttä käytetään oppimisessa (Mertala & Salomaa 2019, 17; Piekkari & Sipilä 2019, 11).

4 Käyttäjälähtöinen oppimismuotoilu

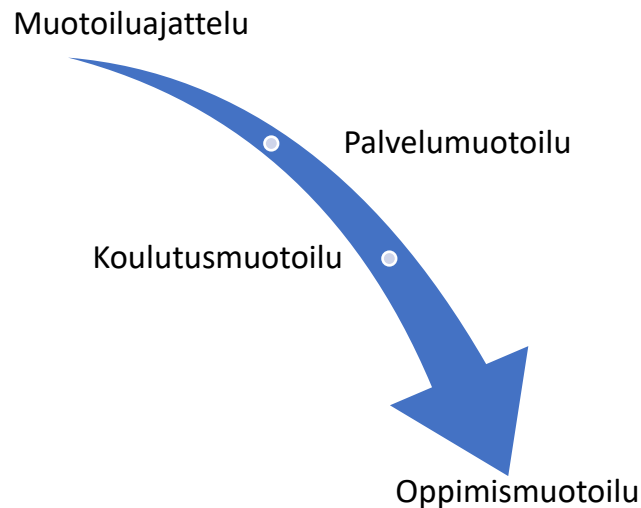
Oppiminen alkaa, kun löydämme riittävän motivaation uuden tiedon etsimiseen. Tämän motivaation löytäminen ei nykyään koulumaailmassa ole itsestään selvyyttä, vaan sen herättämiseen tarvitaan kasvattajina toimivien opettajien apua. Mistä opetushenkilöstö sitten saa tarvittavat välineet mielenkiintoisen ja motivoivan oppimiskokonaisuuden ja -materiaalin laatimiseen? Vastaus kysymykseen voi löytyä käyttäjälähtöisestä oppimismuotoilusta (Learning Design, Design for Learning) ja sen metodeista ja työkalupakista. (Järvilehto 2014, 18-19; Kallio ym. 2018, 13.)

Mitä käyttäjälähtöinen oppimismuotoilu sitten oikein on? Huhtasen (2019, 7-8) mukaan käyttäjälähtöinen oppimismuotoilu on suunnitteluprosessi tai työtapana, jossa oppimisympäristöjä ja

oppimateriaaleja kehitetään ottamalla huomioon käyttäjien eli oppijoiden tarpeet, tavoitteet ja preferenssit. Rönkä (2022) puolestaan kirjoittaa oppimismuotoilun perustuvan Suomessa holistiseen ja järjestelmälliseen näkemykseen oppimisesta, jossa oppiminen syntyy monien eri tekijöiden interaktiosta (Ryky 2022, 29). Oppimismuotoilun tavoitteena on antaa oppijoille välineitä tulevaisuuden työelämään ja sen muuttuvien tarpeiden kohtaamiseen. Se perustuu vahvasti käyttäjien aktiiviseen osallistamiseen ja vuorovaikutukseen suunnittelun eri vaiheissa. Käyttäjälähtöisen oppimismuotoilun avulla pyritään varmistamaan, että koulutus ja oppiminen on merkityksellistä, motivoivaa ja tehokasta käyttäjilleen. Jotta tämä päämäärä saavutetaan, vaatii se ensin ymmärryksen käyttäjien tarpeista ja oppimistavoitteista sekä tietoa heidän taustastaan, kokemuksistaan ja oppimistyyleistään. Tavoitteena on luoda oppimisympäristöjä ja -materiaaleja, jotka sopivat oppijoiden yksilöllisiin tarpeisiin ja tukevat heidän oppimistaan parhaalla mahdollisella tavalla. (Euro, Kapanen, Kenttälä, Kiviranta & Ilonen 2017, 6, 11-12.; Mukamas Learning Design 2019, 9.)

Kallion ym. (2018, 53-54) mukaan oppimismuotoilu perustuu muotoiluajatteluun (Design Thinking), joka korostaa luovuutta, empatiaa ja käyttäjäkeskeistä suunnittelua ongelmien ratkaisemiseksi. Se kannustaa tiimityöskentelyyn sekä iteratiivisen eli toistavan kokeilemisen ja kehittämisen kulttuuriin. Muotoiluajattelun paremmin tunnettu käsite on palvelumuotoilu (Service Design). Palvelumuotoilusta puhuttaessa viitataan usein palvelumuotoilun menetelmiin ja sama pätee myös oppimisen muotoiluun. Siinä missä palvelumuotoilu keskittyy tuotteiden ja/tai palveluiden suunnitteluun ja kehittämiseen, siten että ne vastaavat käyttäjien tarpeita ja luovat positiivisia käyttäjäkokemuksia. Oppimismuotoilussa puolestaan keskitytään suunnittelemaan toimintatapoja, prosesseja, rakenteita ja oppimiskokemuksia (Learning Experience), jotka mahdollistavat jatkuvan oppimisen ja kehittymisen. Vaikka palvelumuotoilu ja oppimismuotoilu eroavat toisistaan, niissä on myös yhteneväisyyksiä ja ne voivat täydentää toisiaan. Esimerkiksi palvelumuotoilun periaatteita voidaan soveltaa oppimismuotoiluun, kun suunnitellaan käyttäjälähtöisiä oppimiskokemuksia tai kehitetään oppimisympäristöjä. Toisaalta oppimismuotoilu voi tarjota arvokkaita näkökulmia palveluiden suunnitteluun ja kehittämiseen, kun pyritään tarjoamaan asiakkaille merkityksellisiä ja oppimista tukevia

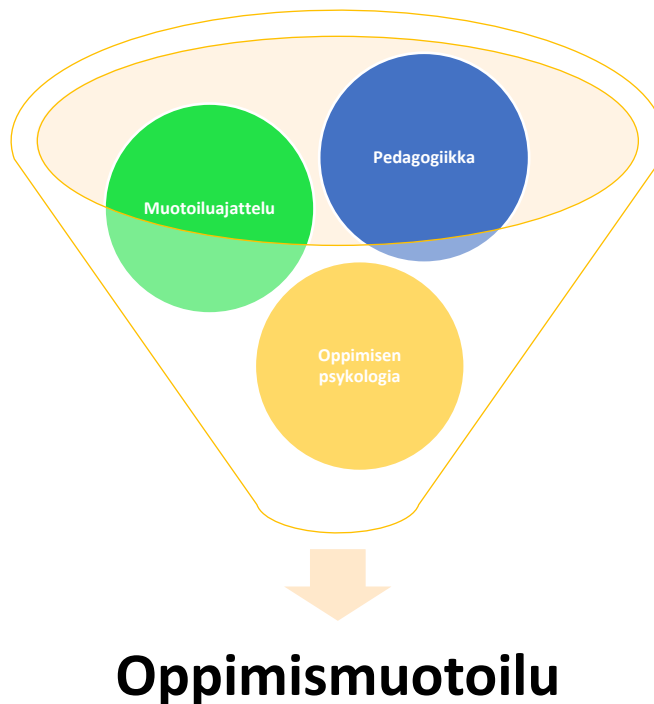
palvelukokemuksia. (Huhtanen 2020 7-8; Mukamas Learning Design 2019, 8; Tuulaniemi 2016, 12-13.)



Kuvio 3: Muotoilujattelun kehittyminen (mukaillen Mukamas Learning Design 2019)

Learning design -termiä käytetään useimmiten kuvaamaan nimenomaan digitaalisten oppimisympäristöjen suunnittelua oppijälähtöisesti. Kuitenkin esimerkiksi Mukamas Learning Design (2019) on laajentanut oppimismuotoilun käsitteeksi, joka kattaa kokonaisvaltaisemman näkökulman korostaen oppimisen ja kehittymisen prosessia oppimisympäristöstä riippumatta. Periaatteet ja tavoitteet ovat kuitenkin samanlaiset, olipa tarkoituksena suunnitella luokassa tai verkossa toteutettava oppimiskokonaisuus. Marstio (2021, 10) kehottaakin opettajia pohtimaan oppijälähtöisestä näkökulmasta, kuinka oppija oppisi parhaiten opettavan asian ja valitsemaan sen mukaan parhaiten soveltuvan oppimisympäristön ja -tehtävät. Kun oppijoita osallistetaan oppimismuotoiluprosessiin on syytä huomioda, että parhaaseen mahdolliseen lopputulokseen päästään, kun onnistutaan luomaan pedagogisen viihtymisen ilmapiiri. Tällöin oppijat uskaltavat helpommin esittää keskeneräisiä ja vilttejäkin ideoita ilman, että he tuntevat pelkoa esimerkiksi naurunalaiseksi joutumisesta. (Haapaniemi & Raina 2014, 12-13, 76; Euro ym. 2017, 28.)

Oppimismuotoilun tarkoituksena onkin suunnitella oppimisympäristöjä ja -ratkaisuja, jotka tukevat jatkuvaa oppimista, ammattitaidon kehittämistä ja oppijan kykyä sopeutua muutokseen. Oppimismuotoilu voi sisältää esimerkiksi oppimiskulttuurin ja elinikäisen oppimisen taitojen kehittämistä, strategioiden suunnittelua, työpajojen ja koulutusten järjestämistä sekä oppimisen tukemista teknologisten ratkaisujen avulla. (Euro ym. 2017, 10-13, 18; Mukamas Learning Design 2019, 8; Ruhalhti 2022, 166.)



Kuvio 4: Oppimismuotoilu on oppijalähtöisen pedagogian ja oppimisen psykologian prosessien kehittämistä muotoiluajattelun keinoin. (mukaillen Huhtanen 2020, 8.)

Elinikäinen oppiminen ja sosiokonstruktivistinen oppimiskäsitys toimivat siis perustana oppimismuotoilulle. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että me luomme jatkuvasti uutta tietoa ja ymmärrystä maailmasta ympärillämme. Tämä prosessi tapahtuu yhteisöllisessä kontekstissa, eli yhdessä muiden ihmisten kanssa. Oppimismuotoilussa painotetaan yhteistoiminnallisuutta ja yhteisöllisyyttä oppimisessa. Vuorovaikutus muiden ihmisten kanssa edistää tietojen ja ideoiden vaihtoa, mikä puolestaan edistää oppimista ja uuden tiedon rakentamista. Oppimismuotoilun yksi tehtävistä onkin tukea elinikäisen oppimisen taitojen kehittymistä. (Mukamas Learning Design 2019, 8, 10-11, 42.)

Haapaniemen ja Rainan (2014, 39) mukaan yhteisöllisyyttä ei voida määritellä kovinkaan tarkasti, sillä se voi merkitä erilaisia asioita riippuen missä yhteydessä sitä käytetään. Oppimismuotoilijan työkirja 3.0:ssa (Mukamas Learning Design 2019, 52) kerrotaan yhteisöllisyydestä seuraavasti: yhteisöllisyys on keskeinen osa oppimismuotoilua, ja siinä korostetaan oppimisympäristöjen luomista, joissa oppijat voivat jakaa ajatuksiaan, keskustella, tehdä yhteistyötä ja rakentaa tietoa yhdessä. Tällainen yhteistoiminnallinen ja dialoginen oppiminen luo mahdollisuuksia uusien näkökulmien syntyymiseen, reflektioon ja oppimisen syventämiseen. (Mukamas Learning Design 2019, 41.) Haapaniemi ja Raina (2014, 39) muistuttavat kuitenkin, ettei yhteisöllisyys ole välttämättä positiivinen arvo vaan arvoperustan kannalta katsottuna yhteisön toiminta voi sisältää niin hyvää kuin huonoakin toimintaa. Ideaalitilanteessa kuitenkin vahva yhteisöllisyyden ja luottamuksen ilmapiiri mahdollistavat yhteenkuuluvuuden tunteen

ja antavat aidon kokemuksen osallisuudesta sekä siitä, että omalla toiminnalla on jotakin vaikutusta. Työelämässäkin oppiminen on joukkuelaji, eikä niinkään yksilösuoritusten sarja. (Haapaniemi & Raina 2014 39-40; Mutka 2022; TYÖ2030 2023, 6.)

Otala (2018, 25) kirjoittaa, että pohjimmiltaan ketteryys on ajattelutapa, jolla tulisi suhtautua alati muuttuvaan ja monimutkaiselta tuntuvaan maailmaan. Tällä tarkoitetaan joustavaa ja sopeutumiskykyistä toimintaa nopeasti kehittyvissä olosuhteissa. Mutka (2022) puolestaan kertoo, että oppimismuotoilun prosessi voidaan toteuttaa seuraavien periaatteiden mukaisesti: tarvelähtöisyys, yhteisöllisyys sekä ketteryys ja kestävyys. Lemmetty ja Collin (2022, 388-389) kirjoittavat, että kestävä oppimisen käsite on ollut niukasti esillä kasvatustieteellisessä tutkimuksessa eikä käsitteelle ole syntynyt täsmällistä määritelmää. Mutka (2022) kuvaillee kuitenkin asiaa näin: kestävyys oppimisessa tarkoittaa myös tulevaisuuden huomioimista ja se edellyttää ennakointia ja suunnitelmallisuutta oppimisprosessin suhteen. Oppimisen tulevaisuustietoinen ennakointi auttaa suunnittelemaan oppimiskokemuksia, jotka ovat relevantteja ja hyödyllisiä oppijoiden tulevaisuuden tarpeisiin. (TYÖ2030 2023, 2; Silander 2023, 11-12.)

Käyttäjälähtöisen oppimismuotoilun tavoitteena on siis parantaa oppimistuloksia ja oppimiskokemuksia. Käyttäjien osallistuminen suunnitteluprosessiin auttaa varmistamaan, että oppimismateriaali ja -ympäristöt vastaavat heidän tarpeitaan ja tavoitteitaan. Tämä lähestymistapa voi johtaa innovatiivisiin ja vaikuttaviin oppimiskokemuksiin, jotka todella tukevat oppijoiden oppimista ja kehittymistä. (Kuusimäki 2021; Mutka 2022.)

4.1 Käyttäjälähtöisen oppimismuotoilun menetelmät ja työkalut

Mitä ovat oppimismuotoilun menetelmät ja työkalut? Oppimismuotoilun kuten myös palvelumuotoilun periaatteet perustuvat useisiin eri osa-alueisiin, menetelmiin ja työkaluihin, joita on kerätty ja yhdistelty monilta tieteenoilta, kuten esimerkiksi muotoilusta ja yhteiskuntatieteistä. Käytetyt menetelmät vastaavat kysymykseen ”miten” toimimme tiettyjen työkalujen kanssa. Oppimismuotoilun työkalut ovat puolestaan konkreettisia tehtäviä, jotka yleensä noudattavat tiettyä rakennetta tai mallia. Oppimismuotoilun työkalut vastaavat kysymykseen, ”mitä” käytämme. Tällaisia työkaluja ovat esimerkiksi ryhmähaastattelut, kyselyt, asiakaspöytälaatiminen ja brainstorming, jolla tarkoitetaan yhdessä ideointia. (Innanen 2019; Stickdorn, Hormess, Lawrence & Schneider 2018, 36; Laurila 2023, 5.)

Oppimismuotoilijan menetelmäpakki onkin käytännössä rajaton, sillä ei ole täysin tarkkaan määritelty mitkä ovat oppimismuotoilun menetelmiä ja mitkä eivät. Tämä antaa oppimismuotoilijalle lukemattomia mahdollisuuksia valita kuhunkin tilanteeseen sopivimmat menetelmät ja työkalut. Vaikka menetelmiä onkin paljon, se ei kuitenkaan tarkoita, että oppimismuotoilijan tulisi osata käyttää niitä kaikkia. Oppimisen muotoilu kuten kaikki muukin muotoilu on jatkuvaa kehitystyötä, jonka oppii vain tekemällä. Kerättyjen kokemusten kautta

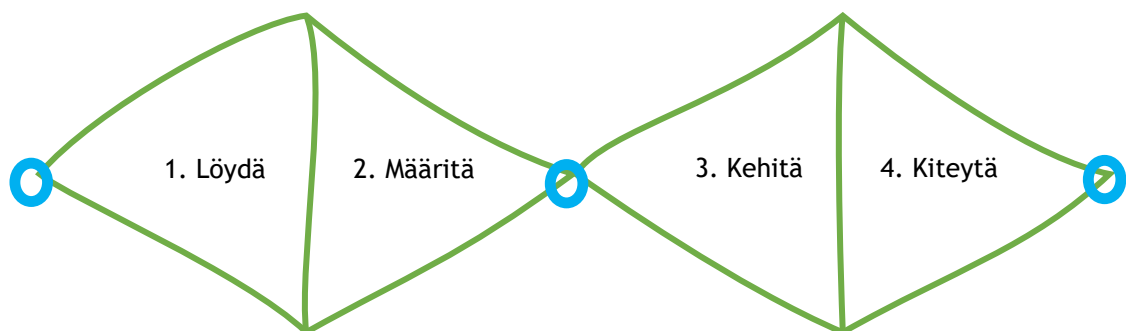
hahmotellaan mitkä menetelmät sopivat muotoilijan omaan tyyliin ja tarpeisiin. Kyse on oikeastaan ajattelutavasta, jossa tuotetta tai palvelua kehitetään jatkuvasti. Paras lopputulos saadaan usein yhdistämällä useita menetelmiä ja valitsemalla niistä sopivimmat osiot ja työkalut. Oppimisen muotoilussa rajana on vain mielikuvitus ja uusien menetelmien kehittäminen onkin erittäin toivottavaa, mikäli tilanteeseen sopivaa ei ole tarjolla. (Tuulaniemi 2016, 110, 126; Innanen 2019; Laurila 2023, 5.)

Alasalmi (2021, 5) ja Marstio (2021, 19) mainitsevat Suomessa käytetyimmiksi oppimismuotoilun malleiksi muun muassa Diana Laurillardin ABC Learning Design ja Gilly Salmonin Carpe Diem -menetelmät sekä Suomessa kehitetyt vastaavanlaiset menetelmät, kuten esimerkiksi FITechin oppimismuotoilupakki. Laurilan (2023, 5) mukaan erilaiset mallipohjat voivat olla erilaisia riippuen menetelmästä, mutta niissä on aina muutama yhdistävä tekijä. Kaikki mallipohjat alkavat oppijan kokemuksen ja tarpeen kartoittamisesta sekä oppimistavoitteiden määrittelystä. Selkeästi määritellyt oppimistavoitteet ja linjaukset tehostavat hyvää oppimiskokemusta ja parantavat oppimistuloksia. (Laurila 2023, 5-6; Alasalmi 2021, 7.)

Edellä mainitut menetelmät painottuvat pitkälti verkko-opintojen muotoilemiseen mutta kuten muotoilun luonteeseen kuuluu, on muotoilijalla lupa yhdistellä menetelmiä ja työkaluja, jotta päästään parhaaseen mahdolliseen lopputulokseen. Myös Innanen (2019) toteaa seuraavasti ”Usein parhaiten tavoitteeseen päästään yhdistämällä useita menetelmiä tai poimimalla niistä soveltuvat osat”. Seuraavaksi kuvataan oppimismuotoilun prosessia Mukamas Learning Designin oppimismuotoilu™ prosessimallia mukailien sekä esitellään toteutukseen liittyviä työkaluja, joita tämän kehittämisprosessin aikana käytetään.

4.2 Oppimismuotoilun prosessi

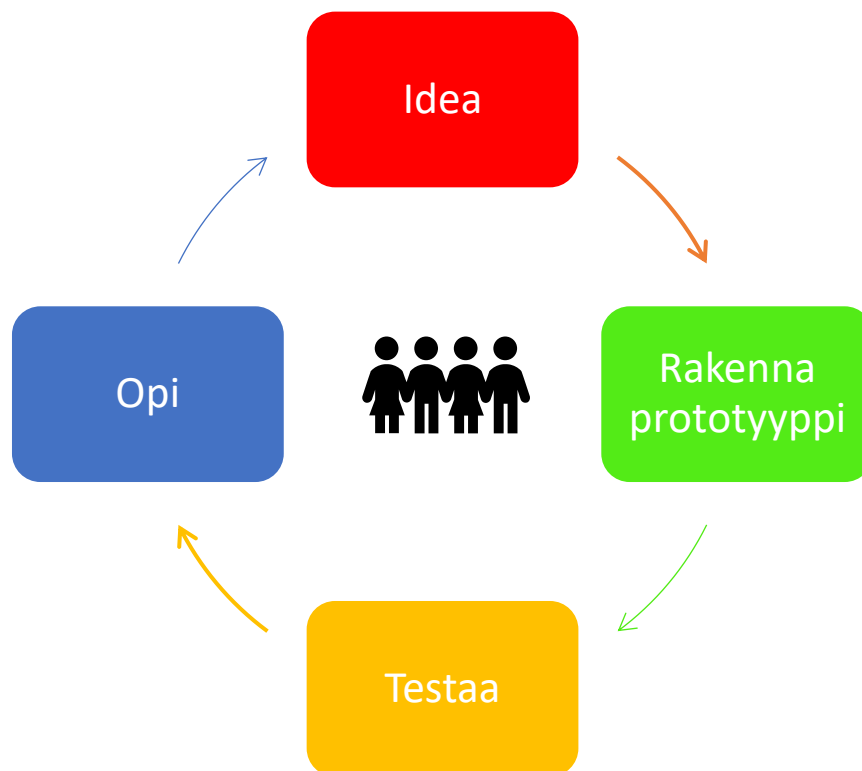
Kuten jo aiemmin tekstissä mainittiin, oppimismuotoilu on prosessi ja sitä voidaan kuvata monin eri tavoin. Kuten useimmat, myös Euro ym. (2017, 16-17) kuvaavat prosessia Design Council:in kehittämän, niin sanotun tuplatimanttimallin (double diamond) mukaisesti, jossa vaiheet on nimetty seuraavasti: löydä, määrittele, kehitä ja kiteytä.



Kuvio 5: Tuplatimantti -malli (mukaien Euro ym. 2017, 16)

Tuplatimantti-mallin mukaisesti palvelumuotoilun prosessissa keskitytään kolmeen solmuvaiheeseen sekä kahteen vaiheeseen, jotka laajentavat ja tarkentavat näkökulmaa vuorotellen. Tämä prosessi on dynaaminen ja iteratiivinen, mikä mahdollistaa jatkuvan kehityksen ja parantamisen. Näiden vaiheiden välillä tapahtuva siirtyminen tarjoaa mahdollisuuden testata ja valikoida toimivimmat ratkaisut oppimiskokemuksen parantamiseksi. (Tuulaniemi 2016, 112-113; Kalliomeri, Mettinen, Ohlson, Soini & Tulensalo 2020, 12.)

Mukamas Design Learning kehittämä oppimismuotoilu™ -malli jakaa oppimismuotoilun prosessin neljään vaiheeseen: ideointi, prototyypin rakentaminen, testaaminen ja oppiminen. Kaiken toiminnan keskiössä ovat oppijat, joille oppimiskokonaisuutta kehitetään. Oppimiskokemuksen räätälöiminen mahdollistaa oppijan aktiivisen osallistumisen ja motivoitumisen oppimismatkallaan. Tässä prosessissa opettaja vaihtaa opettajan roolinsa oppimisen fasilitoijaksi, jonka tehtävänä on mahdollistaa pedagogisesti turvallinen oppimisympäristö. Opettajan tehtävänä on esittää kysymyksiä, motivoida, innostaa ja antaa palautetta. (Mukamas Learning Design 2019, 9-11.)



Kuvio 6: Oppimismuotoilu™ -malli (mukaelma Mukamas Design Learning 2019, 10)

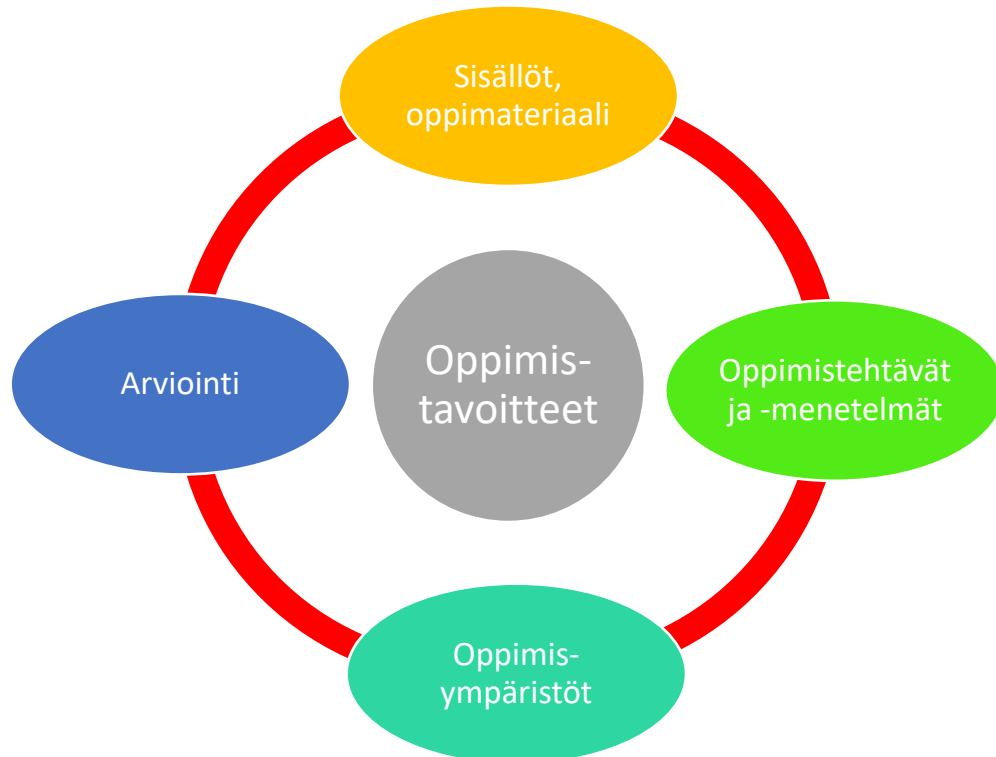
Oppimismuotoilun prosessi alkaa siis ideasta tai tarpeesta, jonka tarkempaa määrittelyä varten kerätään tietoa oppijoiden tavoitteista ja tarpeista. Kerätyn tiedon pohjalta aloitetaan prototyypin käsikirjoituksen laatiminen, joka toimii kehitettävän oppimiskokonaisuuden puunaisena lankana. Kehiteltäviä oppimiskokonaisuutta testataan oppijoilla, joiden antaman

palautteen ja testauksen aikana tehtyjen havaintojen pohjalta kokonaisuuteen tehdään tarvittavia muutoksia. (Mukamas Learnin Design 2019, 10.)

Kuvattiinpa oppimismuotoilun prosessia syklisesti tai tuplatimanttimallin avulla ei näillä malleilla ole juurikaan eroa, vaan molemmissa on taustalla samantapainen ajatus iteratiivisesta prototyyppien kehittämisestä ja testaamisesta oppijälhtöisesti. Seuraavaksi tarkastellaan oppimismuotoiluprosessin vaiheita ja työkaluja tarkemmin.

4.2.1 Idea

Oppimismuotoilun prosessi alkaa siis ideasta tai tarpeesta, jonka tarkempaa määrittelyä varten yleensä kerätään tietoa oppijoiden tavoitteista ja tarpeista. Tämän idean taustatiedoksi on syytä määritellä, millaisia osaamistarpeita oppijoilla on ja mitä asioita heidän tulee osata jakson päätyttyä sekä millaisia materiaaleja, oppimistehtäviä tai -ympäristöjä tarvitaan ja kuinka oppimista arvioidaan. Tämä voi tapahtua esimerkiksi haastattelujen, havainnoinnin ja kyselyjen avulla. Idean kirkastamiseksi kerättyä tietoa analysoidaan ja siitä johdetaan suunnitteluperiaatteita ja -päätöksiä. Tässä vaiheessa on myös hyvä selvittää, millaisia reunaeh-toja oppimismateriaalilta tai -kokonaisuudelta vaaditaan, kuten esimerkiksi mahdolliset opetus-suunnitelmat. (Mukamas Design Learning 2019, 9-10, 45; Laurila 2023, 4.)



Kuvio 7: Oppimismuotoiluprosessin osa-alueet suhteessa osaamistavoitteisiin (mukailten Alasalmi 2022, 6)

Käytännössä ideointi vaiheessa määritellään opinnolle punainen lanka, joka seuraa mukana koko opintojakson ajan. Apuna tähän punaisen langan määrittelyyn voidaan käyttää esimerkiksi eOppivan Oppimistavoitteet -työpohjaa, jossa tarkennetaan oppimistavoitteet, kuvataan miksi asian oppiminen on tärkeää sekä mitä toimintaa se muuttaa (Kallio ym. 2018, 95). Oppijoiden motiivien kiteyttämiseksi voidaan käyttää niin ikään eOppivan Asiakasymmärrys -työpohjaa (Kallio ym. 2018, 97). Tähän työpohjaan kerätään motiiveja aiheen opiskelulle, mielisimpia tapoja oppia, tärkeimpiä asioita, joita halutaan oppia sekä unelmien oppimiskokemuksen kuvausta. (Kallio ym. 2018, 97).

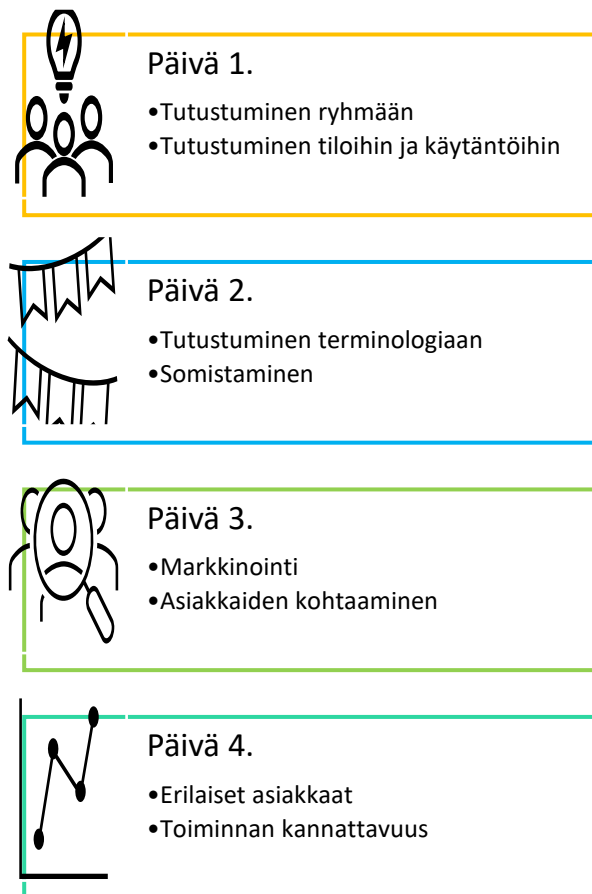
Tiedon hankintaan kannattaa hyödyntää esimerkiksi kyselytutkimusten tuloksia sekä oppijoille tehtäviä haastatteluja. Oppimiskokemuksen hahmottamiseen on lomakekysely mainio työkalu. Se on yksinkertainen käyttää ja se auttaa tunnistamaan kehittämistarpeita sekä toimii hyvänä pohjana kehittämistyön aloitukseen. Samaa kyselyä voidaan käyttää oppimismuotoiluprosessin alussa sekä testausvaiheessa, jolloin saadaan helposti vertailukelpoista aineistoa siitä, miten tehdyt muutokset ovat vaikuttaneet oppimiskokonaisuuteen. (Kurronen 2023, 14; Haapaniemi & Raina 2014, 34.)

Sivistystoimen työkalupakki palvelumuotoiluun -oppaassa (Kurronen 2023, 10) kerrotaan, että ryhmähaastattelujen avulla saadaan helposti selvitettyä käyttäjäryhmiä yhdistäviä tarpeita ja kerättyä ideoita kehitettävään kokonaisuuteen. Osallistujille ryhmähaastattelu puolestaan mahdollistaa omien kokemusten jakamisen ja vertailun sekä se tarjoaa vaikuttamismahdollisuuden, jonka myötä sitoutuminen oppimiseen paranee. Ryhmähaastattelun haasteena on, että se antaa kyllä nopean katsauksen tilanteesta, mutta ei usein tuota kovinkaan yksityiskohtaista tietoa varsinkin, jos osallistujat eivät ole toisilleen entuudestaan tuttuja. Menetelmä sopii käytettäväksi silloin, jos aikaa tai resursseja on vähän tai pohjatietoa on jo kerrytetty aikaisemmin esimerkiksi kyselyjen avulla. (Kurronen 2023, 10; Goodyear 2015, 43.)

4.2.2 Prototyypin rakentaminen

Opintojakson suunnittelu alkaa käsikirjoituksen työstämisellä, jonka perusteella opintokokonaisuus voidaan jakaa pienempiin osiin (Suominen & Hakanurmi 2013, luku 4). Käsikirjoituksen tekemiseen Marstio (2020, 16) suosittaa visuaalista esittämistapaa, kuten esimerkiksi taulukkoa tai aikajanaa, josta selviää helposti opintokokonaisuuden eteneminen. Alasalmen (2022, 7) mukaan pedagogisen käsikirjoituksen muoto riippuu pitkälti sen laatijasta. Siinä missä toinen käsikirjoitus on hyvinkin yksityiskohtainen, voi toinen taas sisältää vain pääpiirteet, joiden mukaan toimitaan. Käsikirjoittamisen pohjana voidaan käyttää esimerkiksi verkko-oppimisen suunnitteluun tarkoitettuja valmiita käsikirjoituspohjia tai storyboard -mallipohjia, jotka antavat selkeän moduulirakenteen ja helposti hahmotettavan kuvan kokonaisuudesta. Moduulit voivat perustua esimerkiksi sisältöteemoihin, aika perusteisiin moduuleihin tai taitotasoihin. (Alasalmi 2022, 7; Marstio 2020, 16-17.)

Prototyypin rakentamisvaiheessa luodaan erilaisia oppimismateriaaleja ja -ympäristöjä käyttäen erilaisia menetelmiä ja työkaluja. Tärkeää on sisällyttää oppijat prosessiin mukaan, jotta saadaan huomioitua heidän näkökulmansa ja kerättyä heidän palautteensa suunnitelmista. Prototyypit voidaan testata ja iteroida käyttäjien kanssa, jotta varmistetaan suunnitelmien toimivuus ja hyödyllisyys. Käyttäjälähtöisessä oppimismuotoilussa korostetaan myös oppijakokemuksen merkitystä. Suunnittelijat pyrkivät luomaan oppimisympäristöjä ja -materiaaleja, jotka ovat helppokäyttöisiä, houkuttelevia ja motivoivia oppijoille. Tähän voi sisältyä esimerkiksi interaktiivisia elementtejä, pelillistämistä, visuaalista houkuttelevuutta ja personointimahdollisuuksia. (Mukamas Design Learning 2019, 9-10, 45; Euro ym. 2017 13-17; Tuulaniemi 2016, 113; Forsberg, Koivisto & Säynäjäkangas 2019, 40.)



Kuvio 8: Esimerkki visuaalisesta käsikirjoituksesta (Tamminen 2024)

Moduulien suunnittelun jälkeen rakennetaan oppimistavoitteiden mukainen sisältö, tehtävät sekä työskentelytavat ja välineet (Alasalmi 2022, 7). Kallion ym. (2018, 102-103) mukaan oppijan mielenkiinnon ylläpitämiseen tarvitaan monipuolista ja vaihtelevaa sisältöä. Mikkilä-

Erdman (2017, 21) kirjoittaa tekstissään, ettei perinteisen oppimateriaalin sähköistäminen ole riittävä toimenpide, vaan tarvitaan kokonaisvaltaista oppimateriaalikonseptin uudistamista.

Oppimismuotoilun prosessissa yhdessä toimiminen on erittäin tärkeässä roolissa, sillä se lisää sitoutumista ja yhteenkuuluvuuden tunnetta. (Euro ym. 2017, 28.) Työpajan järjestäminen onkin erinomainen tapa osallistaa oppijat oppimateriaalin ja tehtävien kehittämiseen. Oppijoita osallistavaan työpajaan sopivia työkaluja ovat Euron ym. (2017, 28) mukaan esimerkiksi aivoriihi (Brainstorming).

Aivoriihi luo tilan ja mahdollisuuden mitä mielikuvituksellisemmille ideoille. Tässä vaiheessa ideoiden ei tarvitse olla loppuun asti mietittyjä, vaan tarkoituksena on saada mahdollisimman paljon ideoita lyhyessä ajassa. Ajatuksena on, että opettaja tai joku oppijoista kertoo jonkin idean, esimerkiksi asiakaspalvelun termit. Idean perusteella lähdetään yhdessä keräämään mahdollisimman paljon ajatuksia siitä, miten asian voisi oppia hausalla ja mielenkiintoisella tavalla. Esitetyt ideat voidaan kerätä esimerkiksi post-it lapuille, jotka liimataan seinälle. Kun mahdollisimman monta ideaa on heitetty ilmoille, voidaan aloittaa niiden järjestely ja ryhmittely. Tähän on erilaisia tapoja riippuen työpajan tavoitteista. Kerätyt ideat voidaan esimerkiksi jaotella seuraaviin ryhmiin: jatkoon, kehityskelpoiset ja ei jatkoon. Kehityskelpoisista ja jatkoon menevistä ideoista voidaan yhdessä keskustelemalla jatkojalostaa pidemmälle vietyjä versioita. Kun ryhmittely on valmis, voidaan äänestämällä valita yksi ehdotus prototyypin työstämiseen. (Tuulaniemi 2016, 182; Euro 2017, 30; Stickdorn ym. 2018, 179.)

4.2.3 Testaaminen

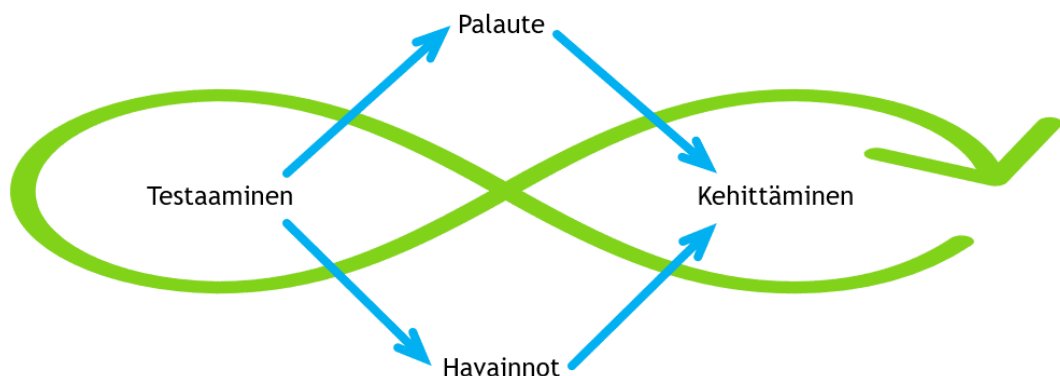
Oppimismuotoilun prosessi ei pääty siihen, että prototyypin viimeinen tehtävä on saatu valmiiksi, vaan iteratiivisen periaatteen mukaisesti prosessi jatkuu testaamisen ja jatkokehittämisen syklien toistuessa niin kauan kuin on tarpeen. (Stickdorn ym. 2018, 268.) Palvelumuotoilussa testaus yleensä liitetään prototyyppi vaiheeseen (Stickdorn ym. 2018, 209) mutta Mukamas Learning Design (2019) määrittelee testaamisen omaksi vaiheekseen, jossa koekäyttäjien tehtyä materiaalia loppukäyttäjien kanssa. Oppimismuotoilun testausvaiheessa keskitytään varmistamaan, että suunnitellut oppimiskokemukset toimivat odotetulla tavalla ja että ne tukevat oppijoiden oppimista. Kollegat ja/tai oppijat voivat käyttää oppimiskokonaisuutta, tutkia sen toimivuutta ja antaa siitä palautetta. Testaaminen voi tapahtua esimerkiksi erikseen järjestettävässä työpajassa tai pilottiryhmän kanssa. Testauksessa on tärkeää tarkastella prototyypin teknistä toteutusta, kuten sen toimivuutta ja varmistaa, että se on helppokäyttöinen ja sen sisältö on ymmärrettävää. Testauksen tavoitteena on varmistaa, että oppijat pystyvät hahmottamaan ja ymmärtämään sisällön. (Mukamas Design Learning 2019, 9-10, 45; Laurila 2023, 4.)

Euron ym. (2017, 56) mukaan testaaminen voidaan toteuttaa käytettävissä olevien resurssien mukaisesti. Heidän mielestään prototyyppiä voidaan tarkastella joko pienesti tai suuresti

riippuen käytettävissä olevasta ajasta ja resursseista. Tuulaniemi (2016, 232) toteaa mitattavien tulosten olevan tärkeitä testausvaiheessa. Mitattavia tuloksia voidaan saada esimerkiksi palautekyselyjen ja havainnoinnin avulla. Palautekyselyyn voidaan käyttää sähköistä kyselylomaketta, sillä se on helppo käyttää ja sen tuloksista saadaan vertailukelpoista dataa vaivattomasti. (Valli & Perkkilä 2018, Sähköisen kyselyn etuja.) Havainnoimalla oppijoita käyttämässä oppimiskokonaisuutta tai -materiaalia saadaan arvokasta tietoa muun muassa sen toimivuudesta ja innostavuudesta. Mikäli saatu palaute tai tehdyt huomiot ovat negatiivisia, on siihen syytä reagoida mahdollisimman nopeasti ja joustavasti jo pilotoinnin aikana. (Müller-Rotterberg 2020, 18, 23).

4.2.4 Oppiminen

Testausvaiheessa tehtyjen huomioiden ja käyttäjiltä saadun palautteen avulla opitaan, toimiiko prototyyppi vai ei, sekä miksi se ei toimi. Oppijoiden arvioidessa omia oppimistuloksiaan, oppimismateriaaleja ja oppimisympäristöjä saadaan ensiarvoisen tärkeää tietoa, jota voidaan hyödyntää seuraavassa syklissä. Palautteen avulla tunnistetaan suunnitelman vahvuudet ja heikkoudet ja tehdään tarvittavat muutokset oppimiskokemuksen parantamiseksi ja oppimistavoitteiden saavuttamiseksi. (Stickdorn ym. 2018, 225, 335)



Kuvio 9: Testaamisen ja kehittämisen sykli (Tamminen 2024)

Oppimisen pohjalta prototyyppiä korjataan ja täydennetään iteroiden vastaamaan oppijoiden tarpeita. On hyvä huomioida, ettei oppimismuotoilun kulku välttämättä ole täysin lineaarinen eli ajallisesti suora jatkumo. Prosessin eri vaiheet voivat tapahtua limittäin ja toisinaan joudutaan palaamaan aiempiin vaiheisiin tai jopa aloittamaan täysin alusta, kun on jouduttu toteamaan, ettei kehitetty prototyyppi toimi. Tällainen iteratiivinen kehittäminen kuuluu vahvasti muotoiluajattelun luonteeseen ja sen rohkeasti kokeilevaan lähestymistapaan. (Mukamas Design Learning 2019, 9-10, 46; Euro ym. 2017 13-17; Laurila 2023, 4.) Epäonnistumista ei tarvitse pelätä, vaan se tulee ottaa mahdollisuutena oppia jotakin uutta. (Müller-Rotterberg 2020, 15, 24.)

5 Oppimiskokemuksen luominen

Tämän toiminnallisen oppinäytetyön lopputuotteena valmistui oppimismateriaali, joka sisältää neljälle päivälle oppimistehtäviä eri aihealueista. Oppimistehtävien tarkoituksena on toiminnallisesti ryhmyttää opiskelijoita ja tehdä tutuiksi asiakaspalvelun, työyhteisössä toimimisen ja tuloksellisen toiminnan opintojen aihealueita.

Oppimismateriaalia käytettiin Hyria Uumo-kampuksella sijaitsevassa tila- ja puutarhamyymälässä. Myymälä toimi oppimisympäristönä ensimmäisen vuoden merkonomi opiskelijoille syksyllä 2023. Opiskelijat olivat juuri aloittaneet opintonsa ja työympäristöharjoittelua suoritettiin yhteensä neljänä päivänä per opiskelija. Työympäristöharjoittelun lisäksi opiskelijat suorittivat asiakaspalvelun, työyhteisössä toimimisen ja tuloksellisen toiminnan opintoja. Oppinäytetyössä tarkastellaan opiskelumotivaatiota opintojen alkuvaiheessa sekä ensimmäisen työssäoppimisjakson jälkeen, kuten myös ryhmytymistä ja sen merkitystä.

5.1 Toimeksiantajan ja kehitystehtävän esittely

Oppinäytetyön kehitystehtävä on tehty Hyria koulutus Oy:n liiketoiminnan osastolle. Hyria koulutus Oy tarjoaa ammatillista koulutusta ja valmennusta sekä kuntoutuspalveluita niin nuorille kuin aikuisillekin. Pääasialliset toiminta-alueet ovat Uusimaa sekä Kanta- ja Päijät-Häme. Päätoimipisteet sijaitsevat Riihimäellä ja Hyvinkäällä. Hyriassa työskentelee opetus- ja ohjaushenkilöstössä 370 henkilöä ja hallinto- ja tukipalveluhenkilöstössä 160 henkilöä. Vuosittain 10 000 opiskelijaa ja 1500 valmentautujaa hyödyntää Hyrian tarjontaa.

Hyria koulutuksen tavoitteena on asiakkaiden työllistyminen sekä yritysten auttaminen kohti menestystä. Hyriassa voi opiskella yhteensä 22 erilaista ammatillista perustutkintoa kuten esimerkiksi liiketoiminnan perustutkintoa: josta valmistuvista tulee merkonomeja. Hyria koulutus tarjoaa myös ammattitutkintoja, joita on niin ikään 22. Lisäksi tarjolla on 12 erikoisammattitutkintoa sekä lukuisia täydennys- ja lyhytkoulutuksia.

Tämän oppinäytetyön kehitystyön lopputuotoksena syntyvää oppimismateriaalia ovat olleet kehittämässä liiketoiminnan ammatilliset ohjaajat sekä liiketoiminnan perustutkintoa suorittavat vuonna 2022 aloittaneet opiskelijat. Valmista kokonaisuutta käytetään vuonna 2023 opintonsa aloittavien opiskelijoiden työympäristöharjoittelussa. Taustatutkimuksessa käytetään vuonna 2022 opintonsa aloittaneiden opiskelijoiden palautekyselyn tuloksia ja kyseisen vuosikurssin opiskelijoista koostuvalle pienryhmälle järjestetyn työpajan yhteydessä tehtyä ryhmähaastattelua. Tässä oppinäytetyössä esitettävän kehitystehtävän perusajatuksena on käyttää oppimismuotoilun periaatteiden mukaista prosessinkulkua ja tuottaa 2023 opintonsa aloittaville opiskelijoille interaktiivinen ja osallistava oppimiskokonaisuus, joka motivoisi opiskelijoita heidän opintojensa alkuvaiheessa sekä toimisi ryhmädynamiikkaa edistävänä pari- ja pienryhmä työskentelyn apuvälineenä.

5.2 Kehitystehtävän menetelmät ja aineistonkeruu

Kehitystehtävä muodostui oppimismuotoilu projektiksi, jossa aineiston keruu tapahtui useassa osassa ja tarvittavan tiedon keräämisen menetelminä käytettiin sähköisiä kyselyitä, ryhmähaastattelua ja havainnointia sekä oppimisympäristöanalyysiä. Tietoa kerättiin ja analysoitiin sekä kvantitatiivisesti eli määrällisesti että kvalitatiivisesti eli laadullisesti. Tällainen monimenetelmäinen (Mixed Methods), kvantitatiivista ja kvalitatiivista tietoa hyödyntävä tutkimusasetelma sopii Vilkan ja Mankkin (2024, 7) mukaan hyvin sellaiseen tutkimukseen, jossa molemmista menetelmistä on apua tutkimuskysymykseen vastaamisessa.

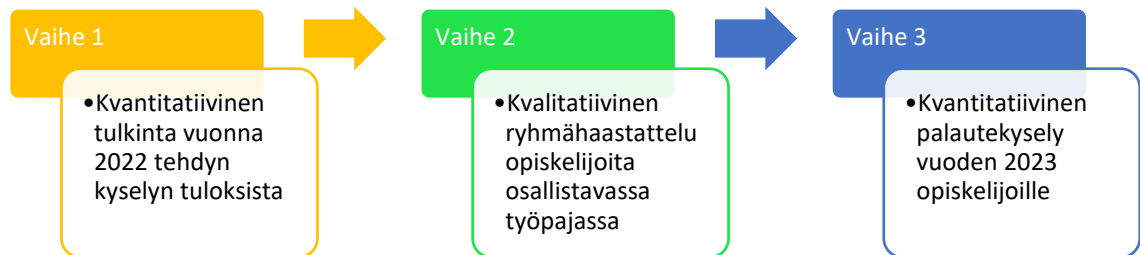
Monimenetelmäisen asetelman käytöllä halutaan saavuttaa tässä projektissa kokonaisvaltaisempi ymmärrys ja vahvistaa tulosten perusteella tehtyjä johtopäätöksiä. Kvantitatiivisen mittavuuden ja yleistettävyyden täydentäminen kvalitatiivisten menetelmien hyödyillä, kuten kokemuksellisuuden ja syvällisempien yksityiskohtien selvittämisellä on tarkoituksenmukainen toisiaan täydentävä päämäärä tutkimuskysymykseen vastaamisessa. (Vilka & Mankki 2024, 9, 18-19.)

Kvantitatiivinen eli määrällinen tutkimus on tutkimusta, jossa tuloksia voidaan mitata lukumäärällisesti. Tulkinta on täsmällistä ja aineiston analysointiin käytetään laskennallisia, tilastotieteellisiä menetelmiä. Tilastotieteellisiä menetelmiä käytetään esimerkiksi ihmisiä tutkittaessa. (Tuulaniemi 2016, 143.) Vilkan (2021, 66) mukaan kvantitatiivisen tutkimusmenetelmän käyttö soveltuu tilanteisiin, joissa pyritään numeroiden avulla kuvailemaan jotakin ilmiötä tai analysoimaan muutosta ja selvittämään millainen vaikutus ilmiöllä on. Kvantitatiivinen tutkimus sopii tilanteisiin, jossa tietoa halutaan suuremmilta ihmisryhmiltä ja tarkoituksena on saada esimerkiksi yleiskuva tilanteesta (Tuulaniemi 2016, 143). Kvantitatiivisen tutkimuksen aineistonkeruu tapoja ovat esimerkiksi kyselylomakkeet ja valmiit tilastot (Vilka 2015, 94.)

Kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimus on tulkinnallinen tapa tehdä tutkimusta. Se sopii tutkimus metodiksi erityisesti silloin, kun tutkimuksen tarkoituksena on selvittää kuinka ihmiset kokevat ilmiötä ja halutaan kuvata omakohtaisia merkityksiä asioille. Kvalitatiivista tutkimusta käytetään esimerkiksi silloin kun tutkitaan opiskeluun tai rekrytointiin liittyviä kokemuksia. Kvalitatiivisessa tutkimuksessa ihminen tulkitsee kokemuksiaan ja niiden merkityksiä tutkijalle. Tutkimustilanteessa tutkija tekee havainnoita myös tutkittavan eleistä ja ilmeistä sekä tekee tulkintoja vastaavako havainnot sanallisesti kerrottua viestiä. (Vilka 2021, 17-21) Kvalitatiivisen tutkimuksen aineistonkeruu tapoja ovat esimerkiksi haastattelut ja havainnointi. Vilka 2015, 122, 142).

Tässä projektissa tutkimus aloitetaan kvantitatiivisella tiedon keräämisellä ja analysoinnilla. Seuraavassa vaiheessa toteutetaan kvalitatiivinen osa, jonka tavoitteena on selittää tai täydentää kvantitatiivisen osan tuloksia. Selkeät kahdessa tai useammassa vaiheessa toteutetut

tutkimuksen osat voivat olla helpommin aikataulutettavissa ja tutkimuksen tekijälle vähemmän kuormittavia kuin saman aikaisesti toteutettuna (Vilkkä & Mankki 2024, 75).



Kuvio 10: Monimenetelmä tutkimuksen vaiheet tässä opinnäytetyössä (Tamminen 2024)

Projektin tarkoituksena on tuottaa toiminnallinen ja interaktiivinen oppimiskokonaisuus, jonka tavoitteena on herättää opiskelumotivaatiota ja innostusta. Jotta saataisiin parempi ymmärrys kokonaisuudesta, on tärkeää tutustua opiskelijoihin ja heidän ajatuksiinsa sekä siihen mikä heitä motivoi. Tuulaniemen (2021, 142) mukaan yksi merkittävimmistä muotoilun vaiheista on kohderyhmän tavoitteiden ja tarpeiden kartoittaminen, jotta kehitettävät palvelut tai tuotteet vastaavat kohderyhmän odotuksia ja toiveita. Tähän tarkoitukseen laadullisen ja määrällisen tutkimuksen menetelmien yhdistäminen sopii mainiosti.

Taustatutkimuksen materiaalina käytetään vuonna 2022 toteutetun työympäristöharjoittelun päätteeksi tehdyn palautekyselyn tuloksia, joiden analysointiin käytettiin kvantitatiivista otetta. Tällöin aineistosta voitiin lukumääräisesti päätellä mitä tehtäviä opiskelijat toivovat enemmän. Taustatutkimukseen sisällytettiin myös oppimisympäristöanalyysi sekä myymäläympäristöstä että sähköisestä oppimisympäristöstä. Analysointiin käytettiin SWOT-analyysiä, jolla kartoitettiin oppimisympäristöjen vahvuuksia ja huomioon otettavia heikkouksia.

5.2.1 Lomakekysely

Vallin (2018, Aineiston keruu kyselylomakkeella) ja Vilkan (2015, 94) mukaan kyselylomakkeet ovat käytetyimpiä tutkimusaineiston keräämisen tapoja. Sähköiset kyselyt ovat yleistyneet tekniikan kehittyessä niiden helppouden ja tavoittavuuden vuoksi (Valli & Perkkiö 2018,

Sähköisen kyselyn etuja). Esimerkiksi käyttäjäkokemuksen kartoittamiseen sähköiset kyselyt ovat mainio toimintatapa, erityisesti silloin kun kohderyhmänä on suurempi määrä ihmisiä tai kyselyn vastaajien henkilöllisyys halutaan suojata. Lomakekyselyn tuloksia on myös helpompi käsitellä ja yhteenvedon saa helposti verrattuna esimerkiksi haastatteluun. (Hirsjärvi & Hurme 2022, 3.2).

Tässä projektissa käytettiin sähköistä kyselylomaketta loppupalautteen keräämiseksi ja se toteutettiin Microsoft Forms sovelluksella. Lomakekysely valikoitui palautteen keräämisen menetelmäksi, koska myös aikaisempi kysely oli toteutettu sähköisenä. Tavoitteena oli, että opiskelijoiden olisi mahdollisimman helppo vastata kyselyyn ja siten vastausten määrä olisi mahdollisimman korkea. Vastausten vertaileminen on myös helpompaa, kun kysymykset ovat samanlaisia. Kyselylomake sisälsi kysymyksiä, joissa oli valmiita vastausvaihtoehtoja sekä avoimia kysymyksiä. Tässä kyselyssä ei käytetty perinteisiä lämmittelykysymyksiä, kuten ikä tai sukupuoli, sillä kyselyyn vastaajien määrä oli kohtuullisen pieni ja anonymiteetti haluttiin suojata mahdollisimman hyvin. Projektissa käytettiin aiemmin teetetyn kyselyn tuloksia alkutilanteen kartoituksessa ja projektin lopussa selventämään, miten lopputuotoksena esitettävällä oppimateriaalilla oli vaikutusta opiskelijoiden oppimiskokemukseen. Kyselyn tuloksia käsitellään tarkemmin luvussa 6.4 Mitä opittiin.

5.2.2 Ryhmähaastattelu

Tiedonkeruutavoista haastattelu on yksi käytetyimmistä menetelmistä ja se sopii joustavuutensa vuoksi monenlaisiin tutkimuksiin. Haastattelijan ja haastateltavien välisessä vuorovaikutuksessa on mahdollista syvällisemmin perehtyä motiiveihin vastausten taustalla. Kasvokkain tapahtuvassa vuorovaikutustilanteessa voidaan myös tehdä tulkintoja muun muassa eleistä, ilmeistä ja kehonkielestä. (Hirsjärvi & Hurme 2022, 3-3.1). Müller-Rotterberg (2020, 257-258) toteaa, että on hyvä tutustua etukäteen haastateltaviin sekä heillä mahdollisesti oleviin ongelmiin ja tarpeisiin ennen varsinaista haastattelua. Näin toimimalla saadaan haastattelusta mahdollisimman paljon tietoa, kun voidaan etukäteen vaikuttaa esimerkiksi kysymysten aseteluun ja tunnelmaan.

Ryhmähaastattelu valikoitui työpajan tiedonkeruumenetelmäksi sen vuoksi, että sen avulla on mahdollista saada tarkempaa tietoa opiskelijoille aiemmin teetetyn palautekyselyn tuloksiin. Haastattelun avulla pyrittiin saamaan parempi näkemys siitä, mitä opiskelijat ajattelevat, sekä tarpeen tullen voitiin esittää lisäkysymyksiä tai pyytää perusteluita vastauksille. Ryhmähaastattelu toimii tässä projektissa myös alkulämmittelynä, jolla palauteltiin mieleen mitä opiskelijat muistavat työympäristöharjoittelusta. Haastattelu oli kaikille osallistujille vapaaehtoinen ja oli myös sallittua olla vastaamatta. Koska kaikki osallistujat tunsivat toisensa, oli ilmapiiri helppo pitää rentona ja ryhmän sisäinen luottamus mahdollisti negatiivisenkin

palautteen antamisen. Haastattelu pyrittiin pitämään keskustelun omaisena tiettyjen teemojen ympärillä. Nämä teemat olivat: fiilikset, hyödyt, kehittämiskohteet ja -tehtävät.

Fiilikset

- Millaisia ajatuksia ja tunteita Uumossa olo silloin herätti?
- Onko mielipide muuttunut työssäoppimisen jälkeen ?

Hyödyt

- Opitko sellaisia taitoja, joista oli hyötyä työssäoppimisessa?

Kehittämiskohteet

- Mitä huonoa tai kehitettävää Uumossa oli?

Tehtävät

- Millaisia tehtäviä muistat tehneesi Uumossa?
- Millaisia tehtäviä Uumossa pitäisi olla?

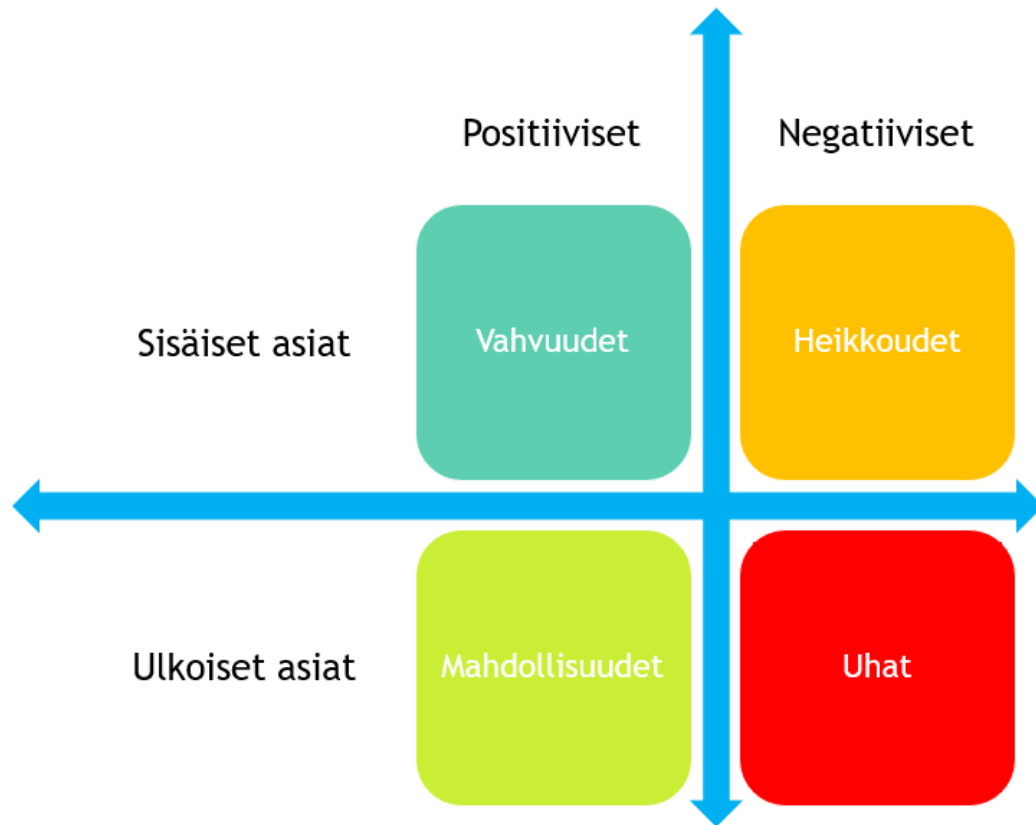
Kuvio 11: Ryhmähaastattelun teemat. (Tamminen 2024)

Teemoja käsiteltiin muun muassa seuraavanlaisten kysymysten avulla: Millaisia ajatuksia ja tunteita Uumossa olo silloin herätti? Onko mielipide muuttunut työssäoppimisjakson jälkeen? Opitko sellaisia taitoja, joista oli hyötyä työssäoppimisessa? Mitä huonoa tai kehitettävää Uumossa oli? Millaisia tehtäviä muistat tehneesi Uumossa? Millaisia tehtäviä Uumossa pitäisi olla? Haastattelun kysymyksiä ja niiden järjestystä ei tarkoituksellisesti määritelty kovinkaan tarkasti etukäteen, sillä haluttiin, että opiskelijoiden omat ajatukset veisivät keskustelua eteenpäin. Myös tapa, jolla kysymykset esitettiin, oli mietitty opiskelijälähtöisesti, joten niitä ei esitetty samassa muodossa kuin ne ovat tässä kirjoituksessa. Ryhmähaastattelun tuloksia käsitellään tarkemmin luvussa 6.2.1 Osallistava kehittäminen.

5.2.3 Oppimisympäristöanalyysi

Oppimisympäristöanalyysin avulla on tarkoitus muodostaa kokonaiskuva käytettävissä olevista oppimiseen tarkoitetuista tiloista tai sähköisistä oppimisalustoista. Työkaluksi analyysin tekemiseen sopii erinomaisesti SWOT-analyysi. SWOT-analyysi tulee sanoista Strengths (vahvuudet), Weaknesses (heikkoudet), Opportunities (mahdollisuudet) ja Threats (Uhat). SWOT-analyysi on luonteeltaan kokoava eli lopputuloksena saadaan yhteenveto useammista tutkimustuloksista. Sitä voidaan käyttää apuna päätöksen teossa tai kehittämissuunnitelmissa. Analyysin pohjatietona voidaan käyttää esimerkiksi palautekyselyn ja ryhmähaastattelun tuloksia sekä

käytön kautta tehtyjä havaintoja. (Vuorinen & Huikkola 2023, 97-99; Speth & Probert 2016; 1.)



Kuvio 12: SWOT-analyysi (mukaillen Vuorinen & Huikkola 2023, 98)

Vahvuuksia ja heikkouksia tarkasteltaessa käsitellään niin sanotusti sisäisiä asioita, jotka koskettavat lähtökohtaisesti nykyhetkeä ja käsillä olevia asioita. Esimerkiksi oppimisympäristön toiminnalliset mahdollisuudet ovat vahvuuksia, joita voidaan hyödyntää. Mahdollisuuksia ja uhkia tarkasteltaessa puolestaan puhutaan ulkoisista asioista, joita on syytä ottaa huomioon kokonaisuuden suunnittelussa. Tällaisia asioita voivat olla esimerkiksi, että tehtävät jäävät tekemättä huonon verkkoyhteyden vuoksi. Vahvuudet ja mahdollisuudet keskittyvät positiivisiin asioihin, kun taas heikkoudet ja uhat ovat negatiivisia. (Vuorinen & Huikkola 2023, 98-99; Speth & Probert 2016; 1-3.)

SWOT-analyysi valikoitui oppimisympäristöanalyysin laatimisen työkaluksi sen käytettävyyden ja helppouden vuoksi. Analyysin avulla saadaan visuaalisesti koottua yhteen asioita, jotka saattavat parantaa tai heikentää oppimiskokemusta. (Speth & Probert 2016; 1.) Näiden asioiden huomioiminen parantaa ennakoitavuutta ja vaikuttaa tehtäviin ratkaisuihin. Projektin toimintaympäristöanalyysin tuloksia esitellään luvussa 6.1.1 Taustatutkimus.

6 Kehitystehtävä ja tulokset

Kehitystehtävä ja sen tulokset esitellään oppimismuotoiluprosessin mukaisesti. Prosessi alkaa lähtötilanteen esittelyllä ja millaisia toimenpiteitä projektin aikana on tehty. Marstio (2020, 10) vertaa opinnon muotoiluprosessia talonrakentamiseen, mutta tässä kehitystehtävän prosessin kuvailussa käytetään kirjoittajalle tutumpaa aihealuetta, joka on neulominen. Aikaisemmin kerätty data on verrannollisesti raakavillaa, josta roskat eli turha tieto poistetaan ja kehräämällä siitä saadaan muodostettua opinnolle punainen lanka. Neuleohje vastaa käsikirjoitusta, jonka mukaan villapaita eli oppimiskokonaisuus muodostuu. Tiedon rakentuminen lähtee silmukoiden luomisesta ja päällekkäiset kerrokset muodostavat tiedon kudelman. Pundonneet silmukatkaan eivät haittaa vaan ne kuvastavat myös oppimisen prosessia, joka saadaan korjattua itsehankituilla tai kokeneemman ohjauksessa saaduilla lisätiedoilla ja -taidoilla.

Oppimistehtävien suunnitteluprosessissa hyödynnettiin vuonna 2022 opintonsa aloittaneiden opiskelijoiden ja samaisen oppimisympäristöharjoittelujakson suorittaneiden opiskelijoiden tekemän palautekyselyn tuloksia. Lisäksi tähän prosessiin sisällytettiin työpajassa toteutetun ryhmähaastattelun johtopäätöksiä. Näistä tuloksista muodostettiin käsitys siitä, millaiset tehtävät olivat opiskelijoille mieluisia.

Oppimiskokonaisuuden toteutusprosessi



Kuvio 13: Prosessikaavio oppimiskokonaisuuden toteutuksesta (Tamminen 2024)

Kuviossa harmaa kuvastaa vuonna 2022 toteutettua työympäristöharjoittelua, jonka palautekyselyn tuloksia käytetään taustatutkimuksen materiaalina. Punainen väri kuvastaa punaisen langan määrittely -vaihetta, jossa perehdytään tarkemmin vuoden 2022 palautekyselyn tuloksiin sekä tutustutaan tuolloin käytettyyn opiskelumateriaaliin. Punaisessa vaiheessa myös

määritellään tavoitteet ja millaisia tehtäviä ja välineitä oppimiseen käytetään. Oranssi väri kuvastaa oppimiskokonaisuuden yhteissuunnittelua sekä rakentamista. Sininen puolestaan kuvastaa aikaa, jolloin oppimiskokonaisuus on käytössä ja vihreässä vaiheessa reflektoidaan prosessia ja mitä tästä projektista opittiin.

6.1 Raakavillasta punaiseksi langaksi

Kuten luvussa 4.2.1 todettiin, oppimismuotoilun ensimmäinen vaihe käynnistyy tarpeesta ja sen luomasta ideasta. Tämän projektin idea eli tarve uudistetun oppimiskokonaisuuden suunnittelulle oli syntynyt siinä vaiheessa, kun työympäristöharjoittelun rakenne muuttui. Tässä idea -vaiheessa kehrätään raakavillasta opinnon punainen lanka, joka kulkee johdonmukaisena läpi koko työympäristöharjoittelun. Aiemmin harjoittelussa opiskelijat tekivät lyhyempää päivää, joten varsinaisia työpäiviä tuolloin oli enemmän. Uudessa mallissa harjoittelupäiviä oli neljä pidempää päivää ja näin ollen oppimiskokonaisuuden tuli olla tiiviimpi. Taustatutkimuksen pohjalta haluttiin luoda interaktiivisia ja toiminnallisia tehtäviä muun muassa ryhmäytymisen ja motivaation herättelyn tueksi.

Työympäristöharjoittelun tarkoituksena on toimia toiminnallisena orientaatiojaksona merkonomi opintoihin ja parantaa valmiuksia ensimmäisenä vuotena suoritettavaa asiakaspalvelun työssäoppimisjaksoa varten. Oppimistavoitteita on poimittu liiketoiminnan perustutkinnon perusteista (ePerusteet 2022) asiakaspalvelun, tuloksellisen toiminnan ja työyhteisössä toimimisen tutkinnon osista. Lisäksi tavoitteiksi on nostettu myös ryhmäytyminen ja myymälässä toimiminen. Näiden tavoitteiden tarkoituksena on toimia ohjenuorana toiminnalle, joka tukee luokassa tapahtuvaa opetusta. Näiden tavoitteiden seuraamiselle ei ole varsinaisia mittareita eikä jakson päättymiseen liity erillistä koetta. Tämä siksi, että ammatillisen koulutuksen arviointi perustuu osaamisen näyttöön ja tämä työympäristöharjoittelujakso on osa valmentavaa koulutusta.



Kuvio 14: Opintokokonaisuuden tavoitteet (Tamminen 2024)

Ryhmäytyminen nostettiin tavoitteeksi, koska opiskelijat ovat vasta aloittaneet opintonsa ja toisilleen vielä melko tuntemattomia. Ryhmäytymisen myötä kasvava yhteenkuuluvuuden tunne lisää opiskelumotivaatiota, kuten jo luvussa 2.2 todettiin. Ryhmäytyminen tukee myös sosiaalista kyvykkyyttä, jota vaaditaan tulevaisuudessa entistä enemmän menestykselliseen oppimiseen. Turvallisen sosiaalisen oppimisympäristön rakentaminen lisää pedagogista viihtyvyyttä ja mahdollistaa vuorovaikutustaitojen kehittymisen.

Toiseksi tavoitteeksi nostettiin myymälässä toimiminen, sillä useimmat opiskelijat suorittavat ensimmäisen työssäoppimisensa erilaisissa myymäläympäristöissä. Tämä

työympäristöharjoittelu on oivallinen paikka harjoitella konkreettisesti esimerkiksi asioita, joita ensimmäisellä viikolla suoritettussa hygieniapassi koulutuksessa käsiteltiin. Myymälässä jokainen opiskelija pääsee tutustumaan kassan käyttöön sekä kassatyöskentelyyn turvallisessa ympäristössä. Myös myymälän siisteydestä huolehtiminen kuuluu usein työharjoittelussa opiskelijoiden työtehtäviin, joten tämä on erinomainen tilaisuus tutustua myös erilaisiin siivousvälineisiin ja -aineisiin. Myymälässä opiskelijat pääsevät lisäksi harjoittelemaan tuotteiden esilepanoja ja somistamista.

Kolmas tavoite on asiakaspalvelun kokonaisuus, sillä myymälä on erinomainen paikka päästä harjoittelemaan asiakaspalvelua sekä asiakkaiden kohtaamista ja näiden käytännön kohtaamisen jälkeen on hyvä tilaisuus pohtia yhdessä, kuinka asiakaspalvelutilanne sujui ja mitä siitä opittiin. Tuotetuntemuksen merkitys kirkastuu tilanteissa, jossa asiakkaat kyselevät esimerkiksi tuotesuosituksia tai vaikkapa käyttövinkkejä. Myymälässä pohditaan myös asiakasviestinnän ja eri viestintäkanavien merkitystä esimerkiksi asiakasmääriin.

Neljäntenä ovat työyhteisössä toimimisen tavoitteet, koska suurin osa tulee jatkossa työskentelemään jonkinlaisessa työyhteisössä ja työyhteisötaidot vaikuttavat merkittävästi myös työllistymiseen. Työyhteisön jäsenenä toimiminen on osa-alue, joka kattaa pohdintaa työyhteisön pelisääntöjen noudattamisesta ja millaisia vaikutuksia työyhteisöön on vaikkapa toistuvilla myöhästymisillä. Työympäristön ja sitä käyttävien ihmisten tunteminen on myös tärkeää muun muassa verkostoitumisen kannalta ja tätä harjoitellaankin jakson aikana.

Viides ja viimeinen tavoite käsittelee tuloksellisen toiminnan kokonaisuutta, sillä yrittäjämäinen ajattelu kuuluu alasta riippumatta olennaisesti työelämätaitoihin. Myymälässä käydäänkin keskustelua siitä, mitä ja miten opiskelijat tekisivät, jos olisivat itse yrittäjiä. Aina kun on kyse yritystoiminnasta, täytyy puhua myös rahasta ja toiminnan kannattavuudesta. Myymälässä tehdään myynnin seurantaa mm. päivä ja kuukausi tasolla sekä pohditaan millaisia tuloja ja menoja myymälässä on.

6.1.1 Taustatutkimus

Syksyllä 2022 oli toteutettu sähköinen kysely työympäristöharjoittelun jälkeen ja vastauksia tähän kyselyyn oli saatu yhteensä 48 kappaletta. Kyselylomake oli puolistrukturoitu ja siinä oli yhteensä 16 kysymystä. Kysymyksistä yhdeksän oli monivalintakysymyksiä, viisi avointa kysymystä ja kaksi itsearviointia. Kyselyssä oli 2 osiota, josta ensimmäinen osa koski myymäläharjoittelua ja jälkimmäinen osa ruokaloiden kassa harjoittelua. Tämä jako oli tehty siksi, että vuoden 2022 työympäristöharjoittelussa oli myymälätoiminnan lisäksi myös ruokalavuoroja, joissa opiskelijat toimivat pareittain Hyrian eri kampusten ruokaloissa kassalla.

Kyselyllä selvitettiin muun muassa sitä, millaisena opiskelijat kokivat työympäristöharjoittelun ja mitä hyötyä he kokivat saaneensa harjoittelusta. Kysely toteutettiin anonyyminä ja vastauksia käsitellään kokonaisuuksina joitakin esimerkkejä lukuun ottamatta.

Tämän oppimiskokonaisuuden kehittämistyön taustatutkimukseksi hyödynnettiin kyselyn ensimmäisen osan avoimia kysymyksiä, joilla selvitettiin, millaisia tehtäviä opiskelijat toivoisivat enemmän sekä mitä positiivisia palautteita tai millaisia kehittämissuhteita nousi esiin.

Kysymykseen ”Millaisia hiljaisen ajan tehtäviä toivoisit Uumossa olevan?” vastasi 38 opiskelijaa ja vastauksista voitiin todeta, että opiskelijoista 13 toivoi lisää pelejä, kuten Alias ja sanaristikot. 11 opiskelijaa puolestaan ei osannut sanoa millaisia tehtäviä haluaisi ja kuusi ei halunnut mitään tehtäviä. Muita toivottuja tehtäviä olivat muun muassa asiakaspalvelu harjoitukset ja itslearning-tehtävät, joita olivat esimerkiksi tuotekorttien tekeminen.

Kysymykseen, jossa tiedusteltiin työympäristöharjoittelun hyviä puolia, saatiin yhteensä 40 vastausta. Näissä vastauksissa nousi vahvasti esiin käytännön harjoittelun hyvät puolet kuten kassan käytön oppiminen ja asiakkaiden kohtaaminen. Vastauksissa nousi esiin myös kavereiden merkitys ja koettiin, että myymälä oli oppimisympäristönä rento ja hauska. Seuraavana muutamia poimintoja vastauksista:

”Tulee jotain muutakin kuin pelkkää luokassa istumista.”

”hyvä kokemus ennen työharjoittelua, koska oli mahdollisuus harjoitella.”

”Opin tosi paljon ja pääsin kohtaamaan asiakkaita ja se oli parasta!!!”

”Se oli hauskaa, opettavaista ja rentoa tekemistä.”

Kyselyn tuloksia ja aikaisempien kokemusten havaintoja käytettiin myös oppimisympäristöanalyysin tekemiseen. Projektiin oli ennalta määritelty fyysiset oppimisympäristöt, jotka olivat Uumon kampuksen tila- ja puutarhamyymälä sekä Hyriassa käytössä oleva itslearning-sähköinen oppimisalusta. Analysointiin käytettiin SWOT-analyysia, jolla määriteltiin mitä vahvuuksia, heikkouksia, mahdollisuuksia ja uhkia myymälä- ja itslearning ympäristöillä oli opiskelijoiden näkökulmasta.



Kuvio 15: Myymälän SWOT-analyysi. (Tamminen 2024)

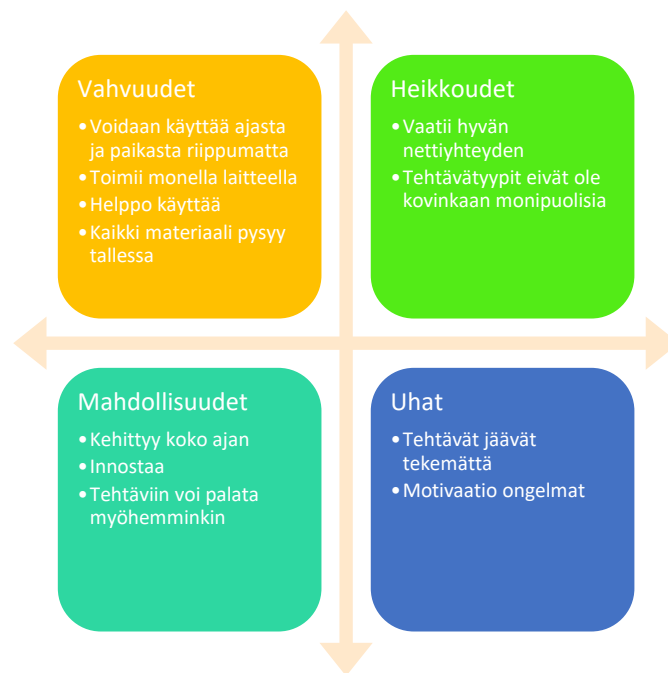
Myymälän SWOT-analyysin avulla kirkastettiin ajatusta siitä, että myymälän vahvuudet oppimisympäristönä ovat sen toiminnalliset mahdollisuudet. Sen sijaan, että opiskelijat opiskelisivat asioita ainoastaan teoreettisesta näkökulmasta, he pääsevät harjoittelemaan uutta ja kehittämään aikaisemmin opittuja taitoja turvallisessa ympäristössä, jossa tukea oppimiseen on aina tarjolla eikä virheitä katsota pahalla vaan ne nähdään mahdollisuutena oppimiseen. Vahvuutena on myös mahdollisuus oppia pienissä ryhmissä, joissa tutustuminen toisiin helpottuu ja aidon vuorovaikutuksen mahdollisuudet ovat paremmat kuin esimerkiksi 25 opiskelijan luokassa.

Myymälän heikkoutena on puolestaan sen kohtuullisen syrjäinen sijainti. Tämä näkyy asiakasmäärissä ja pääasiallinen asiakaskunta koostuukin lähinnä kampuksen henkilökunnasta ja opiskelijoista. Myymälässä käy jonkin verran myös opiskelijoiden sukulaisia ja tuttavuuksia, mutta tämä on hyvin paljon kiinni opiskelijoiden omasta aktiivisuudesta myymälästä kertomisen suhteen. Sijainti on myös osalle opiskelijoista huono ja myymälälle saapuminen vaatii suunnittelua ja viitseliäisyyttä verrattuna omalle kampukselle kulkemiseen. Myymälän heikkoutena on myös se, että tilassa on langaton verkkoyhteys, joka on ajoittain heikko ja tämä hankaloittaa tehtävien tekemistä.

Myymälässä toimiminen mahdollistaa ryhmytyksen, sillä pienemmissä ryhmissä myös hiljaisemmat opiskelijat saavat paremmin äänensä kuuluville. Rohkeus lisääntyy, kun asiakkaiden kohtaamista pääsee harjoittelemaan ilman pelkoa epäonnistumisesta. Tällainen tekemällä ja

toiminnallisesti oppiminen voi herättää motivaatiota myös sellaisissa opiskelijoissa, joita perinteinen opiskelu ei kiinnosta.

Myymälä oppimisympäristön uhkana on, että opiskelijat pitkästyvät, kun asiakkaita käy harvoin ja se saattaa heikentää opiskelumotivaatiota. Pitkästymisen ja/tai huonon sijainnin vuoksi opiskelijat saattavat jättää tulematta paikalle kokonaan, joka voi johtaa siihen, ettei yhtään opiskelijaa saavu jonakin päivänä paikalle. Tätä varten pitääkin pohtia ryhmäjakoja niin, että jokaisessa ryhmässä olisi sellaisia opiskelijoita, joiden on helpompaa saapua paikalle.



Kuvio 16: itslearning SWOT-analyysi. (Tamminen 2024)

Käytössä olevan sähköisen oppimisympäristön itslearningin vahvuuksia, heikkouksia, mahdollisuuksia ja uhkia kiteytettiin niin ikään SWOT-analyysin avulla. Vahvuusiksi nousivat sen käyttömahdollisuudet ajasta, paikasta ja käytettävissä olevista laitteista riippumatta. Kun tehtävät ovat saatavilla koko ajan, voivat opiskelijat tehdä niitä älypuhelimella, tietokoneella tai tabletilla missä ja milloin vain. itslearningiin on helppo rakentaa oppimiskokonaisuus ja sitä on myös opiskelijoiden helppo käyttää. Oppimisympäristö toimii myös muun kuin tietokoneella käytettävän materiaalin säilyttämisessä esimerkiksi opettajien käytössä olevat tulostettavat materiaalit. Sillä kaikkea materiaalia ei tarvitse asettaa opiskelijoille näkyväksi.

itslearningin heikkouksia on se, että se tarvitsee toimivan verkkoyhteyden ja tehtävien aukaiseminen sekä tallentaminen voivat tuottaa hankaluuksia, mikäli verkkoyhteys ei ole vakaa. Tehtävä-typit eivät ole itslearningissa kovinkaan monipuolisia tai interaktiivisia, tämän vuoksi on hallittava muitakin oppimiseen tarkoitettuja sovelluksia.

itslearningin mahdollisuuksia on oppimisolustan jatkuva kehittyminen. Kurssien ja tehtävien tekeminen helpottuu sekä monipuolisempia tehtävätyyppejä tulee tarjolle teknologian kehityksessä. Tämä saattaa innostaa niin opetushenkilöstöä kuin oppilaitakin oppimisolustan käyttöön.

Uhkia itslearningissa on se, että tehtävät saattavat jäädä tekemättä opiskelijoilta, koska ne koetaan tylsiksi tai heikon verkkoyhteyden myötä kohdataan esimerkiksi tallennusongelmia. Tämä puolestaan saattaa heikentää opiskelumotivaatiota. itslearning vaatii myös henkilöstöltä motivaatiota sen käytön riittävän kattavaan opetteluun, ettei oppimisolustasta tulisi vain tiedon ja tehtävien säilöntäpaikka.

6.2 Neulemallista villapaidaksi

Kun tarpeelliset taustatiedot oli kerätty ja saatiin määriteltyä opintokokonaisuudelle punainen lanka sekä oppimistavoitteet ja reunaehdot, joiden mukaan toimitaan, alkoi opintokokonaisuuden suunnittelu ja toteutus. Tähän suunnittelu- ja kehitysprosessin työpajaan osallistettiin vuonna 2022 opintonsa aloittaneita opiskelijoita. Työpajassa suunniteltiin muun muassa materiaalia Seppo-peliä varten sekä laadittiin Etsi sanat -tehtävät. Opiskelijoiden osallisuudesta oli hyötyä, sillä heillä oli hyviä ideoita ja keskustelusta sai paremmin käsityksen siitä, millaisista tehtävistä nuoret voisivat innostua.

Työpajan antia ja ideoita hyödynnettiin, kun aloitettiin oppimiskokonaisuuden muiden tehtävien laatiminen ja materiaalin kutominen yhtenäiseksi kokonaisuudeksi. Kokonaisuus piti sisälleen tehtäviä neljäksi päiväksi, joita käytettäisiin syksyllä opintonsa aloittavien opiskelijoiden kanssa. Näitä tehtäviä oli muun muassa Seppo-peli, Uumo Alias ja Asiakaspalvelu harjoitus. Tarkemmin työpajasta ja oppimiskokonaisuuden rakentamisesta kerrotaan seuraavissa luvuissa.

6.2.1 Osallistava kehittäminen

Keväällä 2023 järjestettiin kolme tuntia kestävä työpaja, jonka tarkoituksena oli osallistaa opiskelijoita oppimismateriaalin kehittämiseen ajatuksella nuorilta nuorille. Työpajaan osallistui 12 vapaaehtoista opiskelijaa. Työpajan taustalla kulki ajatus palvelumuotoilun prosessista, jossa aluksi tehtiin ryhmähaastattelu keskustellen. Tämän jälkeen määriteltiin, millaisia tehtäviä päivän aikana tulisi tehdä. Päivän kuluessa kehitettiin tehtävät ja lopuksi ne vielä testattiin. Tällainen lähestymistapa tarjoaa mahdollisuuden opiskelijoille osallistua uusien tehtävien suunnitteluun ja toteutukseen. Samalla se tukee oppimista käytännön tekemisen kautta mikä edistää taas opittujen taitojen kehittymistä ja ymmärrystä käsiteltävistä aiheista. Työpajan rakenne mahdollistaa oppimisprosessin, jossa osallistujat voivat aktiivisesti osallistua ja sitoutua.

Työpajan aluksi palautettiin mieleen avoimen ryhmähaastattelun avulla mitä opiskelijat muistivat edellisen syksyn työympäristöharjoittelusta ja millaiset mielikuvat siitä oli jäänyt. Kysymysten avulla selvitettiin myös sitä, että kokivatko he saaneensa työympäristöharjoittelusta hyötyä alkuvuodesta suoritettuun asiakaspalvelun työssäoppimisjaksoon. Työpajaan haluttiin luoda rento ja luottamuksellinen ilmapiiri, jotta saataisiin mahdollisimman rehellisiä vastauksia ja keskustelua kaikkien osallistujien välillä. Yleisesti mielipide oli, että työympäristöharjoittelusta oli ollut hyötyä työssäoppimisjaksolle ja näin jälkikäteen opiskelijat olivat positii-visempia saamastaan kokemuksesta. Tämä johtui siitä, että myymäläjaksion jälkeen opiskelu oli luokkamuotoista (työssäoppimista lukuun ottamatta) sekä enemmän teoriapainotteista ja opiskelijat kaipasivatkin myymälän rennompaa ilmapiiriä. Mieluisina tehtävinä opiskelijat mainitsivat samoja tehtäviä, jotka oli nousseet esiin myös palautekyselyn yhteydessä. Keskustelun jälkeen päätettiin yhdessä, että iltapäivän aikana tehdään Seppo-peliin alkuvalmisteluja, Asiakaspalvelu-harjoituksen hahmot ja tunnetilat sekä mikäli ehditään, laaditaan etsi sanat -tehtävät.

Keskustelun jälkeen opiskelijoita pyydettiin jakautumaan neljän hengen ryhmiin sekä palauttamaan mieleen yhdessä keskustellen, mitä oleellisia, viihtyisiä tai hauskoja paikkoja he muistivat myymälän ympäristössä. Nämä paikat kirjattiin post it-lapuille, jotka kiinnitettiin seinälle. Laput ryhmiteltiin niin, että samat paikat laitettiin päällekkäin ja näkyviin jäi vain yksi lappu kustakin paikasta. Tämän jälkeen kirjattiin uusille lapuille, mitä kaikkea kyseisiin paikkoihin liittyi. Esimerkiksi opintotoimistoon liittyi matkatukihakemusten vienti sekä turvapalvelun hälytysnapin haku aamuisin latauksesta ja sen palautus iltaisin vuoron päättyessä. Tällä tavalla selvitettiin paikkoja, joihin uudet opiskelijat tulisivat tutustumaan Seppo-pelin avulla.

Tauon jälkeen opiskelijoita pyydettiin palaamaan samaan ryhmään kuin aikaisemmin ja jokaisessa ryhmässä otettiin luku neljään. Seuraavaksi opiskelijat hakeutuivat omaa numeroaan vastaavien opiskelijoiden luo, ja näin muodostettiin uudet ryhmät seuraavaksi kehitettävää asiakastilanne-draamaharjoitusta varten. Tässä kehitystehtävässä oli tarkoitus listata erilaisia asiakkaita, kuten esimerkiksi mies, nainen, mummo, teini, huonosti suomea puhuva ulkomaalainen ja niin edelleen. Lisäksi listattiin erilaisia mielentiloja, joissa asiakkaat voisivat tulla myymälään, kuten esimerkiksi iloinen, kiukkuinen, utelias. Jokainen ryhmä listasi paperille mahdollisimman monta vaihtoehtoa, jonka jälkeen ne käytiin yhdessä läpi ja niistä koostettiin yhteinen lista.





Viimeiseen kehitystehtävään opiskelijoita pyydettiin jakautumaan kolmeen ryhmään niin, että omassa ryhmässä olisi mahdollisimman monta uutta jäsentä. Näille kolmelle ryhmälle annettiin jokaiselle oma aihe, jotka olivat asiakaspalvelu, tuloksellinen toiminta ja työyhteisössä toimiminen. Ryhmissä opiskelijat ohjattiin pohtimaan mitä käsitteitä omasta aiheesta tuli mieleen. Jokainen ryhmä listasi 12 omaan aiheeseensa liittyvää sanaa ja rakensi niistä

ruudukon etsi sanat -tehtävää (esimerkki liite x) varten. Etsi sanat -tehtävä tulostettiin ja ryhmissä opiskelijat testasivat muiden ryhmien tehtävät.

Lopuksi käytiin vielä keskustelua päivästä ja miltä tuntui osallistua tällaiseen kehittäväan työpaja toimintaan. Kaikki opiskelijat pitivät päivää onnistuneena ja mukavana vaihteluna opiskeluun.

6.2.2 Oppimiskokonaisuuden rakentaminen

Oppimiskokonaisuus rakennettiin Hyriassa käytössä olevalle itslearning-oppimisalustalle. Kokonaisuus koostui neljästä suunnitelmasta, jotka vastasivat työympäristöharjoittelun päiviä. Ensimmäinen päivä myymälässä pitää sisällään tutustumista omiin ryhmäläisiin, myymälän ympäristöön ja kassan käyttöön. Toinen päivä koostuu tuotetuntemuksen kehittamisestä ja merkonomiopintojen pakollisten tutkinnon osien käsitteisiin perehtymisestä. Kolmantena päivänä harjoitellaan asiakaspalvelua ja asiakasviestintää sekä pohditaan asiakashankintaa. Neljantenä päivänä tutustutaan kuitteihin ja tulokselliseen toimintaan sekä tehdään asiakashaastattelu.

<input type="checkbox"/>		4. päivä myymälässä Tänään pääsette tutustumaan kuitteihin ja tekemään tulokselliseen toimintaan liittyviä tehtäviä sekä teette asiakashaastattelun.	26. syysk.-12. lokak.	1 resurssi
<input type="checkbox"/>		3. päivä myymälässä Tänään pääsette harjoittelemaan asiakaspalvelua sekä suunnittelemaan myymälän markkinointia ja pohtimaan asiakashankintaa.	12. syysk.-31. jouluk.	4 resurssia
<input type="checkbox"/>		2. päivä myymälässä Tänään tutustutte pakollisten tutkinnon osien termeihin sekä tuotetuntemukseen	29. elok.-31. jouluk.	6 resurssia
<input type="checkbox"/>		1. päivä myymälässä Ensimmäisenä päivänä myymälässä tutustutte mm. toisiinne, Uumon kampukseen, ja myymälän tiloihin sekä kassan käyttöön.	11. elok.-31. jouluk.	4 resurssia

Kuva 1: Työympäristöharjoittelu jakson suunnitelma itslearningissä

Ensimmäinen päivä muodostuu myymälään tutustumisesta ja kassan käytön opettelusta ohjaajan johdolla sekä Seppo-pelistä. Seppo-pelin avulla opiskelijat pääsevät tutustumaan paremmin toisiinsa sekä Uumon kampukseen ja siihen mitä merkonomiopinnot pitävät sisällään. Pulmia pelin rakentamisessa tuotti se, etteivät välimatkat olleet kovinkaan pitkät, joten Seppo-pelin käyttäminen sijaintiin perustuen ei onnistunut. Tähän kehitettiin ratkaisuksi erikseen tulostettavaa materiaalia, jotka vietiin pisteille ennakkoon. Tulostetut materiaalit noudattavat ulkoasultaan samaa tyyliä, jotta ne on helppo löytää ympäristöstä. Nämä tulostettavat materiaalit löytyvät myös itslearningista. Peliin rakennettiin 15 tehtävää, joista oikeasta

vastauksesta tai hyväksytystä suorituksesta sai auki seuraavan tehtävän sijainnin. Palauteen vastauksesta saa heti ja väärästä vastauksesta tulee positiivinen kehoitus tutkia materiaalia tai pohtia vastausta uudelleen.

Toisen päivän suunnitelmassa on pakollisten tutkinnonosien termeihin tutustuminen Etsi sanat -tehtävän avulla. Vastaavasti Tuotekortti- ja Tuote-esittely-tehtävillä tutustutaan tuotteisiin. Etsi sanat -tehtävän tarkoituksena on pelillistämisen keinoin tehdä asiakaspalvelun, työyhteisössä toimimisen ja tuloksellisen toiminnan termejä tutuksi opiskelijoille, jolloin niistä on myös helpompi keskustella myöhemmin oppitunneilla. Tarkoituksena on löytää 16x16 ruudukkoon sijoitetut sanat sekalaisten kirjainten joukosta. Nämä Etsi sanat -tehtävien pohjat kehitettiin työpajassa yhteistyössä opiskelijoiden kanssa. Tuotekortti -tehtävällä on tarkoitus antaa esimerkkiä siitä, millaisiin asioihin opiskelijoiden olisi hyvä kiinnittää huomiota, kun he tutustuvat tuotteisiin ja esittelevät niitä asiakkaille. Tästä on myös hyötyä kassalla toimiville opiskelijoille, sillä he voivat tarkastaa esimerkiksi tuotteen valmistajan, mikäli asiakas sitä kysyy. Tuote-esittely-tehtävän tarkoituksena on opetella tekemään Power Point -esitys myyntityön tueksi. Esityksessä tulee olla 5 diaa, josta ensimmäinen on otsikkodia, sisältäen Tuotteen nimen ja kuvan. Seuraavat diat pitävät sisällään tuotetiedot, mainostekstin, joka kertoo mitä hyötyä tuotteesta on asiakkaalle eli minkä tarpeen tuote täyttää sekä tuotteen käyttömahdollisuudet. Viimeinen dia pitää sisällään lyhyen yhteenvedon tuotteen tärkeimmistä tiedoista. Tehtävässä kiinnitetään huomiota myös esityksen visuaaliseen ilmeeseen. Toisen päivän suunnitelma pitää sisällään myös Somistaminen -tehtävän, jossa jokainen ryhmä suunnittelee ja toteuttaa vitriinikaappiin oman näkemyksensä myyvistä esillepanosta.

Kolmannen päivän suunnitelma pitää sisällään tehtäviä asiakasviestinnästä. Tehtävinä on Myymälän Facebook -päivityksen suunnittelu, Mainosjulisteen tekeminen sekä Asiakaspalveluharjoitus. Facebook -päivityksen suunnittelu -tehtävässä opiskelijat laativat joko pareittain tai kolmen hengen ryhmissä myymälälle päivityksen, johon suunnitellaan teksti ja otetaan aiheen mukainen kuva. Samalla opiskelijat pohtivat kohderyhmää ja mitä kaikkea julkaisussa tulisi olla, sekä millaista kieltä pitäisi käyttää. Mainosjulisteen tekeminen aloitetaan valitsemalla myymälästä jokin tuote, josta otetaan kuva ja laaditaan sille houkutteleva mainosteksti. Lopullisen mainoksen voi tehdä taitojen mukaan Wordia tai kuvankäsittelyohjelmaa kuten Canvaa tai Adobe Expressiä käyttäen. Asiakaspalvelu harjoituksessa käytetään työpajassa luotuja asiakas tyyppejä ja adjektiiveja, jotka kuvastavat millaisia he ovat tullessaan myymälään. Harjoituksessa opiskelijat keksivät ja näyttelivät pareittain tilanteita joissa toinen on asiakaspalvelija ja toinen näyttelee asiakasta, jonka tyyppi ja mieliala nostetaan sokkona purkista (esimerkiksi utelias mummo). Tätä voi tehdä useamman kerran eri hahmoilla ja harjoituksen päätteeksi on hyvä pohtia mitä tilanteista opitaan.

Neljännän päivän tehtäviä ovat Asiakashaastattelu sekä Myyntiraportti. Asiakashaastattelussa tehtävänä on pareittain tehdä haastattelu Uumon kampukselta löytyvälle vapaaehtoiselle.

Toinen toimii haastattelijana ja toinen kirjaa vastaukset ylös. Ennakko valmisteluna opiskelijoiden tulee tutustua valmiisiin kysymyksiin ja keksiä itse lisäksi ainakin yksi kysymys. Tämä tehtävä auttaa opiskelijoita ottamaan aktiivisempaa roolia ja antaa rohkeutta asiakaskohtamisissa. Valmiit kysymykset ja niihin ennalta tutustuminen sekä tutun parin kanssa työskentely auttaa vähentämään jännitystä. Myyntiraportti tehtävässä tutkitaan nimensä mukaisesti myyntiraportteja, joista opiskelijat tekevät laskelmia päivä-, viikko- ja kuukausi -tasolla sekä tutustuvat mitä tuotteita tiettyä ajanjaksona on myyty eniten.

Oppimistehtävien lisäksi materiaali sisältää myös pelejä, joita voi helposti pelaila hiljaisina hetkinä ja jotka voi helposti keskeyttää asiakkaiden tullessa myymälään. Nämä tehtävät pohjautuvat sananselitys -peliin Alias sekä Piirrä ja arvaa-peliin. Näihin Uumo Alias- sekä Piirrä ja arvaa-peleihin käytetään sanoja, jotka liittyvät myymälään ja merkonomiopintoihin. Peleissä käytettäviä sanoja ovat esimerkiksi kassakone, kuitti, asiakaspalvelija ja lahjakortti. Sanat kirjoitetaan lapuille, jotka taitellaan purkkiin. Uumo Aliaksessa jokainen ottaa vuorollaan lappun purkista ja selittää sanan muille käyttämättä lappussa olevaa sanaa. Piirrä ja arvaa-pelissä nostetaan myös lappu ja sen sisältämä sana yritetään selvittää toisille piirtämällä. Molemmissa peleissä pisteen saa se, joka arvaa ensimmäisenä oikein ja pelin voittaa se, jolla on eniten pisteitä.

Ryhmäytymistä ajatellen lisättiin myös Jatka lausetta -tehtävä, jossa opiskelijoiden ja ohjaajan on tarkoitus jatkaa lauseita. Lauseita on eri asteisia ihan arkipäiväisistä asioista, joihin on helppo vastata, kuten esimerkiksi ”Juon kahvia/teetä/energiajuomaa koska...”, enemmän pohdintaa vaativiin, kuten esimerkiksi ”Minua motivoi...” tai ” viiden vuoden kuluttua olen...”. Tämän tehtävän tarkoituksena on herättää keskustelua ja auttaa myymälässä toimivia tutustumaan toisiinsa. Se, että myös ohjaajat osallistuvat tehtävään, antaa opiskelijoille tunteen, että heidän ajatuksistaan ollaan kiinnostuneita ja omalla esimerkillään ohjaaja rohkaisee nuoria osallistumaan keskusteluun. Ohjaajan osallistuminen lisää myös pedagogisen turvallisuuden tunnetta.

6.3 Villapaita käytössä

Oppimiskokonaisuus oli käytössä 11.8.-12.10.2023 52 opiskelijalla ja sitä ohjasi 5 liiketoiminnan ammatillista ohjaajaa. Opiskelijat jaettiin noin seitsemän opiskelijan ryhmiin, joissa he toimivat työympäristöharjoittelun ajan. Käytännön toteutus tapahtui niin, että jokainen ryhmä oli vuorollaan myymälässä ja muut opiskelivat normaalisti omalla kampuksella. Ryhmiä muodostettiin kymmenen ja ryhmät toimivat myymälässä päivän kerrallaan kymmenen päivän välein yhteensä neljän päivän ajan. Tämän järjestelyn tarkoituksena oli varmistaa, etteivät myymälässä toimivat opiskelijat jäisi opetuksesta jälkeen. Tätä ehkäistiin myös tekemällä myymälässä mahdollisuuksien mukaan samoja tehtäviä, joita muut tekivät opettajien ja

ohjaajien johdolla luokassa. Seuraavaksi esitellään miten erilaiset tehtävät toimivat ja millaisia havaintoja matkan varrella tehtiin sekä millaisia lisätoimenpiteitä tarvittiin.

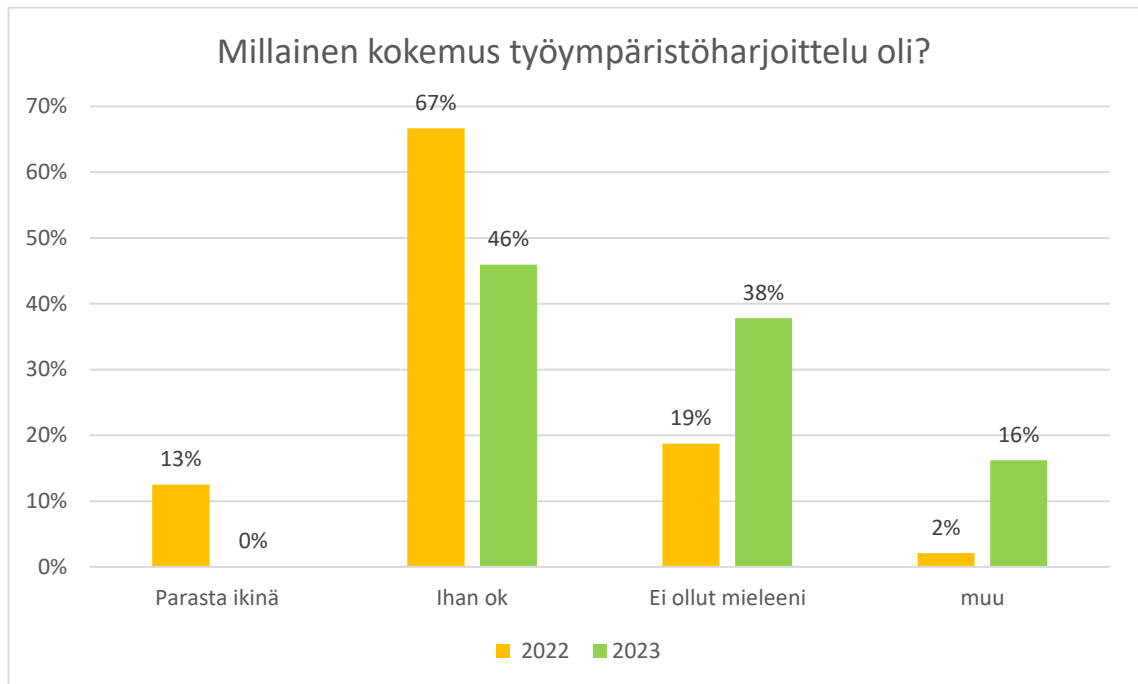
Koneella tehtäviä harjoituksia oli oppimiskokonaisuudessa yhteensä viisi, joista kaksi oli yksilö tehtäviä ja kolme ryhmätehtäviä. Yksilötehtävistä 16 opiskelijaa teki Tuotekortin ja Tuote-esittelyn kahdeksan opiskelijaa. Ryhmätehtävistä Myymälän Facebook -päivityksen tekivät 22 opiskelijaa kahden-viiden opiskelijan ryhmissä. Mainosjulisteiden tekivät 12 opiskelijaa, joko yksin tai kahden-kolmen opiskelijan ryhmissä. Asiakashaastattelun puolestaan teki 21 opiskelijaa kahden-viiden opiskelijan ryhmissä.

Seppo-pelistä ainakin osa opiskelijoista innostui. Pelissä opiskelijat saivat itse päättää, miten jakautuivat kahteen ryhmään. Osa joukkueista innostui kilpailemaan keskenään ja tuloksia odoteltiin kuumeisesti. Osa joukkueista myös syyllistyi epäreiluun käytökseen ja vaihtoivat vastauskylttien paikkoja. Tämä oli erinomainen tilaisuus keskustella reilusta käytöksestä ja työelämän pelisäännöistä sekä siitä, millainen vaikutus muihin voi olla omalla käytöksellä. Peiliin osallistui yhteensä 22 joukkuetta.

Opiskelijat tarvitsivat lisää toiminnallisia tehtäviä ja koska myymälässä ei opiskelijoiden mielestä käynyt riittävästi asiakkaita, kehitettiin tähän tarkoitukseen sopiva tehtävä. Uusiasiakashankinta-tehtävässä myymälävuorossa oleva ryhmä jaetaan kahteen joukkueeseen, jotka keksivät itselleen nimet. Kilpailullisen tehtävän tarkoituksena on myymälän ympäristössä liikkuen saada asiakkaita myymälään ja kerätä mahdollisimman paljon pisteitä omalle joukkueelle. Pisteitä voi saada kahdella tavalla. Ensimmäinen tapa, jossa yhden pisteen voi ansaita saamalla asiakas myymälään ja kertomaan kumpi joukkue oli hänet liikkeeseen kutsunut. Toinen tapa, josta saa kaksi pistettä, on myydä asiakkaalle jokin tuote. Tehtävän suoritusajaksi opiskelijat saivat itse vaikuttaa ja yleisimmät ajat olivat yhdestä kahteen tuntiin tai myymälän aukiolon ajan. Opiskelijat saivat vaikuttaa myös valitsemalla palkinnon, jonka voittaja joukkue saisi. Palkintovaihtoehtoina oli, että hävinnyt joukkue hoitaa myymälän siivouksen tai voittanut joukkue pääsee puoli tuntia aikaisemmin kotiin.

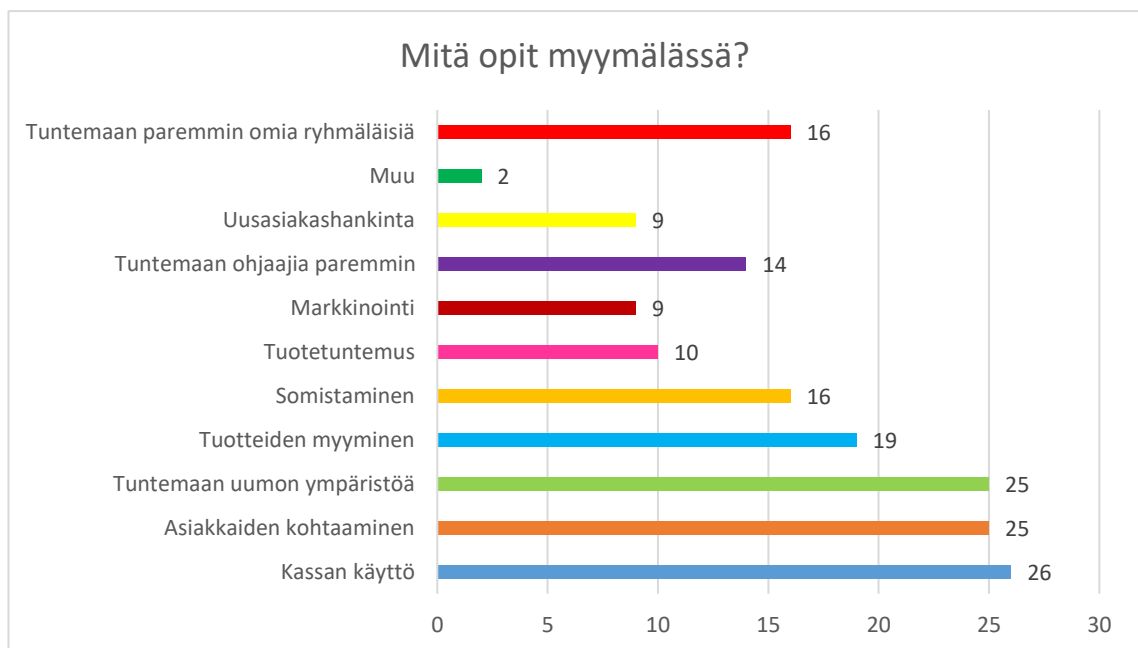
6.4 Palautekyselyn tulokset

Työympäristöharjoittelun päätteeksi opiskelijoilta kysyttiin palautetta kuluneesta jaksosta. Vastauksia saatiin 37 opiskelijalta. Vastaajista hieman alle puolet (46 %) olivat sitä mieltä, että harjoittelujakso oli ihan ok ja loput vastasivat, ettei harjoittelu ollut heidän mieleensä (38 %) tai se oli määritelty vastauskohdassa muu, tylsäksi ja turhaksi (16 %). Verrattuna aikaisemman palautekyselyn tuloksiin tyytyväisyys harjoittelujaksoon oli laskenut.



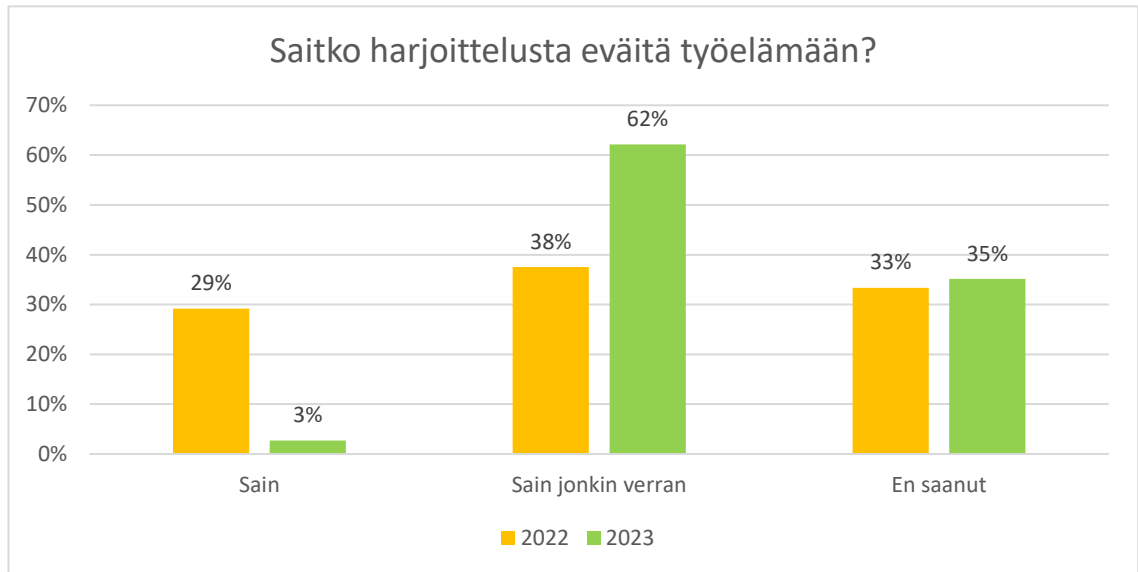
Kuvio 17: Työympäristöharjoittelu Uumon myymälässä 2022 ja 2023 palautekyselyjen tulosten vertailu (Tamminen 2024)

Kysyttäessä mitä opiskelijat olivat oppineet myymälässä, korostui vastauksissa erityisesti toiminnalliset taidot, kuten kassan käyttö, asiakkaiden kohtaaminen, myymälän ympäristön tuntemus, tuotteiden myyminen ja tutustuminen oman ryhmän jäseniin. Kaksi vastaajista oli sitä mieltä, etteivät he oppineet mitään myymäläjakson aikana.



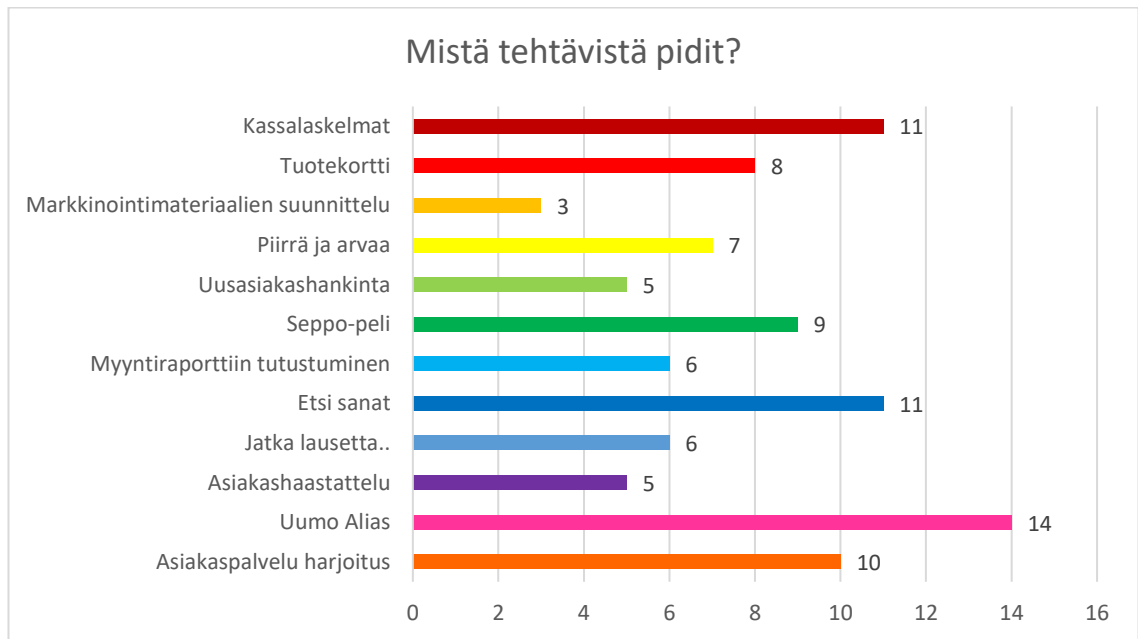
Kuvio 18: Työympäristöharjoittelu Uumon myymälässä 2023 palautekysely (Tamminen 2024)

Kysymykseen ”Saitko työympäristöharjoittelusta eväitä työelämään?” vastanneista opiskelijoista suurin osa oli sitä mieltä, että he saivat jonkin verran tietoja ja taitoja, joita tulevaisuudessa ja erityisesti ensimmäisessä asiakaspalvelun työssäoppimisjaksolla tulisivat tarvitsemaan. Vertailtaessa edellisen palautekyselyn tuloksiin olivat ”sain paljon” -vastausten määrät vähentyneet ja vastaavasti ”sain jonkin verran”- vastausten määrä nousi yli kolmanneksella. ”En saanut” vastausten määrä pysyi suunnilleen samana.



Kuvio 19: Työympäristöharjoittelu Uumon myymälässä 2022 ja 2023 palautekyselyjen tulosten vertailu (Tamminen 2024)

Kysymyksen ”Mistä tehtävistä pidit?” vastauksissa nousivat esiin pelilliset ja toiminnalliset tehtävät kuten Uumo Alias, Etsi sanat, Kassalaskelmat, Asiakaspalvelu harjoitus ja Seppo-peli.



Kuvio 20: Työympäristöharjoittelu Uumon myymälässä 2023 palautekysely (Tamminen 2024)

Palautekyselyssä oli myös avoimia kysymyksiä, kuten ”10. Millaisia tehtäviä toivoisit olevan enemmän?”, ”11. Mitä pidit muiden aineiden tehtävien tekemisestä myymälässä?”, ”12. Työympäristöharjoittelun hyvät puolet?”, ”13. Mitä kehitettävää työympäristöharjoittelussa on?” Näillä avoimilla kysymyksillä haluttiin antaa opiskelijoille mahdollisuus kertoa omin sanoin mitä ajattelivat myymälä jaksosta.

Kysymykseen ”Millaisia tehtäviä toivoisit olevan enemmän?” vastauksista nousi esiin muun muassa asiakaspalvelu, ryhmätehtäviä, kilpailuja ja pelejä, somistusta sekä kassalaskelmia. Noin puolet eivät osanneet sanoa tai eivät toivoneet mitään tehtäviä. Seuraavaksi esitetty muutamia kommentteja.

”No se oli kiva missä nostettiin lappu ja sit kaikkien piti jatkaa lausetta nii lisää tommossii mis tutustutaan toisiin”

”toivoisin, että harjoittelussa olisi enemmän asiakkaita ja enemmän työtehtäviä”

”Tuotteiden järjestelyä ja ryhmätehtäviä”

”En oikein mitään koska oli jo kaikkia tehtäviä tasaisesti”

”Jotain niistä, Uumossa oli melko tylsää suurimman osan ajasta”

Kysymykseen ”Mitä pidit muiden aineiden tehtävien tekemisestä myymälässä?” vastanneista 20 ei pitänyt muiden aineiden tehtävien tekemisestä myymälässä. Perusteluista nousi esiin,

ettei verkkoyhteys toiminut tai myymälässä ei pystynyt keskittymään tehtävien tekemiseen. 15 vastaajaa puolestaan vastasi tehtävien tekemisen olevan ihan ok tai pitävänsä tehtävien tekemisestä, koska myymälässä oli aikaa niiden tekemiseen. Kaksi vastaajaa vastasi, etteivät tiedä.

Työympäristöharjoittelun hyväksi puoliksi mainittiin uusien taitojen oppiminen, kokemuksen saaminen ja vaihtelu normaaliin opiskeluarkeen sekä ryhmäläisiin tutustuminen. Kysyttäessä kehittämiskohteista vastauksissa toivottiin lyhyempiä päiviä, enemmän asiakkaita, parempaa verkkoyhteyttä ja keskeisempää sijaintia. Saman suuntaisia palautteita saatiin myös aiemmin toteutetussa palautekyselyssä. Seuraavaksi muutamia poimintoja vastauksista.

Hyvät puolet:

"Opin käyttämään kassaa"

"Ei tarttenu olla koko aika koulussa ja pääs tutustuu sinne uumoonki"

"Saa hyvän kokemuksen"

"Pääs tutustumaan ryhmäläisiin"

"Oli rentoa, rauhallista ja sai olla kavereitten kaa"

Kehittämiskohteet:

"Enemmän tekemistä, lyhyemmät päivät"

"Vois olla paremmalla paikalla jotta ois enemmän asiakkaita"

"Ei käyny asiakkaita eli mainonta, nettiyhteys yms"

"Vähän liian pitkiä päiviä työmäärään nähden. Asiakkaita lävi ehkä 3 päivässä."

7 Mitä opittiin

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli tuottaa interaktiivinen ja toiminnallinen oppimiskokonaisuus, joka edistää opiskelijoiden sitoutumista merkonomi opintoihin, tukee ryhmäytymistä ja parantaa ryhmähenkeä. Lisäksi oppimiskokonaisuuden tarkoituksena oli tutustuttaa opiskelijat alan käsitteisiin ja antaa valmiuksia asiakaspalvelun työssäoppimisjaksolle, kuten esimerkiksi kassan käyttöön ja asiakaspalveluun. Projektin keskiössä olivat tutkimuskysymykset, joka auttoivat hahmottamaan, millaiset tehtävät innostavat opiskelijoita ja kuinka opiskelijoita voidaan osallistaa oppimismuotoiluprosessiin.

Teoriapohjassa tutustuttiin elinikäiseen oppimiseen ja siihen vaikuttaviin tekijöihin kuten oppimisympäristöihin ja motivaatioon. Tämä oli tarpeen, sillä haluttiin perehtyä millaisia vaikutusmahdollisuuksia opiskelijoiden motivaatioon ja innostamiseen on. Jotta voitiin tehdä innostavaa oppimismateriaalia, täytyi ensin tutustua pedagogisiin malleihin, jotka pohjautuvat vuorovaikutteisuuteen ja toiminnallisuuteen. Malleista valikoitui tarkempaan tarkasteluun Interaktiivinen- ja toiminnallinen oppiminen sekä oppimisen pelillistäminen. Koska opinnäytetyön tarkoituksena oli osallistaa opiskelijoita oppimismateriaalin tekemiseen, valikoitui kehittämismenetelmäksi oppimismuotoilu. Prosessin ohjenuorana käytettiin Mukamas Learning Designin Oppimismuotoilu™ -mallia, sillä se sopi tähän kehittämissprojektiin parhaiten.

Koska oppimista on tutkittu paljon vuosien saatossa, on myös kirjallista materiaalia kertynyt erittäin paljon. Opetuksen suuntauksia on useita ja niiden vaikuttavuutta on tutkittu runsaasti. Suomessa on myös tarkkaan määritelty, kuinka opetusta tulee järjestää eri koulutusasteilla ja tämä lisää materiaalin määrää. Tämä materiaalin runsaus ja aiheeseen herännyt kiinnostus aiheuttivat ajoittain haasteita rajaamisen suhteen. Oppimisen muotoilusta on kirjoitettu myös paljon mutta suurin osa käsittelee nimenomaisesti verkko-opintojen muotoilua. Verkko-opinon muotoilun prosessimallit poikkeavat sen verran paljon tämän projektin päämääristä, etteivät ne sopineet tämän projektin tarkoitukseen. Lukiessani Mukamas Learning Designin Oppimismuotoilijan työkirjaa ja blogia, heräsi ajatus, että tätä minä olen hakenut. Ongelmaksi muodostui se, ettei materiaalia tästä nimenomaisesta mallista ollutkaan niin paljon kuin olin ajatellut. Mutta kuten muotoiluajattelun luonteeseen kuuluu, aloin etsimään tietoa palvelumuotoilusta ja täydensin oppimismuotoilun mallia tähän projektiin sopivaksi.

Projektin alkuvaiheessa tutustuttiin aikaisemmin tuotetun palautekyselyn vastauksiin, joiden pohjalta todettiin, että toiminnalliset ja interaktiiviset tehtävät olivat innostaneet opiskelijoita eniten. Kerätyn tiedon avulla lähdettiin pohtimaan tavoitteita ja laatimaan toimintasuunnitelma. Suunnitelman mukaisesti järjestettiin työpaja ja lähdettiin suunnittelemaan ja kehittämään tehtäviä, jotka vastaisivat asetettuja tavoitteita. Opiskelijat otettiin mukaan tehtävien kehittämiseen tarkoitettuun työpajaan, jonka lopputuloksena saatiin laadittua materiaalia Seppo-peliä, Uumo Aliasta ja Asiakaspalvelu draamaharjoitusta varten sekä tehtiin Etsi sanat -tehtävät alan käsitteistä. Kyseisestä työpajasta pidettiin ja siitä saatu palaute oli positiivista. Työpajan onnistumisen mahdollisti opiskelijoiden hyvä ryhmähenki ja se, että he osallistuivat innokkaasti toimintaan. Työpajan lopputulos olisi voinut olla huonompi, mikäli opiskelijat eivät olisi innostuneet toiminnasta.

Palautekyselyn mukaan työympäristöharjoittelusta kokonaisuutena pidettiin vähemmän kuin edellisenä syksynä. Avoimiin kysymyksiin saatujen vastausten pohjalta voidaan todeta, että myymälän syrjäinen sijainti ja vähäinen asiakasmäärä vaikuttivat kielteiseen mielikuvaan myymälässä toimimisesta. Yli puolet vastaajista oli kuitenkin sitä mieltä, että olivat oppineet kohtaamaan asiakkaita ja käyttämään kassaa. Näistä taidoista on hyötyä, kun opiskelijat

aloittavat asiakaspalvelun työssäoppimisjakson Myös tehtyjen havaintojen perusteella voidaan todeta, että ujommat opiskelijat hyötyvät tällaisesta harjoittelujaksosta, jossa he pääsevät harjoittelemaan turvallisessa ympäristössä asiakkaiden kohtaamista.

Projektin lopputuotteena valmistuneesta oppimismateriaalista pidettiin. Vastausten mukaan eniten pidettiin Etsi sanat -tehtävästä, Asiakaspalvelu harjoituksesta, Kassalaskelmista ja Myymälä Aliaksesta. Pelilliset ja toiminnalliset tehtävät olivat siis suosituimpia tehtäviä. Koska oppimismateriaali oli kehitetty myymälän hiljaisia hetkiä varten, olisi tehtäviä voinut olla enemmänkin mutta toisaalta opiskelijat tekivät myös tuntitehtäviä, joita muut opiskelijat tekivät samanaikaisesti. Huono verkkoyhteys vaikutti selkeästi yleiseen mielipiteeseen tehtävistä ja koko työympäristöharjoittelusta.

Projektin päättymisen myötä voidaan todeta, että pelilliset ja toiminnalliset tehtävät olivat pidettyjä ja näitä toivottiin lisää myös jatkossa. Projektin alussa asetetut tavoitteet, jotka sisälsivät ryhmäytymisen tukemisen, käsitteisiin tutustumisen sekä asiakaspalvelu- ja myymälässä toimimisen taitojen kehittämisen, saavutettiin kohtuullisen hyvin. Saatu palaute ja tehdyt havainnot tukevat päätelmää, että myös opinnäytetyölle asetetut tavoitteet saavutettiin, Sillä oppimismuotoilulla onnistuttiin luomaan interaktiivisuutta ja toiminnallisuutta lisäävä oppimiskokonaisuus, joka oli innostava ja tuki ammatillista kehittymistä.

Työympäristöharjoittelun sijainti ja vähäiset asiakasmäärät nousivat molemmissa palautekyselyissä kehittämiskohteiksi. Tähän onkin jo suunnitteilla yhteistyötä uusissa tiloissa Hyvinkään keskustassa, joka mahdollistaa keskeisemmän sijaintinsa ansiosta mahdollisuuden suuremmille asiakasmäärille. Uusissa tiloissa ratkeaisivat myös verkko-ongelmat, jotka ovat tehneet nykyisissä tiloissa tehtävien tekemisestä haastavaa.

Oppimistehtävien kehittämistä voisi jatkojalostaa edelleen uusiin tiloihin sopivaksi, sillä sellaisenaan ne eivät kaikilta osin sovellu enää käytettäväksi. Lisäksi tällaisten interaktiivisten ja toiminnallisten pelien ja tehtävien lisääminen myös ammatillisten aineiden oppitunneille voisi tarjota tehokkaan keinon aktivoida opiskelijoita. Tällainen lähestymistapa voisi auttaa opiskelijoita keskittymään opintoihinsa, erityisesti tilanteissa, joissa huomio saattaa helposti herpaantua esimerkiksi älypuhelinien ja viihdepelien houkutuksiin. Pelilistämistä voi käyttää myös ryhmäytymiseen opintojen aloitusvaiheessa tai aina kun muodostetaan uusia ryhmiä. Ryhmäytymisellä on suuri vaikutus opinoissa viihtymiseen ja menestymiseen. Tästä syystä ryhmäytymisaktiiviteetteihin ja -harjoitukseen tulisikin kiinnittää entistä enemmän huomiota. Tulevaisuudessa haluaisinkin perehtyä paremmin opiskelijoiden innostamiseen ja oppimisen pelillistämiseen kuten esimerkiksi Seppo-pelin tarjoamiin mahdollisuuksiin oppimisessa ja ryhmäytymisessä.

8 Pohdinta

Jo vuosia on pohdittu, kuinka ammatillisella koulutuksella varmistetaan nuorille tasavertaiset mahdollisuudet yhteiskunnalliseen osallistumiseen ja osallisuuteen. Tutkimusten mukaan ammatillisen koulutuksen tyypilliset kapeat työnkuvat voivat aiheuttaa haasteita työelämän muutoksessa, jossa monipuolisten taitojen ja jatkuvan sopeutumisen vaatimukset kasvavat (Ågren & Rättilä 2020). Tämä saattaa heikentää työllistymisen mahdollisuuksia tulevaisuudessa ja pahimmillaan aiheuttaa syrjäytymistä työelämästä. Tästä syystä on tärkeää myös ammatillisessa koulutuksessa lisätä elinikäisen oppimisen valmiuksia ja panostaa substanssiosaimisen lisäksi myös muun muassa vuorovaikutus- ja ryhmätyötaitoihin sekä teknologia osaamiseen.

Perinteisen luokkaoppimisen rinnalle on noussut vahvasti digitaalinen oppimismateriaali, joka mahdollistaa ajasta ja paikasta riippumattoman oppimisen sekä tekee oppimiskokemuksesta joustavamman. Erilaisten teknologisten työkalujen ja sovellusten integrointi oppimisprosessiin antaa mahdollisuuksia monipuolisempaan eri aisteja hyödyntävään oppimiseen. Tällaisia teknologioita ovat esimerkiksi Vr ja pelit. Digitaalisen oppimismateriaalin räätälöitävyys mahdollistaa paremmin eri tasoisten oppijoiden sekä erilaisten rajoitteiden, kuten esimerkiksi näkövamman huomioimisen. Tällaisten teknologioiden käytössä nuorten opetuksessa korostuu painotus yhteistyöhön ja vuorovaikutukseen, niin oppijoiden keskinäisessä vuorovaikutuksessa kuin myös oppijan ja opettajan välillä. Täysin itsenäisesti suoritettavissa verkkokursseissa on syytä huomioida, että kurssin suorittaminen vaatii opiskelijalta vahvasti itseohjautuvaa työskentelyotetta. Itseohjautuvuus on myös yksi niistä taidoista, joita on hyvä nuorille opettaa.

Koulutuksen tulevaisuudessa interaktiivisuuden rooli tulee vain korostumaan entisestään. Uudet teknologiat ja innovaatiot mahdollistavat yhä monipuolisempia ja yksilöllisempiä oppimiskokemuksia. Tämä ei ainoastaan paranna koulutuksen laatua, vaan myös tekee siitä entistä tehokkaampaa, kun oppijat voivat valita oppimistapansa ja edetä omissa tahdissaan. Näin ollen interaktiivisuus ja teknologian hyödyntäminen koulutuksessa voivat vaikuttaa myönteisesti oppimistuloksiin ja valmistaa oppijoita paremmin tulevaisuuden haasteisiin.

Opetusteknologia kehittyy koko ajan huimaa vauhtia ja pelillistämisen käsite siirtyy entistä enemmän käsittämään sähköisiä oppimispelejä ja -teknologioita. Tästä huolimatta ei pitäisi kuitenkaan unohtaa oppimisen sosiaalista aspektia ja opiskelijoiden vuorovaikutuksellista yhdessä oppimisen hauskuutta perinteisten pelien avulla. Sosiaaliset oppimistilanteet tukevat oppijoiden henkilökohtaista kasvua, taitojen kehittymistä ja tiedon rakentumista yhdessä muiden kanssa. Yhdessä oppiminen voi olla motivoivaa ja monipuolista, kun oppijat jakavat erilaisia näkökulmia ja reflektoivat kokemuksiaan. Mannisen (2018, 90-91) mukaan koulussa viihtyminen enteilee hyvää koulumenestystä ja sijoittumista jatko-opintoihin sekä parantaa yleisesti elämässä selviytymistä. Koulussa viihtymiseen vaikuttaa paljon muun muassa se,

kuinka hyvin ryhmäytyminen on onnistunut ja millaisen ilmapiirin opettaja on onnistunut luomaan oppimistilanteisiin. Tähän on hyvä kiinnittää huomiota, kun suunnitellaan oppimistilanteita ja -materiaaleja erityisesti opintojen aloitusvaiheessa.

Yhteenvetona voidaan todeta, että tämä projekti tarjosi arvokkaita oivalluksia ja kokemuksia oppimisen mahdollisuuksista ja haasteista. Vaikka työympäristöharjoittelun järjestäminen onkin ollut työlästä ja aikaa vievää niin silti sanoisin, että se on ollut sen arvoista. Panostus opiskelijoiden motivaation herättämiseen ja monipuolisten oppimiskokemusten tarjoamiseen on välttämätöntä oppimisen laadun ja opiskelijoiden viihtymisen kannalta. Kaiken kaikkiaan projekti osoitti myös, että oppiminen voi olla innostavaa myös opettajalle, kun opiskelijat otetaan mukaan oppimismuotoiluprosessiin. Osallistamalla opiskelijoita voidaan mahdollistaa positiivinen kokemus heidän elinikäisen oppimisen matkallaan.

Lähteet

- Byman, R. 2002. Voiko motivaatiota opettaa? Teoksessa P. Kansanne & K. Uusikylä, K. (toim.). Luovuutta, motivaatiota, tunteita: Opetuksen tutkimuksen uusia suuntia. Opetus 2000. Jyväskylä: PS-kustannus, 25-41.
- Euro, L., Kiviranta, A., Ilonen, P., Kapanen, H. & Kenttälä, M. 2017. Matka palvelumuotoiluun: opas opettajalle. Mokki, 1. Helsinki: Kehittämiskeskus Opinkirjo.
- Filpus, L. 2023. Tulevaisuuden työelämä: ”on osoittautunut harhaksi, että ihmisiä ei enää tarvittaisi”. Ammattiliitto Jytyn jäsenlehti 5/23. 6-11.
- Haapaniemi, R. & Raina, L. 2014. Rakenna oppiva ryhmä - Pedagogisen viihtymisen käsikirja. Opetus 2000. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Hannula, M. 2013. Keskustelutaitojen harjoittelu kannattaa aloittaa jo alakoulussa. Teoksessa Jääskeläinen, P., Klemola, U., Lerkkanen, M., Poikkeus, A., Rasku-Puttonen, H. & Eteläpelto, A. (toim.) Yhdessä parempaa pedagogiikkaa: Interaktiivisuus opetuksessa ja oppimisessä. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, koulutuksen tutkimuslaitos, 125-137.
- Harviainen, T., Meriläinen, M. & Tossavainen, 2013. Johdanto. Pelikasvattajan käsikirja. Harviainen, T., Meriläinen, M. & Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediaskasvatus ja kuvaohjelmakeskus 7-9.
- Henriksson, J. & Tamminen, N. 2016. Kulttuurituotannon koulutuksen monimuoto-opiskelijoiden yhteisöllisyyden rakentaminen verkossa. Teoksessa Alanko-Turunen, M., Timonen, P., Mäkelä, H. & Lukkarinen, S. Kampuksella digittää: poimintoja verkko-oppimisen kehittämisestä. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Julkaisuja 80. Helsinki: Humanistinen ammattikorkeakoulu, 24-32.
- Huttula, T. 2016. Digitalisaatio ja uusi korkeakoulu. Teoksessa Määttä, J., Pohjanmäki, T. & Timonen, P. (toim.). Kohti digikampusta. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Julkaisuja 22. Helsinki: Humanistinen ammattikorkeakoulu, 12-23.
- Järvilehto, L. 2014. Hauskan oppimisen vallankumous. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Jääskelä, P., Klemola, U. & Valleala, U. 2013, Interaktiivisuudella sydämen paloa oppimiseen ja opetukseen: yliopisto-opetuksen kehittämisen tuloksia. Teoksessa Jääskeläinen, P., Klemola, U., Lerkkanen, M., Poikkeus, A., Rasku-Puttonen, H. & Eteläpelto, A. (toim.) Yhdessä parempaa pedagogiikkaa: Interaktiivisuus opetuksessa ja oppimisessä. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, koulutuksen tutkimuslaitos, 21-31.

- Kallio, J. 2016. Opettamisen vallankumous: opettajasta elinikäisen oppimisen ohjaajaksi. Helsinki: Tietosanoma.
- Kalliomeri, R., Mettinen, K., Ohlson, A., Soini, S. & Tulensalo, H. 2020. Lapsikeskeinen palvelumuotoilu. Pelastakaa lapset julkaisusarja nro 28. Helsinki: Pelastakaa lapset.
- Kiili, K., Tuomi, P., Perttula, A. & Kiili, C. 2014. Peleillä liikettä, luovuutta ja yhteisöllisyyttä koulupäivään. Teoksessa Niemi, H. & Multisilta, J. (toim.). Rajaton luokkahuone. Opetus 2000. Jyväskylä: PS-kustannus. 238-252.
- Kluukeri, A., Timonen, P., Nyman, T., Nieminen, S., Nikkilä, J., Roslöf, U. & Ruuska, V. 2019. Yhteisöpedagogitutkinnon digitaalinen maailma- kokemuksia ja arviointia verkkopainotteisen monimuotokoulutuksen alkutaipaleelta. Teoksessa Alanko-Turunen, M., Timonen, P., Mäkelä, H. & Lukkarinen, S. Kampuksella digittää: poimintoja verkko-oppimisen kehittämisestä. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Julkaisuja 80. Helsinki: Humanistinen ammattikorkeakoulu, 44-52.
- Koiranen, J. 2019. Pedagogiset pakopelit -opas. Helsinki: Ääres eduEscape.
- Kupias, P. & Peltola, R. 2019. Oppiminen työssä. Helsinki: Gaudeamus.
- Laurila, M. 2023. Oppimismuotoilun menetelmäkortit. Muova Education julkaisusarja 1/2023. Vaasa: Muotoilukeskus Muova.
- Lundell, J. & Matilainen, R. 2013. Yhteistä kemiaa etsimässä. Teoksessa Jääskeläinen, P., Klemola, U., Lerkkanen, M., Poikkeus, A., Rasku-Puttonen, H. & Eteläpelto, A. (toim.) Yhdessä parempaa pedagogiikkaa: Interaktiivisuus opetuksessa ja oppimisessa. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, koulutuksen tutkimuslaitos, 35-44.
- Löyttyniemi, A. 2023. Heittäydy draamaan: Luovan ilmaisun opas. Helsinki: Aviador.
- Marstio, T. 2020. Verkko-opinnon muotoilu: Käsikirja. Vantaa: Laurea-ammattikorkeakoulu.
- Marstio, T. 2021. Oppimisen muotoilu oppijalähtöisen kehittämisen ytimessä. Teoksessa Marstio, T. (toim.), Huhtanen, A., Alanko-Turunen, M. & Eronen, S. Pedagogista uudistumista oppimisen muotoilun avulla. Vantaa: Laurea-ammattikorkeakoulu, 10-35.
- Matilainen, M. 2023. Neurokirjon oppilas- Opettajan ja ohjaajan työkalupakki. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Maunu, N. & Airaksinen, R. 2020. Toiminnallinen kielenoppiminen. Helsinki: Otava.

- Meriläinen, M. 2013. Pelien positiiviset vaikutukset. Teoksessa Harviainen, T., Meriläinen, M. & Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus ja kuvaohjelmakeskus, 32-37.
- Mertala, P. & Salomaa, S. 2019. Tietoista pelikasvatusta. Teoksessa Tossavainen, T. (päätoim.) Pelikasvattajan käsikirja 2. Helsinki: Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, 15-29.
- Mikkilä-Erdmann, M. 2017, Digitaalisen oppimateriaalin mahdollisuudet. Teoksessa Savolainen, H., Vilkkö, R. & Vähäkylä, L. (toim.) Oppimisen tulevaisuus. Helsinki: Gaudeamus, 17-26.
- Mitchell, D. 2018. 27 tutkitusti toimivaa tapaa opettaa. Jussi Korhonen (suom.). Jyväskylä: PS-kustannus.
- Mukamas Learning Design. 2019. Oppimismuotoilijan työkirja 3.0. Jyväskylä: Mukamas Learning Design Oy.
- Määttä, J. 2016. Digikampus haastaa oppimaan. Teoksessa Määttä, J., Pohjanmäki, T. & Timonen, P. (toim.). Kohti digikampusta. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Julkaisuja 22. Helsinki: Humanistinen ammattikorkeakoulu, 6-11.
- Rasku-Puttonen, H. 2013. Rutiinien ravistelua. Teoksessa Jääskeläinen, P., Klemola, U., Lerkkanen, M., Poikkeus, A., Rasku-Puttonen, H. & Eteläpelto, A. (toim.) Yhdessä parempaa pedagogiikkaa: Interaktiivisuus opetuksessa ja oppimisessä. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, koulutuksen tutkimuslaitos, 13-19.
- Salmela-Aro, K. 2018a. Motivaatio ja oppiminen kulkevat käsikädessä. Teoksessa Salmela-Aro, K. (toim.). Motivaatio ja oppiminen. Jyväskylä: PS-kustannus, 9-22.
- Salmela-Aro, K. 2018b. Kouluinto ja koulu-uupumus. Teoksessa Salmela-Aro, K. (toim.). Motivaatio ja oppiminen. Jyväskylä: PS-kustannus, 25-45.
- Salminen, T., Nykopp, M., Kiili, C. & Marttunen, M. 2013. Yhteisölliset tekstitaidot oppimisen edistäjinä. Teoksessa Jääskeläinen, P., Klemola, U., Lerkkanen, M., Poikkeus, A., Rasku-Puttonen, H. & Eteläpelto, A. (toim.) Yhdessä parempaa pedagogiikkaa: Interaktiivisuus opetuksessa ja oppimisessä. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, koulutuksen tutkimuslaitos, 61-72.
- Salo, S. 2019. Digihiki: ja 165 muuta Peppu irti penkistä -idea. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Seitamaa-Hakkarainen, P & Hakkarainen, K. 2019. Koulu keksivänä yhteisönä. Teoksessa Tossavainen, T., Löytönen, M. & Hakkarainen, K. (toim.). Sähköistyvä koulu: oppiminen ja oppimateriaali muuttuvassa tietoympäristössä. Helsinki: Suomen tietokirjailijat, 79-97.

Toivola, M., Peura, P. & Humaloja, M. 2017. Flipped learning: käänteinen oppiminen. Helsinki: Edita Publishing.

Tossavainen, T. & Löytönen, M. 2018. Pieni oppimateriaalisanasto. Teoksessa Tossavainen, T. & Löytönen, M. (toim.). Sähköistyvä koulu: oppiminen ja oppimateriaalit muuttuvassa tietoympäristössä. Helsinki: Suomen tietokirjailijat, 230-233.

Tuulaniemi, J. 2016. Palvelumuotoilu. 3. painos. Helsinki: Talentum.

Vasalampi, K. 2022. Näin motivoit oppimaan. Jyväskylä: PS-kustannus.

Vilka, H. & Mankki, V. 2024. Johdatus monimenetelmätutkimukseen. Jyväskylä: Santalahti-kustannus.

Vilka, H. 2015. Tutki ja kehitä. Jyväskylä: PS-kustannus.

Vilka, H. 2021. Näin onnistut opinnäytetyössä: Ratkaisut tutkimuksen umpikujiin. Jyväskylä: PS-kustannus

Sähköiset lähteet

Aksovaara, S. & Maunonen-Eskelinen, I. 2013. Oppimisen iloa tukeva oppimisympäristö. Pdf. Viitattu 25.7.2023. <https://peda.net/jyu/okl/pom-opinnot/vanhat-opintojaksot-ennen-syksya-2020-se/voes2o/vanhat-kurssit/pom10cc-2014-2015/ko/am/aoito>

Alasalmi, T. 2021. Pedagoginen käsikirjoitus ja oppimismuotoilu. Teoksessa Leiding, S. & Tapiola, E. (toim.) Samassa verkossa: näkökulmia äidinkielen ja kirjallisuuden verkko-opetukseen. Äidinkielen opettajain liitto. Viitattu 14.7.2023. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2021092347067>

Alfastudio. 2019. Minne menet suomalainen koulu. Viitattu 5.1.2024. <https://www.youtube.com/watch?v=VzsPb8ic8PM>

ePerusteet. 2022. Liiketoiminnan perustutkiminto. Viitattu 15.4.2024. <https://eperusteet.opintopolku.fi/#/fi/ammattillinen/7846211/rakenne>

European Commission. 2019. Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture. Key competences for lifelong learning. Publications Office. Viitattu 13.7.2023. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/56954>

Forsberg, S., Koivisto M. & Säynäjäkangas, J. 2019. Palvelumuotoilun bisneskirja. E-kirja. Helsinki: Alma Talent.

- Goodyear, P. 2015. Teaching as design. *Herdsa review of higher education*, 2, 27-50. Viitattu 14.7. 2023. https://www.academia.edu/download/52705697/Good-year_2015_Teaching_as_Design.pdf
- Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2022. Tutkimushaastattelu: teemahaastattelun teoria ja käytäntö. 2. painos. E-kirja. Helsinki: Gaudeamus.
- Huhtanen, A. 2020. Verkko-oppimisen muotoilukirja. Aalto-yliopisto, Fitech. Pdf. Viitattu 11.4.2024. <https://aoe.fi/api/v1/download/file/verkkooppimisenmuotoilukirjav141web-1586431885306.pdf>
- Huotari, K., Hamari, J. 2016. A definition for gamification: anchoring gamification in the service marketing literature. *Electron Markets* 27, 21-31. <https://doi.org/10.1007/s12525-015-0212-z>
- Innanen, P. 2019. Palvelumuotoilun menetelmät. Viitattu 21.5.2023. <https://www.palvelumuotoilupalo.fi/blogi/2018/1/31/palvelumuotoilun-menetelmat>
- Jalonen, P. & Sjöström, M. 2023. Oppimisympäristön kestävyys. Opetushallitus. Viitattu 11.8.2023. <https://www.oph.fi/fi/opettajat-ja-kasvattajat/oppimisympariston-kestavyys>
- Kallio, P., Saarinen S., Marjanen, J., Kurkipää, T.& Siira, H. 2018. eOppivan pelikirja - Jotta jokainen voisi oppia. e-kirja. Helsinki: HAUS kehittämiskeskus.
- Katainen, U. 2004. Toiminnalliset menetelmät, tarinat ja oppiminen. *Aikuiskasvatus*, 24/2, 170-173. Viitattu 29.4.2024. <https://doi.org/10.33336/aik.93557>
- Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, F. 2018. Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipeelaaminen. Tampereen yliopisto. Erillisteokset ja sarjajulkaisut 1256. Viitattu 14.4.2024. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0870-4>
- Kotakorpi, A. 2021. Digitaalinen oppimisympäristö, verkko-oppimisalusta, LMS - tästä on kyse. Viitattu 10.8.2023. https://www.mediamaisteri.com/blog/digitaalinen-oppimisymparisto-verkko-oppimisalusta-lms?utm_term=oppimisymp%C3%A4rist%C3%B6&utm_campaign=Fokustermit+SEOn+tukena&utm_source=adwords&utm_medium=ppc&hsa_acc=6282786505&hsa_cam=19542223601&hsa_grp=145617027592&hsa_ad=644390111908&hsa_src=g&hsa_tgt=kwd-332795375920&hsa_kw=oppimisymp%C3%A4rist%C3%B6&hsa_mt=p&hsa_net=adwords&hsa_ver=3&gclid=CjwKCAjwLJimBhAsEiwA1hrp5qUmSdTM4U_dJoTkVVPWRb6xULxKhmrTrdHNXJgGLr6nzgWzdmqEvRoCFocQAvD_BwE

- Kurki, A. & Saari, E. 2020. Ammatillisten oppilaitosten ja työpaikkojen yhteistyö uusiksi. Suomen kuvalehti. Viitattu 19.2.2024. <https://suomenkuvalehti.fi/mielipide/yritykset-tiiviim-paan-yhteistyyohon-ammattillisten-oppilaitosten-kanssa-oivallukset-syntyvat-erilaisten-nakokulmien-kohdatessa/>
- Kurronen, J. 2023. Sivistystoimen työkalupakki palvelumuotoiluun. Viitattu 14.7.2023. http://www.variaprojektit.fi/palvelumuotoilu/wp-content/uploads/2014/08/Sivistystoimen_tyokalupakki_palvelumuotoiluun2.pdf
- Kuusimäki, M. 2021. Pedalab - suunniteltu oppimista ja ajattelua varten. Viitattu 14.7.2023. <https://blogs.uef.fi/fclab-lukio/2021/04/13/pedalab-suunniteltu-oppimista-ja-ajattelua-varten/>
- Lavio-Koivisto, H., Huikuri, T., Roos, S., Ahonen, U., Huttunen, S. & Pelkonen, J. 2009. Oppimaan oppiminen: Kelpo-hanke 2008-2009. Viitattu 11.8.2023. https://peda.net/jamsa/perusopetus/erityisopetus/oppimaan-oppiminen2/oppimaan-oppiminen:file/download/267a93bd70a0d5944e6a5b702b8f0954ef32e2ad/Oppimaan_oppiminen.pdf
- Lemmetty, S. & Collin, K. 2022. Jatkuva oppiminen ja aikuispedagogiikka työssä. SoPhi. pdf. Viitattu 12.7.2023. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-9443-3>
- Leveälähti, S., Nieminen, J., Nyssölä, K., Suominen, V. & Kotipelto, S. 2019. Osaamisrakenne 2035. Opetushallitus. Oppaat ja selvitykset 2019:14. Viitattu 11.8.2023. https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/osaamisrakenne_2035.pdf
- Manninen, S. 2018. Kouluviihtyvyys ja siihen liittyvät tekijät peruskoulussa ja toisen asteen opinnoissa. Väitöskirja. Viitattu 28.4. 2024. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7429-9>
- Moilanen, A. 2023. Mitä lasten itseohjautuvuudesta tiedetään? Tieteessä tapahtuu, 41(2). 33-38. Viitattu 5.1.2024. <https://journal.fi/tt/article/view/129069>
- Mutka, V. 2022. Mitä on oppimismuotoilu ja miten sen avulla luodaan oppivia työyhteisöjä. Viitattu 14.4.2024. <https://mukamas.fi/blogi/mita-on-oppimismuotoilu/>
- Mutka, V. 2022. Mitä on oppimismuotoilu ja miten sen avulla luodaan oppivia työyhteisöjä. Viitattu 16.7.2024. <https://mukamas.fi/blogi/mita-on-oppimismuotoilu/>
- Müller-Rotterberg, C. 2020. Design thinking for dummies. E-kirja. Hoboken: John Wiley and sons

Niemi, J. & Salmekangas, M. 2021. Hurahda pelilliseen työotteeseen! Ideoita toiminnallisiin tehtäviin. Metropolia Ammattikorkeakoulu. 4-7. Viitattu 6.4.2024.

<http://www.urn.fi/URN:ISBN:978-952-328-316-9>

Nummenmaa, 2012. Etäopetus tarjoaa monia mahdollisuuksia oppimiseen ja opetukseen. Teoksessa Kankaanranta, M., Mikkonen, I. & Vähähyyppä, K. (toim.). Tutkittua tietoa oppimisympäristöistä: Tieto- ja viestintätekniikan käyttö opetuksessa. Opetushallitus. Oppaat ja käsikirjat 2012:13. 20-33. Viitattu 10.8.2023. http://www03.edu.fi/aineistot/oppimisymparistot/tutkittua_tietoa_oppimisymparistoista_VERKKO.pdf

OECD. 2020. Continuous Learning in Working Life in Finland. Getting Skills Right. Paris: OECD Publishing. Viitattu 13.7.2023. <https://doi.org/10.1787/2ffcfe6-en>

Opetus- ja kulttuuriministeriö. 2023. Ammatillisen koulutuksen muut oppimisympäristöt. Viitattu 12.8.2023. <https://okm.fi/muut-oppimisymparistot>

Opetushallitus, 2022. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2022. Määräykset ja perusteet 2022:2a Viitattu 11.8.2023. https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/Varhaiskasvatussuunnitelman_perusteet_2022_2.pdf

Opetushallitus, 2023a. Sosiaalinen turvallisuus. Viitattu 11.8.2023. <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/sosiaalinen-turvallisuus>

Opetushallitus. 2018. Mitä opetussuunnitelman perusteissa sanotaan itseohjautuvuudesta, digitalisaatiosta ja ilmiöoppimisesta? Viitattu 10.8.2023. <https://www.oph.fi/fi/uutiset/2018/mita-opetussuunnitelman-perusteissa-sanotaan-itseohjautuvuudesta-digitalisaatiosta-ja>

Opetushallitus. 2023b. Psykkinen turvallisuus. <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/psykkinen-turvallisuus>

Opetusministeriö. 2005. Elinikäinen oppiminen yliopistoissa -työryhmän muistio. Opetusministeriön työryhmämuistioita ja selvityksiä 2005:38. <https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/80286/tr38.pdf>

Otala, L. 2018. Ketterä oppiminen: Keino menestyä jatkuvassa muutoksessa. E-kirja. Viro: Meedia Zone.

Paananen, H., Taivassalo, M., Raitanen, T. & Nieminen, A. 2023. Digitaalinen osaaminen ammatillisessa koulutuksessa - opas osaamisen sanoittamiseen. Opetushallitus. Oppaat ja käsikirjat 2023:1. https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/Digitaalinen_osaaminen_amatillisessa_koulutuksessa_opas_osaamisen_sanoittamiseen.pdf

Palvelumuotoilun työkalupakki- prosessi ja työpohjat. Viitattu 21.5.2023. <https://yhteistyotilat.fi/wiki08/download/attachments/37067739/ServiceDesignToolkit.pdf>

Pascoe, M. C., Hetrick, S. E. & Parker, A. G. 2020. The impact of stress on students in secondary school and higher education. *International Journal of Adolescence and Youth*, 25(1), pp. 104-112. <https://doi.org/10.1080/02673843.2019.1596823>

Pesonen, A., Larivaara, M. ja Hannukkala, M. 2022 ”Hyvän mielen koulu - Mielenterveyden edistäminen ja mielenterveystaidot varhaiskasvatuksessa ja perusopetuksessa ”, *Focus Localis*, 50 (3). Viitattu: 20.7.2023. <https://journal.fi/focuslocalis/article/view/117114>

Piekkari, J. & Salmekangas, M. 2021. Jokaiselle löytyy tapa hyödyntää pelillisyyttä. Teoksessa Niemi, j. & Salmekangas, M. (toim.) Hurahda pelilliseen työotteeseen! Ideoita toiminnallisiin tehtäviin. *Metropolia Ammattikorkeakoulu*. 15-19. Viitattu 6.4.2024. <http://www.urn.fi/URN:ISBN:978-952-328-316-9>

Piekkari, J. & Sipilä, M. 2021. Miksi ammattilainen kannustaa pelaamaan. Teoksessa Niemi, j. & Salmekangas, M. (toim.) Hurahda pelilliseen työotteeseen! Ideoita toiminnallisiin tehtäviin. *Metropolia Ammattikorkeakoulu*. 8-14. Viitattu 6.4.2024. <http://www.urn.fi/URN:ISBN:978-952-328-316-9>

Ruhalahhti, S. 2022. Syväoppimisen suunnitteluperiaatteilla suunnataan tulevaisuuden osaamiseen. Teoksessa Silander, P. (toim.). *Tietojohtamisella tulevaisuuden koulutusorganisaatioon: näkökulmia ammatillisen koulutuksen tieto-ohjautuvaan kehittämiseen*. 163-175 Viitattu 14.4.2024. https://urn.fi/urn:nbn:fi:oerfi-202301_00026119_1

Ryky, P. 2022. Oppimisen johtaminen: Teoreettinen katsaus klassikoihin ja uudempiin malleihin. TYÖ2030. Viitattu 14.4.2024. <https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/144530/TTL-978-952-391-032-4.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Saarinen, M. & Felt, E. 2023. Ammatillisen koulutuksen ongelmat näkyvät suomalaisilla työpaikoilla ja pahentavat työvoimapulaa- ”Koeajalla tapahtuneet työsuhteiden purkamiset ovat lisääntyneet merkittävästi” *Talouselämä*. Verkkojulkaisu. Viitattu 19.2.2024 <https://www.talouselama.fi/uutiset/amatillisen-koulutuksen-ongelmat-nakyvat-suomalaisilla-tyopaikoilla-ja-pahentavat-tyovoimapulaa-koeajalla-tapahtuneet-tyosuhteiden-purkamiset-ovat-lisaantyneet-merkittavasti/1aa4ea22-4641-4344-8528-a3a558a62b97>

Salovaara, H. 2004. Oppimisen teoriasta tukea tieto- ja viestintätekniikan pedagogiseen käyttöön. Suomen virtuaaliyliopisto tievie. Viitattu 17.7.2023 http://tievie oulu.fi/verkkopedagogiikka/luku_4/motivaatio.htm

- Silander, P. 2022. Digitalisaatio ja data-analytiikka tieto-ohjautuvan organisaation ja tietojohdamisen pohjana. Teoksessa Silander, P. (toim.). Tietojohdamisella tulevaisuuden koulutusorganisaatioon: näkökulmia ammatillisen koulutuksen tieto-ohjautuvaan kehittämiseen. 11-21. Viitattu 14.4.2024. https://urn.fi/urn:nbn:fi:oerfi-202301_00026119_1
- Sitra 2019. Kohti elinikäistä oppimista. Sitran selvityksiä 150. Pdf. Helsinki: Erweko. Viitattu 25.7.2023. <https://www.sitra.fi/app/uploads/2019/03/kohti-elinikaista-oppimista.pdf>
- Speth, C. & Probert, C. 2016. Swot analysis. E-kirja. Washington D.C.: 50minutes.com
- Stickdorn, M., Hormess, M., Lawrence, A. & Schneider, J. 2018. This is service design doing: applying service design thinking in the real world: a practitioner's handbook. E-kirja. Sebastopol: O'Reilly Media.
- STTK. 2018. STTK: Nuorten työmarkkina-asemaa vahvistettava, työelämätiето opetussuunnitelmiin. Tiedote. Viitattu 19.2.2024. <https://www.sttk.fi/2018/03/22/sttk-nuorten-tyomarkkina-asemaa-vahvistettava-tyoelamatieto-opetussuunnitelmiin/>
- Suominen, R. & Hakanurmi, S. 2013. Verkko-opettaja. E-kirja. Helsinki: Klaava Media.
- Turpeinen, H. 2018. Puutteet työelämän perustiedoissa heikentävät nuorten mahdollisuuksia päästä töihin. STTK. Viitattu 19.2.2024. <https://www.sttk.fi/2018/03/22/tuhannen-taalan-kysymys/>
- TYÖ2030. 2023. TYÖ2030 päätöswebinaari 31.3.2023. Työn ja työhyvinvoinnin kehittämisohjelma. Viitattu 14.4.2024. <https://hyva-tyo.ttl.fi/hubfs/TY%C3%962030%20p%C3%A4%C3%A4t%C3%B6webinaari.pdf>
- Ursin, P., Järvinen, T. & Pihlaja, P. 2021. The Role of Academic Buoyancy and Social Support in Mediating Associations Between Academic Stress and School Engagement in Finnish Primary School Children. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 65(4), pp. 661-675. <https://doi.org/10.1080/00313831.2020.1739135>
- Valli, R. & Perkkilä, P. 2018. Sähköinen kyselylomake ja sosiaalinen media aineistonkeruussa. Teoksessa Valli, R. (toim.). Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. 5. painos. E-kirja. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Valli, R. 2018. Aineistonkeruu kyselylomakkeella. Teoksessa Valli, R. (toim.). Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. 5. painos. E-kirja. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Vuorinen, T. & Huikkola, T. 2023. Strategiakirja- 25 työkalua. E-kirja. Helsinki: Alma Talent.

Ågren, S. & Rättilä, T. 2020. Ammatillisen koulutuksen työelämäkeskeisyys ei enää riitä - työn merkitys on mietittävä uudelleen. Viitattu 28.4.2024. <https://ilmiomedia.fi/artikkelit/ammattillisen-koulutuksen-tyoelamakeskeisyys-ei-ena-riita-tyon-merkitys-on-mietittava-uudelleen/>

Öystilä, S. 2003. TOIMINNALLISEN OPETUKSEN PERUSTAN RAKENTAJIA-John Dewey, Kurt Lewin, Jacob Levy Moreno, David Kolb ja Jack Mezirow. Teoksessa Poikela E. ja Öystilä S. (toim) Yliopistopedagogiikkaa kehittämässä- kokeiluja ja kokemuksia. 27-76. Tampereen yliopisto. Viitattu 25.2.2024. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:uta-201309101351>

Kuviot

Kuvio 1: Oppimisympäristöt ja oppiminen (Tamminen 2024)	8
Kuvio 2: Motivaatiota lisäävät tekijät. (Mukaillen Kallio 2016, 44).....	11
Kuvio 3: Muotoiluajattelun kehittyminen (mukaillen Mukamas Learning Design 2019)	20
Kuvio 4: Oppimismuotoilu on oppijalähtöisen pedagogian ja oppimisen psykologian prosessien kehittämistä muotoiluajattelun keinoin. (mukaillen Huhtanen 2020, 8.)	21
Kuvio 5: Tuplatimantti -malli (mukaillen Euro ym. 2017, 16)	23
Kuvio 6:Oppimismuotoilu™ -malli (mukaillen Mukamas Design Learning 2019, 10).....	24
Kuvio 7: Oppimismuotoiluprosessin osa-alueet suhteessa osaamistavoitteisiin (mukaillen Alasalmi 2022, 6)	25
Kuvio 8: Esimerkki visuaalisesta käsikirjoituksesta (Tamminen 2024)	27
Kuvio 9: Testaamisen ja kehittämisen sykli (Tamminen 2024)	29
Kuvio 10: Monimenetelmä tutkimuksen vaiheet tässä opinnäytetyössä (Tamminen 2024).....	32
Kuvio 11: Ryhmähaastattelun teemat. (Tamminen 2024).....	34
Kuvio 12: SWOT-analyysi (mukaillen Vuorinen & Huikkola 2023, 98).....	35
Kuvio 13: Prosessikaavio oppimiskokonaisuuden toteutuksesta (Tamminen 2024)	36
Kuvio 14: Opintokokonaisuuden tavoitteet (Tamminen 2024).....	38
Kuvio 15: Myymälän SWOT-analyysi. (Tamminen 2024)	41
Kuvio 16: itslearning SWOT-analyysi. (Tamminen 2024)	42
Kuvio 17: Työympäristöharjoittelu Uumon myymälässä 2022 ja 2023 palautekyselyjen tulosten vertailu (Tamminen 2024)	49
Kuvio 18: Työympäristöharjoittelu Uumon myymälässä 2023 palautekysely (Tamminen 2024)	49
Kuvio 19: Työympäristöharjoittelu Uumon myymälässä 2022 ja 2023 palautekyselyjen tulosten vertailu (Tamminen 2024)	50
Kuvio 20: Työympäristöharjoittelu Uumon myymälässä 2023 palautekysely (Tamminen 2024)	51

Kuvat

Kuva 1: Työympäristöharjoittelu jakson suunnitelma itslearningissä	45
--	----

Liitteet

Liite 1: Työympäristöharjoittelu Uumon myymälässä 2023 palautekysely	69
--	----

Liite 1: Työympäristöharjoittelu Uumon myymälässä 2023 palautekysely

Työympäristöharjoittelu Uumon myymälässä 2023 palautekysely

Tässä kyselyssä kerätään palautetta kuinka työympäristöharjoittelu Uumon myymälässä on sujunut. Vastaaminen tapahtuu anonyymisti, joten voit antaa rehellisen mielipiteesi. Muista kuitenkin, että vain rakentavasta palautteesta on hyötyä ja mielellämme otamme vastaan kehitysehdotuksia perusteluineen.

* Pakollinen

1. Miten myymälään kulkeminen sujui? *

- mielestäni myymälään oli helppoa kulkea
- Kulkeminen tuotti ajoittain ongelmia
- Kulkeminen tuotti usein haasteita

2. Millainen kokemus työympäristöharjoittelu oli? *

- Parasta ikinä!
- Ihan ok
- Ei ollut mieleeni
- Muu

3. Mitä opit myymälässä? (Valitse kaikki sopivat vaihtoehdot) *

- Asiakkaiden kohtaamista
- Kassan käyttöä
- Somistamista (tuotteiden esillepanoa houkuttelevasti)
- Tuotteiden myyminen
- Tuoteturtemus lisääntyi
- Markkinoita
- Jätteiden lajittelua
- Tuntemaan paremmin omia ryhmällisiä
- Tuntemaan ohjaaja paremmin
- Uusiasiakas hankinta
- Tuntemaan Uumon ympäristöä
- Muu

4. Saitko harjoittelusta eväitä työelämään? *

- Mielestäni sain
- Mielestäni sain jonkin verran
- Mielestäni en saanut
- Muu

5. Millaista oli kohdata asiakkaita? *

- Mukavaa
- Ihan ok
- Pelottavaa
- Muu

6. Olivatko ryhmäkoot sopivat? *

- Kyllä
- Ei

7. Oliko työympäristöharjoittelujakson pituus mielestäsi. (n. 4 vuorokautta) *

- Liian lyhyt
- Sopiva
- Liian pitkä
- Muu

8. Millaiset työvuorot toimisivat sinulle parhaiten myymälässä *

- 9.30-17.00 (yht. 4 x 7,5h vuorokautta)
- 8.30-13.00 aamuvuoro ja 12.30-17.00 iltavuoro (yht. 8 x 4,5h vuorokautta)

9. Mistä tehtävistä pidit? (Voit valita useita vaihtoehtoja) *

- Kassalaskelmat
- Tuotekortit
- Markkinointimateriaalien suunnittelu
- Pöytä ja arvot
- Uusiasiakashankinta
- Seppo-peli
- Myyntiraporttien tutustuminen
- Etsi sanat
- Jatka lausetta...
- Asiakshaastattelu
- Uuno Alias
- Asiakaspalvelu harjoitus

10. Millaisia tehtäviä toivoisit olevan enemmän? *

11. Mitä pidit muiden aineiden tehtävien tekemisestä myymälässä? Esim. aspakielet *

12. Työympäristöharjoittelun hyvät puolet *

13. Mitä kehitettävää työympäristöharjoittelussa on? *

14. Itsearviointi omasta toiminnasta myymälässä. *

