

Reetta Pasanen

OPINNOLLISTAMISEN PROSESSIA
KUVAAVAN VIRTUAALISEN
OPPIMISYMPÄRISTÖN
KEHITTÄMINEN
PALVELUMUOTOILUN KEINOIN

Opinnäytetyö

Muotoilija YAMK

Palvelumuotoilu

2024



**Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu**

Tutkintonimike	Muotoilija ylempi AMK
Tekijä/Tekijät	Reetta Pasanen
Työn nimi	Opinnollistamisen prosessia kuvaavan virtuaalisen oppimisympäristön kehittäminen palvelumuotoilun keinoin
Toimeksiantaja	Kotkan-Haminan seudun koulutuskuntayhtymä
Vuosi	2024
Sivut	92 sivua, liitteitä 26 sivua
Työn ohjaaja(t)	Sanna Haapanen

TIIVISTELMÄ

Työelämä ja työelämän tarpeet muuttuvat jatkuvasti. Tuleviin tarpeisiin on pyritty vastaamaan kehittämällä koulutus- ja työllisyyspalveluja siten, että osaamisen hankkimisen ja kerryttämisen tavat monipuolistuvat. Työpajojen merkitys yhtenä kohtaanto-ongelmien ratkojana ja jatkuvan oppimisen täydentäjänä on vahvistumassa, kun yhteistyö ammatillisten oppilaitosten kanssa kehittyy edelleen. Työpajoilla toteutettava opinnollistaminen tarjoaa joustavan tavan ammattitaitojen oppimiselle ja madaltaa usein kynnystä opintoihin hakeutumiselle.

Opinnäytetyöllä etsittiin vastausta käytännön työssä havaittuun ongelmaan. Opinnollistamisen käsite sekä prosessi ovat vieraita, ja niitä on vaikea selittää valmentautujille. Koska kehittämistyö toteutettiin yhteistyössä Virtuaalisesti omalla polulla (VOP) -hankkeen kanssa, tuotos toteutettiin digitaalisena. Tavoitteena oli selvittää, millainen on käyttäjälähtöinen opinnollistamisen prosessia kuvaava virtuaalinen oppimisympäristö. Tämän lisäksi haluttiin suunnitella ja toteuttaa opinnollistamisen prosessia avaava ja käsitteitä selventävä työkalu, jota voidaan hyödyntää sekä perehdytyksen ja uraohjauksen tukena että itsenäisen tiedonhankinnan välineenä.

Käyttäjälähtöisyyden varmistamiseksi ja tarpeisiin vastaavan sisällön määrittämiseksi kehittämisprosessiin osallistettiin sekä työpajatoiminnan asiakkaita että opinnollistamisen prosessiin osallistuvaa henkilöstöä. Kehittämistyössä sovellettiin useita palvelumuotoilun menetelmiä ja prosessi noudatti palvelumuotoilussa yleisesti käytössä olevaa tuplatimanttimallia. Kerättyä aineistoa peilattiin myös taustateoriaan.

Tutkimusaineiston perusteella oppimisympäristön tärkeimmiksi ominaisuuksiksi ja suunnitteluajureiksi kiteytyivät selkeys, visuaalisuus, käytettävyys ja pelillisuus. Nämä otettiin huomioon suunnittelussa ja oppimisympäristön rakentamisessa. Kehittämistyön lopputuloksena julkaistiin virtuaalinen oppimisympäristö, joka kuvaa opinnollistamisen prosessia eri vaiheineen. Opinnollistamisen skenaarion avulla käyttäjälle muodostuu ymmärrys muun muassa työvalmennuksesta, opinnollistamisen eri vaiheista sekä siihen osallistuvasta henkilöstöstä.

Asiasanat: palvelumuotoilu, työvalmennus, opinnollistaminen, oppimisympäristö

Degree title	Master of Culture and Arts
Author (authors)	Reetta Pasanen
Thesis title	Developing a virtual learning environment describing the process of studification at workshops through service design
Commissioned by	The Joint Authority of Education of Kotka-Hamina Region
Time	2024
Pages	92 pages, 26 pages of appendices
Supervisor	Sanna Haapanen

ABSTRACT

Working life and the needs of working life are constantly changing. Training and employment services have been developed in such a way that the methods of acquiring and accumulating skills diversify. The importance of workshops is getting stronger, as the cooperation with vocational educational institutions continues to develop. Studification at workshops offers a flexible way to learn professional skills and often makes it easier to apply for studies.

The thesis sought an answer to a problem found in practical work. Studification at workshops is an unfamiliar concept and it is difficult to explain to workshop participants. The development work was carried out in cooperation with the Virtuaalisesti omalla polulla (Virtually on one's own path) project, so the output was digital. The goal of the development work was to design and implement a tool that explains the process and clarifies concepts, which could be used both as support for orientation and job coaching, and as a tool for independent knowledge acquisition. The main question of the research was: what was a user oriented virtual learning environment like, that described the process of studification at workshops.

To ensure user orientation and to determine the content that meets the need, the development process was implemented with the workshop participants and the personnel who were working at the process of studification at workshops. Several service design methods were applied in the development work and the process followed the double diamond model which is commonly used in service design. The research material was also reflected in the background theory.

Based on the research data, clarity, visuality, usability and gamification were crystallized as the most important characteristics of the learning environment. These were used as design drivers in the construction of the learning environment.

The result of the development work was the publication of a virtual learning environment. With the help of the VR-scenario, the user can gain an understanding of job coaching, the process of studification at workshops with its various stages, and the personnel involved in it.

Keywords: service design, job coaching, studification at workshops, learning environment

SISÄLLYS

KÄSITELUETTELO

1	JOHDANTO	9
2	OPINNÄYTETYÖN TAUSTA JA TOIMINTAYMPÄRISTÖ	11
3	TUTKIMUSASETELMA.....	13
3.1	Opinnäytetyön tavoite ja sidosryhmät.....	13
3.2	Työn rajaus	16
3.3	Tutkimuskysymykset	18
3.4	Tutkimuksen aikataulu.....	19
4	TUTKIMUSMENETELMÄT	20
4.1	Aineiston kokoaminen	21
4.2	Aineiston analyysi.....	22
4.3	Opinnäytetyön prosessi.....	22
5	TYÖPAJATOIMINTA.....	24
5.1	Työpajatoiminnan arvopohja	26
5.2	Työpajapedagogiikka ja opinnollistaminen	27
5.3	Työpajatoiminnan valmentautajat.....	29
6	PALVELUMUOTOILU	30
6.1	Asiakasymmärryksestä asiakasarvoon	32
6.2	Yhteiskehittäminen osallisuutta tukemassa.....	33
7	VIRTUAALINEN OPPIMISYMPÄRISTÖ	34
7.1	Käytettävyys.....	35
7.2	Pelillistäminen	36
7.3	Oppimisympäristön tarinallistaminen ja käsikirjoittaminen.....	37
7.4	VR-oppimisympäristön eettisyys	39
8	KEHITTÄMISTYÖN TOTEUTUS	40
8.1	Löydä	41

8.1.1	Asiakasymmärryksen kerääminen luotaimilla.....	42
8.1.2	Yhteiskehittämisen työpajat valmentautujille	45
8.1.3	Moodboard-työpaja	49
8.1.4	Henkilöstölle suunnatut työpajat.....	50
8.2	Määritä	51
8.2.1	Aineiston analyysi samankaltaisuuskaavion avulla	52
8.2.2	Käyttäjäprofiilit.....	53
8.2.3	Suunnitteluajurit.....	57
8.3	Kehitä ja tuota	59
8.3.1	Opinnollistamisen skenaarion käsikirjoittaminen ja ideointi	60
8.3.2	Prototyypointi paperiproton avulla	62
8.3.3	Opinnollistamisen skenaarion rakentaminen VR-ympäristöön	64
8.3.4	Opinnollistamisen skenaarion pilotointi ja havainnointi.....	65
8.3.5	Työryhmäarviointi työvalmentajien kanssa	67
9	KEHITTÄMISTYÖN LOPPUTULOS.....	69
10	TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUS JA EETTISYYS	75
11	JOHTOPÄÄTÖKSET.....	77
12	POHDINTA.....	81
	LÄHTEET	83
	KUVALUETTELO	91
	LIITTEET	
	Liite 1. Opinnollistamispolku	
	Liite 2. Opinnollistamisen skenaario pääpiirteittäin	

KÄSITELUETTELO

Empatiakartta (Empathy map)

Empatiakartta on monipuolinen palvelumuotoilun menetelmä asiakasymmärryksen kasvattamiseen. Empatiakartan avulla voidaan visuaalisesti kuvata käyttäjälle tärkeitä ja olennaisia asioita. (Piskonen 2022.)

Immersiivisyys (Immersiveness)

Opetuksessa immersiivisyydellä tarkoitetaan kokemuksellista, moniaistillista ja uppouttavaa oppimisen kokemusta, jolloin oppijoiden sitoutuminen ja läsnäolo ovat erityisen vahvoja (Kuusimäki 2020).

Jatkuva oppiminen (Continuous learning)

Jatkuvalla oppimisella tarkoitetaan koko ihmisiän ajan tapahtuvaa oppimista, jota tapahtuu myös formaalin koulutusjärjestelmän ulkopuolella, esimerkiksi harrastusten ja vapaa-ajan aktiviteettien parissa. Jatkuva oppiminen ei siten edellytä tietoista opiskelua, vaikka se lisää ammattitaitoa ja asiantuntijuutta. (ELY-keskus 2023; Heikkinen 2022.)

Oppimisympäristö (Learning environment)

Oppimista voi tapahtua monin eri tavoin erilaisissa toimintaympäristöissä, myös virallisen koulutusjärjestelmän ulkopuolella. Ammatillisessa koulutuksessa osaamista voidaan kehittää myös työpaikoilla sekä verkko- ja etäopetuksessa. (OKM 2023a; OPH 2023; Raudasoja & Rinne 2018, 56–63.)

Osaamisen kerryttäminen (Acquiring competence) ja

Opinnollistaminen työpajoilla (Studification at workshops)

Osaamisen kerryttäminen tarkoittaa ammatillisten taitojen oppimista työtä tekemällä erilaisissa oppimisympäristöissä. Osaamisen kerryttämisestä puhutaan etenkin työpajoilla tehtävän työn yhteydessä. Kun työpaikan oppimisympäristö on tunnistettu ja työpaikan työtehtäviä verrattu ammatillisen tutkinnon perusteisiin, voidaan puhua *opinnollistamisesta*. Opinnollistaminen edellyttää työpaikan ja ammatillisen oppilaitoksen tiivistä yhteistyötä. (JAMK blogipalvelu 2019; Maskonen ym. 2019, 10–11, 15; Saari 2018.)

Osallisuus (Participation)

Osallisuus tarkoittaa yksinkertaistettuna henkilön mahdollisuutta olla mukana, vaikuttaa sekä saada huolenpitoa. Osallisuutta voidaan edistää tukemalla henkilön osallistumis- ja vaikuttamismahdollisuuksia ja tarjoamalla oikeanlaista ja riittävää tukea sekä edistämällä työelämään pääsyä ja työssä pysymisen edellytyksiä. (STM 2023; THL 2023.)

Pelillisuus (Playfulness)

Pelillisuus tarkoittaa peleistä tuttujen elementtien ja mekaniikkojen käyttämistä muussa kuin peliympäristössä. Pelillisyydellä on aina jokin tavoite, mihin sillä pyritään. (Pölkki & Porvari 2021.)

Skenaario (Scenario)

Skenaario on ThingLink-alustalla käytetty termi teknisestä työkalusta, jolla tuotetaan virtuaalisisältöjä. VR-oppimisympäristöjen yhteydessä skenaariolla tarkoitetaan myös yhtenäistä tehtäviä sisältävää tarinallista polkua eli yhden aihepiirin sisältökokonaisuutta. (Alasalmi 2023.)

ThingLink

ThingLink on mediaratkaisu, jota voidaan hyödyntää visuaalisen verkko-oppimateriaalin tekemiseen. ThingLinkiin voidaan luoda interaktiivisia simulaatioita ja oppimisskenaarioita, joissa voidaan hyödyntää kuvia, videoita ja 360-mediaa. (ThingLink s.a.)

Valmentautuja (Workshop participant)

Valmentautuja-nimitystä käytetään kaikista työpajatoimintaan osallistuvista asiakkaista riippumatta työsuhteen muodosta tai asiakkaan iästä. Valmennusprosessi etenee aina yhteistyössä valmentautujan kanssa, jolloin hän osallistuu aktiivisesti valmennuksen suunnitteluun, toteutukseen ja arviointiin. Valmentautuja voi olla työpajalla esimerkiksi työkokeilussa, palkkatuetussa työsuhteessa tai kuntouttavassa työtoiminnassa. (Riipinen ym. 2023, 9, 24.)

Virtuaalitodellisuus (Virtual reality)

Virtuaalitodellisuus voidaan luoda teknologiaa hyödyntäen keinotekoisesti, esimerkiksi pelejä varten, mutta se voidaan myös taltioida erikoiskameralla, joka

kuvaa koko ajan ympäri. Virtuaalitodellisuudesta voidaan käyttää myös nimitystä VR, joka on lyhenne englanninkielisestä termistä Virtual Reality. (Hemminki-Reijonen 2021, 11–12.)

360-kuvat ja -videot (360 photos and videos)

360-kuvilla ja videoilla tarkoitetaan sellaista kuvaa tai videota, jota liikuttelulla voidaan ympäristöä tarkastella joka puolelta kääntäen mihin suuntaan tahansa. 360-kuvien ja videoiden avulla saavutetaan tunne, että katsoja on maiseman sisällä. (Hemminki-Reijonen 2021, 13.)

1 JOHDANTO

Työelämä on jatkuvassa muutoksessa ja se tarvitsee myös tulevaisuudessa osaavaa työvoimaa. Jatkuvan oppimisen uudistuksella pyritään vastaamaan näihin tarpeisiin kehittämällä koulutus- ja työllisyyspalveluja. Koulutustarjontaa uudistetaan muun muassa kehittämällä pienempiä osaamiskokonaisuuksia, jotka mahdollistavat ammatillisen osaamisen kehittämisen ilman koko tutkinnon suorittamista. Jatkuvan oppimisen uudistamisessa on myös parannettu työttömien opiskelumahdollisuuksia siten, että opiskelu ei aiheuta työttömyysetuuden menettämistä. (OKM 2023b.)

Jo vuonna 2018 ammatillisen koulutuksen reformin myötä osaamisen hankkimisen ja kerryttämisen mahdollisuudet monipuolistuivat. Uudistus korosti etenkin opiskelupolkujen henkilökohtaistamista ja työn kautta oppimista. Osaamisen hankkimisen tavalla ei ole enää merkitystä, vaan taitoja voi kerryttää esimerkiksi harrastusten tai työn kautta. Opintojen alkaessa tämä osaaminen tunnistetaan ja sen pohjalta laaditaan jokaiselle opiskelijalle henkilökohtaisen osaamisen kehittämissuunnitelma. (Maskonen ym. 2019, 10–11, 14–16.)

Työpajoilla oppiminen tapahtuu työtä tekemällä. Valmennusprosessiin kuuluu olennaisesti myös omien taitojen arviointi sekä osaamisen tunnistaminen. Työpajat tarjoavat myös joustavan oppimisympäristön, yksilöllisen tuen ja ammattitaitoisen valmennuksen. Tämän vuoksi työpajat ovat erinomainen ympäristö ammattitaitojen oppimiselle. Työpajoilla kerrytetty osaaminen motivoi ja auttaa löytämään itselle sopivan koulutuspaikan. Työpajalla hankittu osaaminen voi madaltaa kynnystä opintoihin hakeutumiselle, ja toisaalta se voi myös lyhentää opiskeluaikaa, jos opinnollistamisesta on sovittu yhteistyössä ammatillisen koulutuksen järjestäjän kanssa. (Maskonen ym. 2019, 14–15, 17, 22.)

Opinnollistamisen kehittämistä on työpajoilla tehty säännönmukaisesti vuodesta 2004 alkaen. ”Työpajatoiminnan opinnollistamisella tarkoitetaan kokonaisuutta, joka sisältää työpajan oppimisympäristön tunnistamisen, valmentautujalle kertyvän osaamisen tunnistamisen ja osaamisen osoittamisen näytöin” (Maskonen ym. 2019, 19). Vaikka opinnollistaminen on valmentautujalle

monin tavoin hyödyllistä, käytännön työssä on huomattu, että opinnollistamisen käsite on vieras ja sitä on vaikea selittää valmentautujille ja koulutukseen hakeutuville. Opinnäytetyöllä pyrittiin vastaamaan tähän ongelmaan.

Nuorille digitaalisuus ja pelillisuus ovat arkipäivää. Digitaalisuus luo mahdollisuuksia oppimiseen, itseilmaisuun, identiteetin muodostumiseen, vuorovaikutukseen ja osallisuuteen. Käytännössä koko arki kytkeytyy digitaalisuuteen. (Tuuva-Hongisto 2022.) Pelillistämisen professorina työskentelevä Juho Hamari tuo esiin myös pelillistymisen käsitteen. Tällä hän tarkoittaa hidasta, tiedostamatonta ja tarkoituksetonta pelillisyyden sulautumista yhteiskunnan ja kulttuurin alueelle, mikä tapahtuu pelien merkityksen lisääntyessä ihmisten elämässä. (Hamari 2018.) Jo nyt erilaisia pelillisiä elementtejä hyödynnetään muillakin elämään kuuluvilla alueilla, kuten työelämässä ja palveluissa. Pelien parissa kasvaminen on saanut ihmiset ajattelemaan ja jäsentämään arkeaan, tavoitteitaan ja tehtäviään eri tavoin. (Hintsala 2017.) Näistä syistä oli luontevaa lähteä rakentamaan opinnäytetyötä digitaaliseen, pelillisyyttä hyödyntävään muotoon.

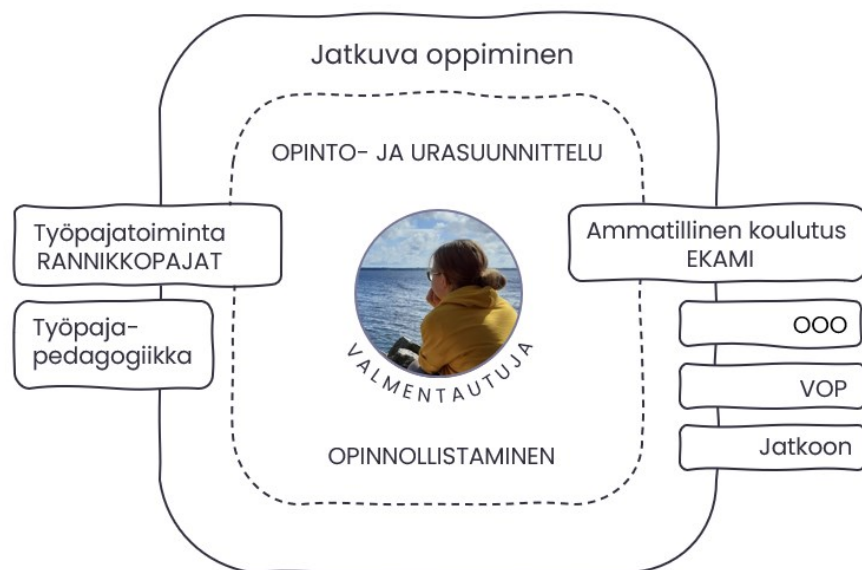
Opinnäytetyön tavoitteena oli suunnitella ja tuottaa opinnollistamisen prosessia avaava ja käsitteitä selventävä työkalu, jota voidaan hyödyntää sekä perehdytyksen ja uraohjauksen tukena että itsenäisen tiedonhankinnan välineenä. Käyttäjälähtöisyyden varmistamiseksi kehittämistyössä hyödynnettiin palvelumuotoilun menetelmiä ja yhteiskehittämistä. Kehittämistyöhön osallistettiin sekä työpajatoiminnassa mukana olevia valmentautujia että opinnollistamisen prosessiin osallistuvaa henkilöstöä.

Opinnollistamisen prosessia kuvaava oppimisympäristö toteutettiin yhteistyössä Virtuaalisesti omalla polulla (VOP) -hankkeen kanssa. Tämä määritteli muun muassa sen, että oppimisympäristö rakennettiin ThingLink-alustalle. ThingLink on helppokäyttöinen media-alusta, jonka avulla voidaan luoda vuorovaikutteisia ja immerssiivisiä kokemuksia kuvien, videoiden ja 360-elementtien avulla. Sitä voidaan käyttää myös eri laitteilla, joten se on useimpien saatavilla. (ThingLink s.a.) VOP-hankkeen tavoitteista kerrotaan tarkemmin luvussa 2. Kehitetystä oppimisympäristöstä käytetään jatkossa myös nimitystä opinnollistamisen skenaario.

2 OPINNÄYTETYÖN TAUSTA JA TOIMINTAYMPÄRISTÖ

Kehittämistyön konteksti määrittää tutkittavan ilmiön kokonaisuuden, jonka kautta ilmenee tutkittavan asian merkityksellisyys. Lisäksi kontekstin kuvaus auttaa sitomaan opinnäytetyön oikeaan asiayhteyteen, ja helpottaa siten tarkasteltavan asian ymmärtämistä ja tulkitsemista. Usein toiminnallisessa opinnäytetyössä kehittämisprojektin toimintaympäristö määritellään jo prosessin suunnitteluvaiheessa toimeksiantajan kanssa. (Vilka 2021, 42.)

Myös tämän opinnäytetyön konteksti (kuva 1) oli selvillä opinnäytetyön lähtökohtia hahmoteltaessa. Kehittämistyön taustalla on kolme Etelä-Kymenlaakson Ammattiopiston (myöhemmin Ekamin) hanketta sekä nuorten työpajatoiminta Rannikkopajoilla. Yhteistä näille kaikille on opinto- ja urasuunnittelun tukeminen eri tavoin. Opinnäytetyön tekijällä oli myös oma roolinsa jokaisessa toiminnossa.



Kuva 1. Opinnäytetyön konteksti

Rannikkopajat on Kotkan-Haminan seudun koulutuskuntayhtymään kuuluva työllistämisen- ja valmennuspalveluiden yksikkö, joka toteuttaa työpajatoimintaa ja etsivää nuorisotyötä Etelä-Kymenlaaksossa. Rannikkopajojen toiminta on kohdennettu ensisijaisesti alle 29-vuotiaille nuorille. Valmennusyksiköissä on mahdollisuus kerryttää osaamista, saada mielekästä tekemistä ja tukea tule-

vaisuuden suunnitteluun ja arjenhallintaan. Lisäksi Rannikkopajoilla järjestetään erilaisia koulutuksia ja infotilaisuuksia esimerkiksi työhyvinvoinnin tai työelämä- ja työyhteisötaitojen tueksi. Valmennuksen tavoitteena on vahvistaa valmentautujan osaamista, taitoja ja tietoja aidoissa työympäristöissä. (Ekami s.a.) Työpajatoimintaa, opinnollistamista ja työpajapedagogiikkaa kuvataan tarkemmin luvussa 5.

Opinnäytetyön tekijä on työskennellyt Rannikkopajoilla vuodesta 2009 ensin työvalmentajana ja vuodesta 2021 alkaen työpajasuunnittelijana. Molemmat työtehtävät ovat sisältäneet työtehtäviä opinnollistamisen parissa. Ensin käytännön työn toteuttajana työvalmentajan roolissa ja sen jälkeen kehittäjänä osittain myös Jatsoon-hankkeessa. Tältä pohjalta on kehittynyt näkemys niistä haasteista sekä tarpeista, joita opinnollistamisen prosessiin liittyi käytännön sujuvuuden näkökulmasta.

Jatsoon-hanke toteutettiin Ekamissa Opetus- ja kulttuuriministeriön erityisavustuksella, joka oli kohdennettu jatkuvan oppimisen ja osaamisen kehittämiseen. Hanke pyrki edistämään jatkuvassa oppimisessa aliedustettuina olevien ryhmien osallistumista, tukemaan henkilöiden opiskelumotivaatiota ja työllistymis- ja opiskeluvalmiuksia sekä parantamaan henkilöiden työmarkkina-asemaa. Hankkeen toimenpiteenä oli opinnollistamisen käytäntöjen kehittäminen ja vahvistaminen edelleen sekä yhteistyön tukeminen Ekamin ja Rannikkopajojen välillä. Hanke päättyi kesäkuussa 2023. (Ekami s.a.)

Lokakuussa 2022 päättyneen Ohjaus, opinnollistaminen ja osaamismerkkihankkeen (OOO-hanke) toteuttajina olivat Taitotalo Oy (hallinnoija), Kotkan-Haminan seudun koulutuskuntayhtymä, Ekami sekä Aikuiskoulutus Taitaja. Ekamin toimenpiteinä olivat muun muassa opinnollistamisen mallin arviointi ja kehittäminen edelleen sekä opinto- ja urasuunnittelun itseohjautuvuutta vahvistavan tiedotus- ja oppimateriaalin tuottaminen. Hankkeen tuloksena syntyi ”Näin minusta tulee tekijä”- opas, jonka avulla opintoja suunnitteleva voi tarkastella omaa osaamistaan ja vahvuuksiaan sekä tutkia Ekamin tarjoamia opintomahdollisuuksia. (Ekami s.a.) Hankkeen toteutuksessa hyödynnettiin palvelumuotoilun menetelmiä. Myös opinnäytetyön tekijä osallistui verkossa järjestettyihin yhteiskehittämisen työpajoihin, joissa muodostettiin muun muassa empatiakartta käyttäjäryhmästä, joka vastaa myös tämän tutkimuksen

käyttäjryhmää. Hankkeessa muodostettua asiakasymmärrystä hyödynnettiin tässä opinnäytetyössä tutkimustulosten vertailussa.

Haaga-Helian hallinnoima Virtuaalisesti omalla polulla -kehittämishanke (VOP-hanke) toteutettiin yhteistyössä Kotkan-Haminan seudun koulutuskuntayhtymän ja Ammattiopisto Spesian kanssa. Hanke pyrki edistämään oppijoiden digiosaamista sekä työllistymistä ja uravalintaa kehittämällä uusia toimintamalleja uraohjaukseen. Hankkeessa luotiin virtuaalisia oppimisympäristöjä, joissa hyödynnetään immerssiivisiä VR-videoita. Uudenlainen oppimisympäristö mahdollistaa tutustumisen eri ammatteihin ja niissä vaadittaviin valmiuksiin. Hanke päättyi syksyllä 2023. (Ekami s.a.) Tämä opinnäytetyö päädyttiin toteuttamaan yhteistyössä VOP-hankkeen kanssa.

3 TUTKIMUSASETELMA

Tässä luvussa kuvataan opinnäytetyön lähtökohtia. Ensin esitellään opinnäytetyön tavoite ja kehittämiseen osallistuneet sidosryhmät. Sen jälkeen määritellään työn viitekehys ja tutkimuskysymykset. Lopuksi esitetään opinnäytetyön aikataulu. Kehittämistyössä käytetyt tutkimusmenetelmät kuvataan erikseen luvussa 4.

3.1 Opinnäytetyön tavoite ja sidosryhmät

Opinnäytetyön tavoitteena oli suunnitella ja luoda virtuaalinen oppimisympäristö, joka kuvaa opinnollistamisen prosessia ja siihen liittyviä käsitteitä mahdollisimman käytännönläheisesti ja ymmärrettävästi. Oppimisympäristöstä haluttiin kehittää arjen työtä helpottava väline perehdytyksen ja uraohjauksen tueksi. Ajatuksena oli, että immerssiivisyys ja kokemuksellisuus avaavat uusia oppimisen mahdollisuuksia erilaisille oppijoille. Palvelumuotoilun keinoilla pyrittiin lisäämään asiakasymmärrystä ja määrittämään niitä tarpeita ja ominaisuuksia, joita virtuaalisen oppimisympäristön rakentamiseksi tarvittiin.

Opinnäytetyön tekijän pääasiallinen rooli oli kerätä ja analysoida tarvittava käyttäjätieto sekä muu tutkimusaineisto virtuaalisen oppimisympäristön suunnittelua varten. Lisäksi opinnäytetyön tekijällä oli päävastuu tarvittavien skenaarioiden käsikirjoittamisesta, sisällön ja toteutuksen suunnittelusta ja muun

tarvittavan kuvamateriaalin hankinnasta sekä kehitetyn mallin protovaihteen testaustyöpajoista.

Opinnollistamisen skenaarion työstöön osallistui myös Rannikkopajoilla Kä-
dentaidon valmennusyksikössä työskennellyt apuohjaaja. Hänellä oli hyvä kä-
sitys sekä asiakasryhmästä että nuorten työpajatoiminnasta ja opinnollistami-
sesta, sillä hän oli aloittanut Rannikkopajoilla valmentautujana ja siirtynyt myö-
hemmin Kasvatus- ja ohjausalan oppisopimusopiskelijaksi. Apuohjaaja piirsi
myös skenaarioiden kuvitukset sekä kuvasi tarvittavat 360-kuvat ja videot. VR-
materiaalin sekä muun kuva- ja tekstiaineiston syöttäminen ja mallin rakenta-
minen tehtiin sisäisesti VOP-hankkeessa.

Käyttäjälähtöisyyden varmistamiseksi sekä kehittämistyön tavoitteeseen pää-
semiseksi kehittämiseen osallistettiin keskeisiä sidosryhmiä, jotka on kuvattu
sidosryhmäkartassa (kuva 2). Sidosryhmäkartta auttaa hahmottamaan palve-
lua ihmislähtöisesti sekä selventämään palvelukokonaisuutta, siihen liittyviä
osapuolia ja heidän välisiä yhteyksiä. Sidosryhmäkartoituksen avulla pyri-
tään löytämään kaikki palveluun liittyvät ryhmät, joiden osallistumisella voi olla
vaikutusta kehitettävän palvelun onnistumiseen. (Innanen 2023.)



Kuva 2. Opinnäytetyön sidosryhmäkartta

Työpajatoiminnalle keskeisen, osallistavan toimintatavan takia oli luonnollista, että kehittämiseen haluttiin ensisijaisesti mukaan Rannikkopajojen valmentautujia, eli työpajatoimintaan osallistuvia asiakkaita. Valmentautajat ovat myös virtuaalisen oppimisympäristön pääasiallinen käyttäjäryhmä. Siksi heidät on sijoitettu sidosryhmäkartassa lähimmäksi kehitettävää tuotosta. Valmentautujien kanssa koottiin tietoa suunnitteluvaiheen tueksi ja he myös testasivat kehitettävää opinnollistamisen skenaariota.

Tutkimukseen osallistuneet valmentautajat olivat täysi-ikäisiä, mutta alle 29-vuotiaita. Heidät rekrytoitiin mukaan ammatillisista valmennusyksiköistä työ- ja yksilövalmentajien avulla. Osallistajat edustivat koko Rannikkopajojen toiminta-aluetta. Tällä tavoin saatiin mahdollisimman kattava kuva asiakkaiden tilanteista. Tutkimukseen osallistuneilta valmentautujilta ei kerätty talteen mitään henkilökohtaisia tietoja. Koko tutkimusaineisto koottiin anonyymisti.

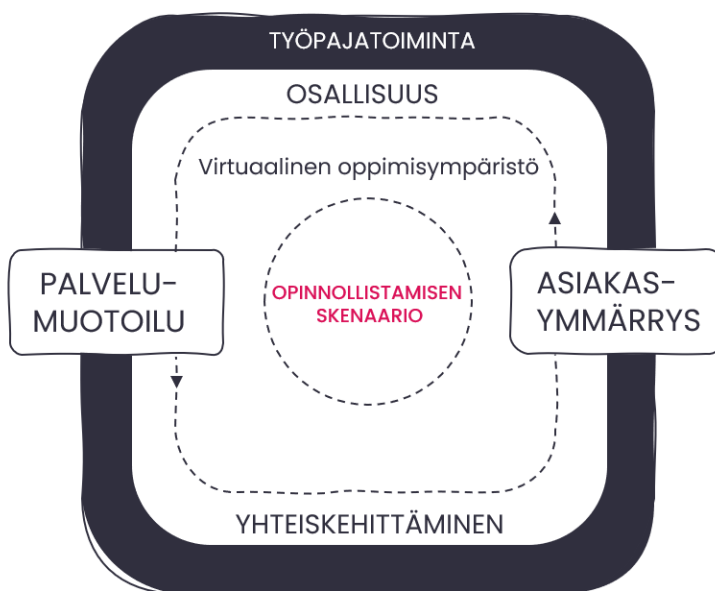
Toisena ryhmänä kehittämisessä oli mukana Rannikkopajojen yksilövalmentajia ja sekä myöhemmässä vaiheessa Rannikkopajojen työvalmentajia. Tällä haluttiin varmistaa oppimisympäristön käytettävyyttä myös valmentajien näkökulmasta. Lisäksi heillä on arvokasta tietoa ja ymmärrystä opinnollistamisen prosessista sekä valmentautujien kokemuksista ja ajatusmaailmasta.

Työpajoihin kutsuttiin mukaan myös Ekamin hoksaajaopettajia. Hoksaajaopettajat tai HOKS-ohjaajat ovat koulutuksen järjestäjän nimeämiä henkilöitä, jotka laativat henkilökohtaisen osaamisen kehittämissuunnitelman koulutuksen aloittavien opiskelijoiden kanssa (OKM 2021). Alun perin tarkoitus oli osallistaa myös opinto- ja uraohjaajia, mutta lopulta prosessin sujuvoittamiseksi päädyttiin vain hoksaajaopettajiin. Opetushenkilöstöstä juuri heillä on tällä hetkellä paras kosketuspinta valmentautujien opinnollistamisprosessiin, sillä he tuntevat valmennusyksiköiden toimintaa, työvalmentajia sekä ne tutkinnon osat, joita valmennusyksiköissä on mahdollista opinnollistaa. Hoksaajaopettajilla on myös ajantasainen tieto ammattialoilla alkavista ja meneillään olevista tutkinnon osista.

Osin toteuttamisessa olivat mukana myös Jatsoon-hankkeen sekä VOP-hankkeen projektipäälliköt. Heidän kanssaan käytiin vuoropuhelua käytännön to-

hittämisessä valmentautujilla oli tärkeä rooli asiakasymmärryksen kartoittamisessa ja asiakasarvon luomisessa. Käsitekartan oikean puolen muodostavat teemat, joita tämä opinnäytetyö käsittelee ja jotka ohjasivat kehittämistyötä. Tutkimuksen kannalta olennainen käsite on etenkin palvelumuotoilu, jonka menetelmiä on käytetty aineistonkeruuseen, asiakasymmärryksen muodostamiseen ja sitä kautta lopullisen tuotoksen suunnitteluun ja toteutukseen.

Koska itse opinnollistamisen prosessi on todettu toimivaksi, käsite rajautuu viitekehyyksen ulkopuolelle (kuva 4). Opinnäytetyötä määrittää siten kaksi pääkäsitettä, joita ovat palvelumuotoilu ja asiakasymmärrys. Palvelumuotoilu toimii koko prosessin läpileikkaavana ja kokoavana toimintatapana, johon kiinteästi liittyy asiakasymmärryksen kerryttäminen.



Kuva 4. Opinnäytetyön viitekehys

Viitekehyyksen keskiössä on opinnollistamisen skenaario, jonka asiakasarvon varmistamiseksi kehittämistyössä hyödynnettiin palvelumuotoilun prosessia ja menetelmiä. Yhteiskehittämisen ja osallisuuden käsitteitä tarkastellaan sekä palvelumuotoilua että työpajatoimintaa yhdistävinä teemoina. Muut opinnollistamisen skenaarion suunnittelua ja kehittämistä ohjaavat käsitteet toimivat opinnäytetyön taustatietona, jotka ohjasivat esimerkiksi virtuaalisen oppimisympäristön sisältöä ja rakennetta.

3.3 Tutkimuskysymykset

Tutkimusprosessin onnistumista edesauttaa riittävän tarkasti määritelty tutkimusongelma, jonka perusteella tutkimuskysymykset täsmennetään. Tutkimuskysymykset ohjaavat koko tutkimusprosessia sekä auttavat pysymään aiheessa. Tutkimus ei kuitenkaan aina etene suoraviivaisesti vaiheesta toiseen, joten kehittämistyön edetessä on tutkimuskysymyksiä tarkasteltava uudestaan ja tarvittaessa muotoiltava niitä oikean vastauksen löytämiseksi. (Kananen 2012, 63–64; Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006a.)

Opinnäytetyöllä etsittiin vastausta käytännössä todettuun ongelmaan: opinnollistamisen käsite ja prosessi ovat vaikeita selittää valmentautujille. Opinnäytetyössä pyrittiin käyttäjiä osallistamalla löytämään ne tekijät, jotka vaikuttavat opinnollistamisen käsitteen ymmärtämiseen ja avaavat prosessin valmentautujille mahdollisimman käytännönläheisesti. Tutkimalla käyttäjäryhmän kokemuksia ja tarpeita, voitiin muodostaa käsitys siitä, miten virtuaalinen oppimisympäristö kannattaisi suunnitella ja toteuttaa.

Päätutkimuskysymykseksi täsmentyi siten seuraava:

1. Millainen on käyttäjälähtöinen opinnollistamisen prosessia kuvaava oppimisympäristö?

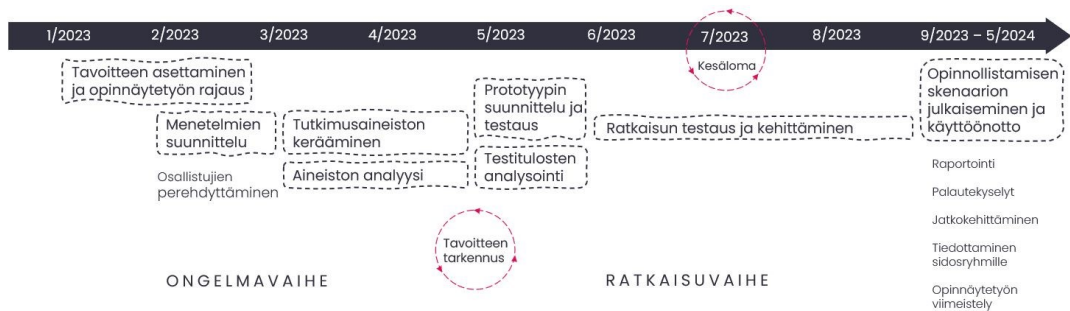
Alatutkimuskysymyksiä oli kaksi:

1. Millainen on opinnollistamisen prosessia kuvaavan oppimisympäristön pääasiallinen käyttäjä?
2. Mitkä ovat palvelumuotoilun keinoin havaitut käyttäjäryhmän tarpeet, joita tarvitaan opinnollistamisen prosessia avaavan oppimisympäristön rakentamiseen?

Tutkimuskysymysten avulla pyrittiin lähestymään valmentautujien kokemus- ja ajatusmaailmaa ja sitä kautta ymmärtämään tarpeita, joita opinnollistamisen käsitteeseen sekä mielenkiintoisen ja toimivan virtuaalisen oppimisympäristön rakentamiseen liittyy.

3.4 Tutkimuksen aikataulu

Tutkimuksen aikataulua (kuva 5) määrittä linkittyminen VOP-hankkeeseen. Opinnollistamisen skenaario pyrittiin tuottamaan julkaistavaan muotoon ennen hankkeen päättymistä elokuun lopussa 2023. Kehittämistyön edetessä viimeiseksi aineiston takarajaksi muodostui syyskuun loppu 2023.



Kuva 5. Tutkimuksen aikataulu

Suunnitelmallinen työ alkoi heti aiheen varmistuttua tammikuussa 2023. Ennen tutkimusluvan varmistumista perehdyttiin aluksi aihepiiristä tehtyihin tutkimuksiin ja kirjallisuuteen sekä kerättiin tietoa aiemmista hankkeista ja tilastoista. Myös tutkimusmenetelmien suunnittelu aloitettiin heti, jotta yhteiskehittämisen työpajat voitaisiin aikatauluttaa ja järjestää mahdollisimman nopeasti. Osittain opinnäytetyö eteni myös koulutukseen liittyvien opintojaksojen rinnalla. Asiakasymmärryksen kerääminen ja analyysi toteutettiin maaliskuun huhtikuun aikana. Toukokuussa työsti oppimisympäristön käsikirjoitusta ja tehtiin ensimmäiset testaukset paperiproton avulla. Kesäkuun lopulla 2023 päästiin aloittamaan digitaalisen prototyypin testaukset. Syksyllä työskentely jatkui useilla iteraatiokierroksilla. Opinnollistamisen skenaario julkaistiin Haaga-Helian verkkosivuilla lokakuussa 2023. Lokakuussa alkoi myös opinnäytetyön raporttiosuuden tiiviimpi työstäminen sekä hankejulkaisuun pyydetyn artikkelin kirjoittaminen. Valmis opinnäytetyö palautetaan helmikuussa 2024 ja esitellään opinnäytetyöseminaarissa toukokuussa 2024.

4 TUTKIMUSMENETELMÄT

Tutkimusmenetelmät valitaan siten, että ne tuottavat oikeaa tietoa tutkimusongelman ratkaisua varten. Tutkimusmenetelmien kokonaisuutta kutsutaan tutkimusotteeksi tai lähestymistavaksi, joka sisältää aineistonkeruu- ja analyysimenetelmät. (Kananen 2015, 63.) Opinnäytetyön lähestymistapana palvelumuotoilu yhdistää tutkimuksen, projektitoiminnan sekä käyttäjien osallistamisen tiedonantajina. Yhteissuunnittelun avulla kartoitetaan kokemuksia sekä yhteisesti jaettuja tarpeita, jotka toimivat kehittämisen lähtökohtina. (Vilkkä 2021, 36.) Siten palvelumuotoilu oli luonnollista valita myös tämän kehittämistyön lähestymistavaksi.

Tämän opinnäytetyön lähtökohtana oli sekä valmentautujien perehdytyksessä havaitut haasteet että uuden oppimisympäristön luominen täydentämään VOP-hankkeessa tuotettuja oppimisympäristöjä. Vastaavaa opinnollistamisen prosessia kuvaavaa virtuaalista oppimisympäristöä, joka prosessin aikana kehitettiin, ei aiemmin ole ollut käytössä. Digitaalisuuden ja pelillisyyden hyödyntäminen tuotoksessa oli luonnollista sekä näiden ajankohtaisuuden vuoksi että kehittämistyön linkittyessä VOP-hankkeeseen.

Näiltä osin tämä opinnäytetyö vastaa myös toiminnallista opinnäytetyötä, jonka lähtökohta voi nousta yksittäisestä käytännön tarpeesta tai olla osa isompaa toimeksiantaja- tai työelämälähtöistä projektia. Olennaista on, että prosessin aikana kehitetään jokin uusi, konkreettinen tuotos. Toiminnallisen opinnäytetyön lopputuloksena voi syntyä esimerkiksi ammatillisia käytäntöjä helpottavia oppaita ja ohjeita, mutta myös pelillistettyä opetusmateriaalia. (Kostamo ym. 2022, 13.) Onnistuneen tuotoksen kriteereinä ovat muun muassa sen sisällön käytettävyys kohderyhmässä ja käyttöympäristössä sekä soveltuvuus kohderyhmälle. Lisäksi onnistumista voidaan määritellä sillä, kuinka houkutteleva, informatiivinen, selkeä ja johdonmukainen tuotos on. (Vilkkä & Airaksinen 2003, 51, 53.) Tässä opinnäytetyössä nämä pyrittiin varmistamaan osallistamalla käyttäjiä kehittämistyöhön.

Sekä toiminnallisessa opinnäytetyössä että palvelumuotoilussa kehittämisprosessi etenee iteratiivisesti eli työvaiheita toistaen. Opinnäytetyötyyppinä palvelumuotoilu eroaa kuitenkin toiminnallisesta opinnäytetyöstä siinä, että prosessi

perustuu muotoiluajatteluun. Muotoiluajattelun ja luovan ajattelun tavoitteena on kiteyttää iteraatioprosessin eri vaiheissa saavutettu käyttäjäkokemus arvoa tuottavaksi palveluksi tai tuotteeksi. Olennaista asiakasymmärryksen muodostamisen kannalta on myös empatia, jonka avulla voidaan tavoittaa muiden kokemukset ja luopua ennako-oletuksista. (Vilkkä 2021, 37–39.)

4.1 Aineiston kokoaminen

Tutkimusaineiston monipuolinen käyttö varmistaa, että kehittämistyö on syvälistä ja tehdyille ratkaisuille on vahvat perusteet. Aineistoa kannattaa yhdistellä monipuolisesti, mutta tarkoituksenmukaisesti ja tuotokselle mielekkäällä tavalla. (Kostamo ym. 2022, 50–51.) Monimetodisuuden perusteena tulee olla monipuolisemman kuvan saaminen kehittämisen kohteesta siten, että aineistot ovat kaikissa vaiheissa sidoksissa toisiinsa sekä tutkimusongelmaan (Vilkkä 2021, 102).

Kehittämisen tukena käytettävät aineistot voidaan jakaa muun muassa fakthanäkökulman ja tulkinnallisen näkökulman mukaan. Faktanäkökulmaan kuuluvat jo ennen opinnäytetyön aloittamista kerätyt aineistot, esimerkiksi tilastot, mittarit, rekisterit sekä erilaiset organisaation toimintaa kuvaavat materiaalit. Myös dokumentoidut keskustelut ja tilaisuudet voidaan liittää faktaperusteiseen aineistoon. Tulkinnalliseen näkökulmaan kuuluu toiminnallisten menetelmien avulla koottu aineisto, joka kootaan prosessin aikana kehitettävää tuotosta varten. Toiminnallisia menetelmiä ovat muun muassa erilaiset kyselyt, haastattelut, kuva-aineistot, luotaimet ja työpajat, eli kaikki palvelumuotoilun menetelmin koottu aineisto luetaan tähän näkökulmaan. (Kostamo ym. 2022, 47–51.)

Fakthanäkökulmaan kuuluvana aineistona tässä opinnäytetyössä käytettiin asiakasymmärryksen lisäämiseksi Rannikkopajojen asiakastilastoja ja Ekamin OOO-hankkeessa kerättyä asiakasymmärrystä. Tulkinnalliseen näkökulmaan kuuluva aineisto kerättiin erilaisin palvelumuotoilun menetelmin, esimerkiksi it-sedokumentoinnin ja yhteiskehittämisen avulla. Erilaisten menetelmien tavoitteena oli saada kattava kuva Rannikkopajojen valmentautujista ja tuoda esiin

käyttäjien näkökulma virtuaalisesta oppimisympäristöstä. Osallistamalla etenkin valmentautujia kehittämisprosessin eri vaiheisiin heillä oli mahdollisuus päästä syvemmälle aihepiiriin ja kokea vaikuttavansa lopputulokseen.

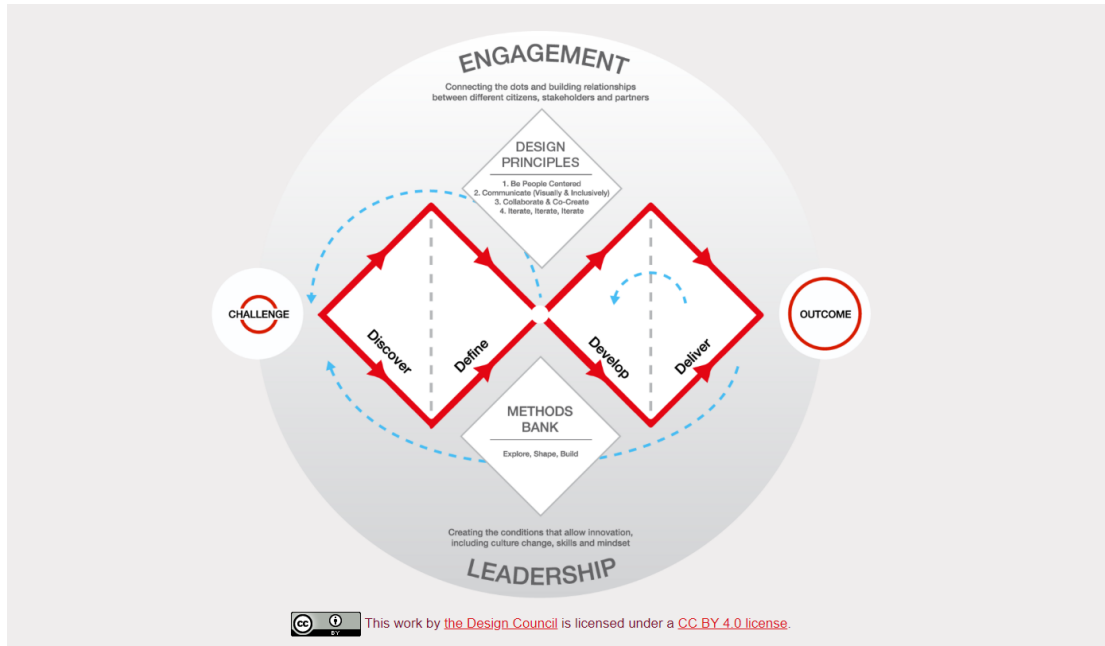
4.2 Aineiston analyysi

Palvelumuotoilussa käyttäjiltä saatua aineistoa on riittävästi silloin, kun se mahdollistaa uusien ajattelu- ja toimintatapojen tai tuotteen ominaisuuksien ideoinnin. Kerätyn ja analysoidun tiedon tavoitteena on perustella kehittämistyössä tehtyjä ratkaisuja. (Vilkkä 2021, 133, 154.) Koska prosessi etenee iteratiivisesti, analysointia tapahtuu koko kehittämistyön ajan. (Koivisto ym. 2019, 38.) Analysointi on ongelmanratkaisutapa, jolla pyritään tiivistämään ja tarkentamaan ilmiön kannalta olennainen sisältökokonaisuus kootusta aineistosta (Vilkkä 2021, 129, 153).

Tässä opinnäytetyössä aineiston analysointiin käytettiin teoriaohjaavaa sisällönanalyysiä, joka soveltuu laadulliseen tutkimukseen. Teoriaohjaavassa sisällönanalyysissä teorian tarkoitus on avata uusia ajatuksia ja näkökulmia. Analyysi ei pohjaudu suoraan teoriaan, mutta se voi toimia analyysin apuna. Yleensä analyysi alkaa aineistolähtöisesti, mutta analyysin lopulla tiivistettyä aineistoa voidaan verrata teoreettisen osan tietoon. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 96–97.) Analyysillä pyrittiin kiteyttämään kerätty aineisto siten, että se nostaisi esiin tutkimuskysymysten kannalta olennaisen tiedon, jonka perusteella selkeiden ja luotettavien johtopäätösten tekeminen olisi mahdollista (Tuomi & Sarajärvi 2009, 108). Lopuksi analyysistä saatuja tuloksia peilattiin oppimisympäristön, pelillisyyden ja käytettävyyden teoriaan. Tällöin aineistosta nousevan tiedon ja teorian välinen vuoropuhelu edistää ymmärryksen muodostumista ja tulkintaa (Vilkkä 2021, 159).

4.3 Opinnäytetyön prosessi

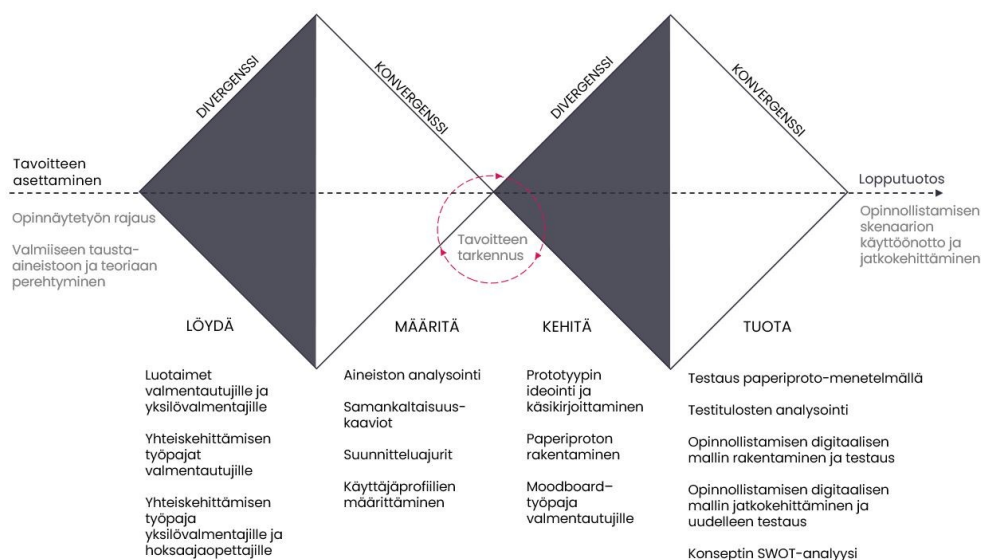
Palvelumuotoiluprosessiin ei ole yksiselitteistä mallia, vaan se mukautuu aina kehitettävän palvelun ja tilanteen mukaan. Prosessin peruserätykset ovat kuitenkin samanlaiset tulkinnasta riippumatta. (Tuulaniemi 2019, 126.) Usein palvelumuotoilun prosessit mukailevat brittiläisen Design Councilin kehittämää tuplatimanttimallia, joka on visuaalinen kuvaus suunnittelu- ja kehitysprosessista (kuva 6, sivu 23).



Kuva 6. Tuplatimanttimalli (Design Council 2023)

Prosessimallin kaksi peräkkäistä timanttia kuvaavat prosessin eri vaiheita, joiden aikana divergentti ja konvergentti ajattelu vuorottelevat. Tuplatimantin ensimmäinen timantti jakautuu löydä ja määritä -vaiheisiin. Näiden aikana prosessi syventyy tiedon hankintaan ja analysointiin sekä oikean ongelman tunnistamiseen. Toinen timantti sisältää kehitä ja tuota -vaiheet, joiden pyrkimyksenä on saavutetun asiakasymmärryksen avulla kehittää erilaisia, vaihtoehtoisia ratkaisuja löydettyyn ongelmaan sekä testata ja rajata niistä ne, jotka täyttävät parhaiten asetetut tavoitteet. Divergentti eli luova ajattelu näkyy enemmän löydä ja kehitä -vaiheissa. Määritä ja tuota -vaiheet ovat taas konvergentteja ja pyrkivät vaihtoehtoja rajaten ryhtymään kohdennettuihin toimenpiteisiin. Tuplatimantteja kiertävät nuolet kuvaavat prosessin iteratiivisuutta: suunnittelussa on aina mahdollisuus palata takaisin ja toistaa vaiheita tarvittaessa niin kauan, että löytyy toivottava ratkaisu. (Design Council 2023; Koivisto ym. 2019, 42–46.)

Koska tuplatimantti on yksinkertainen ja helposti ymmärrettävä, mutta hyvin havainnollistava, se valittiin ohjaamaan myös tämän opinnäytetyön kehittämisprosessia. Kehittämistyön eteneminen ja prosessissa käytetyt tutkimusmenetelmät on kuvattu oheisessa Design Councilin tuplatimanttimallia mukailevassa kaaviossa (kuva 7, sivu 24).



Kuva 7. Opinnäytetyön tutkimusmenetelmät (Pasanen 2023, mukailleen Design Council)

Kehittämistyö alkoi poikkeuksellisesti tilanteesta, jossa konseptiaihiio oli jo valmiina käytännön tarpeen ja VOP-hankkeen tavoitteiden sanelemana. Kehittämistyö keskittyi siten käyttäjäryhmän tarpeiden ja virtuaalisen oppimisympäristön sisällön määrittämiseen, ei niinkään toisistaan erilaisten konseptivaihtoehtojen ideointiin. Koska asiakastiedon keräämisessä oli mahdollista hyödyntää osittain valmiita aineistoja, kehittämisprosessi alkoi läheltä ensimmäisen timantin puoliväliä. Opinnäytetyössä käytetyistä palvelumuotoilun menetelmistä ja prosessin etenemisestä kerrotaan tarkemmin lisää luvussa 8.

5 TYÖPAJATOIMINTA

Tässä luvussa kerrotaan tarkemmin työpajatoiminnasta, sen yhteiskunnallisesta sijoittumisesta, toiminnan tavoitteista ja arvoista sekä asiakkaista. Luvussa avataan myös työpajapedagogiikan ja opinnollistamisen käsitteitä. Koska Rannikkopajojen toiminta on suunnattu ensisijaisesti 18–28-vuotiaille nuorille, myös opinnäytetyö tarkastelee työpajatoimintaa pääosin tästä näkökulmasta.

Työpajatoiminta on monialaista yhteistyötä, joka lomittuu nuorisotyön, työllisyyspalveluiden, koulutuspalveluiden ja sosiaalipalveluiden alueille. Nuorisotyötä työpajatoiminnassa toteutetaan muun muassa tukemalla yksilöllistä kas-

vua ja itsenäistymistä sekä edistämällä yhteiskunnallista osallisuutta. Arjenhallinnan ja työ- ja toimintakyvyn vahvistaminen lukeutuvat taas sosiaalipalveluiden ja kuntouksen yhdyspinnalle. Koulutusjärjestelmän kannalta olennaista on työpajatoiminnan tarjoamat vaihtoehtoiset oppimisympäristöt sekä yhteistyö koulutuksen järjestäjien kanssa. Työvalmennus tukee oman alan hahmottamisessa ja koulutukseen sijoittumisessa sekä ehkäisee opintojen keskeyttämistä. Ammattitaidon vahvistumisen, ammatti- ja uravalintojen tekemisen sekä työelämään sijoittumisen näkökulmasta työpajatoiminta sijoittuu taas työllisyyspalveluiden alueelle. Yhteistyötä toteutetaan kattavasti kuntien, hyvinvointialueiden ja valtionhallinnon toimijoiden sekä kolmannen sektorin ja yritysten kanssa laadukkaan ja vaikuttavan toiminnan varmistamiseksi. Samalla työpajatoiminta vastaa moniin yhteiskunnallisiin haasteisiin ja palvelee siten koko yhteiskunnan kestävyyttä. (Riipinen ym. 2023, 12, 34.)

Koska työpajoilla järjestetään monenlaisia palveluita, toimintaa ohjaavat myös useat eri lait. Itse työpajatoiminnan järjestämistä säätelee kuitenkin vain nuorisolaki (1285/2016), jonka mukaan nuorten työpajatoiminta on tarkoitettu alle 29-vuotiaille. Nuorisolaki määrittelee nuorten työpajatoiminnan tehtävän, tarkoituksen ja sisällön. Laissa säädetään myös toimintaan ohjautumisesta ja rahoituksesta sekä valmennusosaamisesta ja toiminnan vaikutusten seuraamisesta. Eniten nuoria ohjautuu valmennukseen työllisyyspalveluiden kautta, mutta myös sosiaalitoimisto, Ohjaamot, oppilaitokset, nuorisotyö ja muut virastot ohjaavat asiakkaita työpajalle. Nuoret voivat hakeutua toimintaan myös suoraan ilman ohjaavaa tahoa. (Riipinen ym. 2023, 14, 19.)

Nuorten työpajatoiminnan tehtävä on tarjota valmennusta ja merkityksellistä tekemistä, joiden kautta vahvistetaan valmentautujan elämänhallintaa ja opiskelu- ja työelämävalmiuksia. Valmennus parantaa nuoren valmiuksia päästä koulutukseen, suorittaa koulu loppuu, löytää työpaikka avoimilta työmarkkinoilta tai päästä muun tarvitsemansa palvelun piiriin. Työpajojen työtoimintaa voidaan verrata työelämään, jossa ammatillisen osaamisen rinnalla tarvitaan muita taitoja, kuten säännöllisyyttä, sosiaalisuutta, oma-aloitteisuutta ja vastuullisuutta. Näitä työelämätaitoja harjoitellaan tavoitteellisesti ammattitaitoisessa ja yhteisöllisessä valmennuksessa, johon nuori osallistuu omien voima-

varojensa ja kykyjensä mukaan. Työpajatoiminta pyrkii sosiaaliseen vahvistamiseen sekä edistämään valmentautujan kasvua, itsenäistymistä ja aktiivista osallisuutta. (Riipinen ym. 2023, 9, 19, 116.)

Työpaja tarjoaa turvallisen ympäristön ja yhteisön, jossa voi oppia ja harjoitella uusia taitoja ja osallistua yhteiseen toimintaan. Valmennuksessa on keskeistä kuulluksi tuleminen, arvostus, hyväksyvä ilmapiiri sekä luottamus. Jokaisella on tasavertainen mahdollisuus osallistua erilaisten työtehtävien tekemiseen yhdessä ja samalla harjoitella vuorovaikutustaitoja valmentajien ja muun ryhmän kanssa. Työpajavalmennus tukee valmentautujan hyvinvointia ja itsetunnon kehittymistä myönteisten kokemusten kautta. Valmennuksen aikana nuorta tuetaan omien, usein piilevien vahvuuksien ja voimavarojen löytämisessä sekä rohkaistaan ja kannustetaan. Valmentautujan ymmärrys omasta osaamisesta lisää selviytymisen tunnetta ja itsenäisyyttä omassa elämässä, vahvistaa tulevaisuususkkoa ja selkeyttää omaa jatkopolkua. (Riipinen ym. 2023, 35, 54.)

5.1 Työpajatoiminnan arvopohja

Työpajalla tapahtuvassa valmennuksessa ihmisten kohtaaminen ja yhdessä työskentely on keskiössä. Tällöin tietyn arvopohjan omaksuminen työotteessa on välttämätöntä. Nuorten työpajoilla painottuvat etenkin nuorisotyön arvot, mutta myös sosiaalialan ja työelämän arvot ovat tärkeitä. Työpajatoiminnan ammattilaiset ovat tunnistaneet kahdeksan toiminnassa merkittävää arvoa, jotka ovat yksilöllisyys, osallisuus, yhteisöllisyys, yhdenvertaisuus, kokonaisvaltaisuus, avoimuus, toiminnallisuus ja vastuullisuus. Näistä keskeisimpiä ovat yksilöllisyys, yhteisöllisyys ja osallisuus. (Riipinen ym. 2023, 45–46.)

Työpajatoiminnan lähtökohtana on valmentautujan yksilöllisyyden arvostaminen, huomioiminen sekä kunnioittaminen. Yksilöllisyyden arvostamisella tarkoitetaan sitä, että jokainen toimintaan osallistuva nuori on arvokas omana itsenään ja hänen omia valintojaan tuetaan. Valmennus suunnitellaan aina valmentautujan omien lähtökohtien, toiveiden ja tarpeiden mukaan. Tällä tavoin voidaan lisätä nuoren kiinnostusta, motivaatiota ja sitoutumista tavoitteiden saavuttamiseen. (Riipinen ym. 2023, 48.)

Yhteisöllisyydellä tarkoitetaan kokemusta, joka muodostuu vuorovaikutuksesta sekä yhdessä olemisesta ja toimimisesta. Yhteisöllisyyteen kuuluu myös luottamus, arvostus, yhteenkuuluvuuden tunne ja itsensä tärkeäksi tunteminen. Merkitykselliset sosiaaliset suhteet ja vertaistuki vahvistavat yhteisöllisyyden tunnetta. Työpajoilla yhteisöllisyyden muodostumiseen panostetaan tietoisesti, jotta kaikilla on kokemus yhteisöön kuulumisesta ja mahdollisuus osallistua tasavertaisesti keskusteluun ja vaikuttaa toimintaan. Tällä tavoin voidaan ehkäistä sosiaalista syrjäytymistä. (Riipinen ym. 2023, 31, 49.)

Osallisuuden tunne liittyy vahvasti yhteisöllisyyteen. Kun ihmisellä on kuulumisuuden tunne ja mahdollisuus osallistua ja vaikuttaa omaan elämään, toimintoihin, palveluihin ja yhteisiin asioihin, myös osallisuuden tunne vahvistuu. Työpajan valmennuksen aikana valmentautujien osallisuutta pyritään lisäämään monin eri tavoin. Työpajalla valmentautajat ovat aina mukana oman valmennusjaksonsa suunnittelussa sekä heitä koskevassa päätöksenteossa. Lisäksi valmentautujilla on mahdollisuus vaikuttaa esimerkiksi oman työpajan toimintaan ja kehittämiseen. Osallisuus voi ulottua jopa työpajatoiminnan suunnitteluun ja muuhun asiakaslähtöiseen palvelujen kehittämiseen. (Riipinen ym. 2023, 48.) Nämä arvot on huomioitu myös tämän kehittämisprosessin suunnittelussa ja toteutuksessa.

5.2 Työpajapedagogiikka ja opinnollistaminen

Työpajapedagogiikka on tekemällä oppimiseen painottuvaa suunnitelmallista ja yhteisöllistä valmennusta. Työpajoilla osaamista kertyy arkioppimisen ja nonformaalin eli epävirallisen oppimisen kautta. Arkioppiminen tapahtuu huomaamatta työpajan työtehtäviä tekemällä, ilman esille nostettuja tavoitteita ja suunnitelmia. Epävirallisessa oppimisessa oppimisen sisältö, tavoitteet ja keinot määritellään yhdessä valmennusjaksoon sopiviksi. Tavoitteena on kokonaisvaltainen suunnitelma, joka tukee sekä valmentautujan oppimista että sosiaalista vahvistumista, hyvinvointia ja elämäntilannetta. Epävirallinen oppiminen ja osaamisen kerryttäminen toteutuvat siten väljemmin kuin oppilaitoksissa tapahtuva oppiminen. Työpajat mahdollistavat uusien taitojen hankkimisen jokaisen omien yksilöllisten edellytysten mukaisesti. (Riipinen ym. 2023, 115.)

Työpajatoiminta mahdollistaa valmentautujalle vahvemman tuen ja vaihtoehtoisen, joustavamman oppimisympäristön oppimiseen. Työpajaympäristöstä hyötyvät etenkin ne henkilöt, joilla on oppimisvaikeuksia tai muita haasteita osallistua ns. normaaliopetukseen. Opinnollistamisen kautta tehtävä yhteistyö ammatillisen oppilaitoksen kanssa laajentaa työpajalla tapahtuvan epävirallisen oppimisen vastaamaan myös muodollista oppimista. Jotta opinnollistaminen voidaan aloittaa, tulee työpajan oppimisympäristö ja valmentautujalle valmennusjakson aikana kertyvä osaaminen ensin tunnistaa. (Riipinen ym. 2023, 115.)

Oppimisympäristön tunnistamisella tarkoitetaan työpajan toiminnan ja toteutuvien työtehtävien tarkastelua sen selvittämiseksi, millaista osaamista työpajalla voi kerryttää. Työpajan tehtäviä verrataan Opetushallituksen hyväksymiin ammatillisen koulutuksen tutkinnon perusteisiin ja ammattitaitovaatimuksiin. Tavoitteena on löytää etenkin ne vaihtoehdot ja tutkinnon osat, jotka on mahdollista toteuttaa työpajan arjessa kokonaan. Kartoitustyön lopuksi laaditaan oppimisympäristön tunnistamisraportti yhdessä ammatillisen koulutuksen järjestäjän kanssa. Kun tunnistamistyö on tehty, valmentautuja voi osoittaa valmennusjakson aikana kertynyttä osaamistaan näytössä, joka sovitaan yhteistyössä koulutuksen järjestäjän kanssa. (Riipinen ym. 2023, 116–118.)

Työpajajakson aikana kerrytetystä osaamisesta on valmentautujalle monella tavalla hyötyä. Se vahvistaa itsetuntemusta ja -luottamusta, motivoi oppimisessa ja auttaa jatkosuunnitelmien tekemisessä. Opinnollistamisen kautta tunnistettu ja tunnustettu osaaminen myös lyhentää opiskeluaikaa, jos valmentautuja aloittaa myöhemmin opinnot. Valmentautujan näkökulmasta opinnollistamiseen osallistuminen ei juurikaan eroa tavanomaisesta työpajajaksosta. Työtehtävien omaksumista ja niissä kehittymistä arvioidaan aina valmennuksen aikana. Opinnollistamisessa valmentautujan osaaminen todennetaan tutkinnon perusteiden ammattitaitovaatimusten ja osaamistavoitteiden mukaisesti. Tällöin arviointiin osallistuu myös ammatillinen opettaja, sillä osaamisen tunnustamisen voi tehdä ainoastaan koulutuksen järjestäjä lainsäädännön määräämällä tavalla. (Maskonen ym. 2019, 17, 19, 31.)

Opinnollistamiseen kuuluu olennaisesti myös valmentautujan jo olemassa olevien sekä uusien, opittujen taitojen tunnistaminen ja niiden dokumentoiminen.

Dokumentointi auttaa valmentautujaa sanoittamaan omaa osaamistaan sekä sisäistämään ammatillista sanastoa. Koottuja dokumentteja, esimerkiksi portfolioa tai oppimispäiväkirjaa voidaan hyödyntää myös osaamisen todentamiseksi opettajalle, jos opinnollistamisen lopuksi järjestetään ammatillisen osaamisen näyttö.

5.3 Työpajatoiminnan valmentautajat

Nuorten työpajatoiminta on kohdennettu alle 29-vuotiaille nuorille. Aluehallintoviraston tilastojen mukaan reilu puolet nuorten työpajojen valmentautujista on miehiä. Valtaosalla valmennukseen osallistuvista nuorista on suoritettuna vain peruskoulu. Osalla puutteelliseen koulutukseen ovat syynä keskeytyneet ammatilliset tai lukio-opinnot. Vain kolmasosa valmentautujista on suorittanut ammatillisen tutkinnon ja hyvin pieni osa ylioppilastutkinnon. (Riipinen ym. 2023, 11.) Rannikkopajojen tilastojen mukaan vuonna 2022 valmentautujien jakauma ja koulutustilanne oli hyvin samankaltainen kuin valtakunnallisesti.

Työpajatoimintaan osallistuvien valmentautujien tilanteet vaihtelevat suuresti. Käytännössä valmennukseen voi tulla kuka tahansa, joka kokee hyötyvänsä työpajan tarjoamasta toiminnasta. Yleisesti kuitenkin nähdään, että työpajajaksosta hyötyvät eniten muita heikommassa työmarkkina-asemassa olevat. Heillä on syystä tai toisesta puutteellisemmat edellytykset ja mahdollisuudet päästä toivottuun koulutukseen tai työhön avoimille työmarkkinoille. Erityisen vaikuttavaa työpajatoiminta on koulutuksensa keskeyttäneiden ja koulutus- ja työelämästä syrjäytymisvaarassa olevien nuorten vahvistamisessa. Keskeytyneen koulutus- ja työelämäpolun lisäksi heillä voi olla muitakin haasteita, jotka vaikeuttavat aktiivista osallistumista. Taustalla voi olla esimerkiksi riittämättömät arjenhallinnantaidot, mielenterveyden haasteita, oppimisvaikeuksia tai sosiaalisten tilanteiden pelkoa. (Riipinen ym. 28, 30.)

Nuorten työpajatoiminnan valmentautujien taustalla on usein halu löytää uusia näkökulmia omalle jatkopolulle sekä tarve saada aikaa elämäntilanteen ja arjen tasapainottamiseen turvallisessa ympäristössä. Myös halu oppia uutta ja kehittää osaamista sekä uusien ystävien ja tuttavien löytäminen yhdistää nuorten työpajatoimintaan osallistuvia. (Riipinen ym. 2023, 30.)

6 PALVELUMUOTOILU

Palvelumuotoilulle löytyy lukuisia erilaisia määritelmiä. Yksiselitteistä on kuitenkin palvelumuotoiluprosessin pyrkimys asiakas- ja käyttäjätyytyväisyyden saavuttamiseen. Palvelumuotoilu on uudenlainen ajattelu- ja toimintatapa lähestyä kehittämistä, jolla pyritään lisäämään palveluiden asiakkaalle tuottamaa arvoa. Palvelumuotoilun kehittämisote tarjoaa ketterän tavan hyödyntää luovaa ja intuitiivista ajattelua päätöksenteossa nopeasti muuttuvassa toimintaympäristössä. Palvelumuotoiluprosessin avulla voidaan löytää ja ennakoida asiakkaan tiedostamattomiakin tarpeita ja odotuksia, joiden pohjalta on mahdollista innovoida kokonaan uusia palveluita, havaita niiden mahdollisuuksia tai kehittää jo olemassa olevia toimintoja houkuttelevammiksi. Palvelumuotoilun tavoitteena on vastata sekä asiakkaan tarpeisiin että palveluntuottajan tavoitteisiin. (Koivisto 2019, 27–28, 34–35; Miettinen ym. 2016, 13; Miettinen 2019, 11; Stickdorn & Schneider 2021, 29; Tuulaniemi 2019, 24–25, 58.)

Palvelumuotoilun perusta on muotoiluajattelussa. Muotoiluajattelua hyödyntävä suunnitteluprosessi on ihmislähtöistä, ratkaisukeskeistä ja konkreettista toimintaa, joka sitoo erilaisia osaamisalueita ja monialaista asiantuntijuutta yhteistyöhön. Muotoiluajattelun vahvuutena palveluiden kehittämisessä on prosessi- ja menetelmäosaaminen, visualisointi ja prototypointi. Toiminnallisten ja konkreettisten menetelmien avulla voidaan kehittämistä toteuttaa käyttäjälähtöisesti. Konkretisointi mahdollistaa kaikkien kehittäjien tasapuolisen osallistumisen konseptien tutkimiseen, kokeilemiseen, analysointiin ja valintaan siten, että kaikki palveluun vaikuttavat tekijät tulevat huomioiduksi. Muotoiluprosesseille on tyypillistä, että alkuvaiheen ongelmat ovat epämääräisiä ja hämäreitä ja niihin pyritään ideoimaan runsaasti erilaisia vaihtoehtoja. Nopeiden, kritiikittömien kokeilujen ja mahdollisten epäonnistumisten kautta voidaan oppia uutta ja löytää ennalta odottamattomia ratkaisuja. (Kälviäinen 2019, 31, 38; Miettinen 2019, 11, 16; Tuulaniemi 2019, 24–25, 27.)

Yhteiskehittämisen ja palvelumuotoilun menetelmät ovat lisänneet muotoiluajattelun soveltamista myös sosiaalisten sekä yhteiskunnallisten ongelmien ratkaisuun, joita ovat esimerkiksi kestävyysajattelu, työttömyys, mielenterveys, kodittomuus ja köyhyys (Stickdorn & Schneider 2021, 90.). Palvelumuotoilun

empatia, asiakaslähtöisyys ja asiakasymmärrys tukevat eettistä palveluntuotantoa, jossa palvelun tarve ja oikea-aikaisuus sekä yhteiskunnalliset arvot on huomioitu. Myös palvelumuotoilun kokonaisvaltainen, luova lähestymistapa ja avoin kehittämiskulttuuri, jossa kaikki voivat tasaveroisesti osallistua kehittämisprosessiin, tukevat eettistä toimintaa. Palvelumuotoiluprosessin visuaalinen kuvaustapa tekee kehittämisestä helpommin lähestyttävää ja ymmärrettävämpää. (Ahonen 2019, 7–8, 49, 55.)

Palvelumuotoilun yksi keskeinen tapa visualisoida palvelua on palvelupolun kuvaus. Sen avulla voidaan konkretisoida palvelukokonaisuus eri vaiheineen näkyväksi: miten asiakas palvelussa etenee ja millainen kokemus palvelusta syntyy. Palvelupolku jakautuu erimittaisiin palvelutuokioihin ja se kuvaa usein myös ennen ja jälkeen palvelun tapahtuvaa vuorovaikutusta. Palvelupolun vaiheita kutsutaan palvelutuokioiksi ja ne taas sisältävät useita palvelun kontaktipisteitä. Palvelupolku on työkalu, joka auttaa tutkimaan, analysoimaan ja ymmärtämään palvelua asiakkaan näkökulmasta sekä määrittelemään tarvittavia kehityskohteita. (Curedale 2017, 252; Tuulaniemi 2019, 78–79.)

Tarinallistetuista palveluista puhutaan silloin, kun palveluympäristö ja palveluprosessi suunnitellaan tarinan muotoon. Tällöin palvelupolun kontaktipisteitä tarkastellaan tarinalähtöisesti, eli kerrontaa tukevina tekijöinä. Tarinan avulla palveluun voidaan rakentaa juoni, joka kuljettaa asiakkaan palvelun eri vaiheiden läpi. Palveluiden tarinallistamisella pyritään muodostamaan kokonaisvaltainen palvelukokemus sekä lisäämään palvelun arvoa ja elämyksellisyyttä. Tarinallisuudella voidaan myös pidentää aikaa, joka palvelua kuluttaessa vietetään ja viihdytään. Se edellyttää kuitenkin, että tarina on kohderyhmän mielestä tunnistettava ja asiakas voi samaistua siihen. Lisäksi tarinoiniin liittyvä merkityksellisyys ja inhimillistäminen voivat auttaa asiakkaan luottamuksen ja sitoutumisen muodostumisessa. (Kalliomäki 2014, 7, 14, 37, 46, 61, 151.)

Tässä kehittämistyössä hyödynnettiin aiemmin opintojen aikana visualisoitua palvelupolkua (liite 1). Virtuaalinen oppimisympäristö rakennettiin seuraamaan opinnollistamisen polun kulkua ja sitä täydennettiin sidosryhmien kanssa kootun aineiston avulla.

6.1 Asiakasymmärryksestä asiakasarvoon

Palvelumuotoilussa ylivertaiseen asiakas- ja käyttäjäkokemukseen pyritään nostamalla palvelun käyttäjä kehittämisen keskiöön. Käyttäjää pyritään ymmärtämään kattavasti toiminnan, tarpeiden, tunteiden ja motiivien näkökulmasta. Palvelumuotoilussa käyttäjällä tarkoitetaan kaikkia, jotka palveluun osallistuvat: asiakkaita, asiakaspalvelijoita, yhteistyökumppaneita ja muita sidosryhmiä. Olennaista palvelumuotoilulle on se, että kaikki palveluun osallistuvat tahot pyritään osallistamaan kehittämiseen jo palvelun suunnitteluvaiheessa. (Koivisto 2019, 34–35; Miettinen ym. 2016, 13; Stickdorn & Schneider 2021, 29; Tuulaniemi 2019, 25, 28.)

Asiakasymmärrys toimii lähtökohtana koko palvelumuotoilun prosessille. Asiakastietoa kerätään eri menetelmin, jotka valitaan vastaamaan määriteltyyn kehittämishaasteeseen. (Tuulaniemi 2019, 142.) Palvelumuotoilijan tulee kuunnella, mitä käyttäjät sanovat, seurata, mitä he tekevät ja tarjota mahdollisuus omien näkökulmien esiintuomiseen (Mattelmäki 2006, 32). Oleellista on se, miten kerättyä aineistoa voidaan hyödyntää ratkaisuvaihtoehtojen suunnittelussa. Laadulliset tutkimusmenetelmät, kuten haastattelu ja havainnointi, antavat usein syvällisemmän ja kattavamman kuvan asiakkaan mielipiteistä, motivaatiotekijöistä ja arvoista. (Tuulaniemi 2019, 142–147, 154.)

Lopullista tulkintaa ei tehdä sattumanvaraisesti, vaan asiakasymmärrys syntyy kerättyä tietoa analysoimalla ja tulkitsemalla. Palvelumuotoilijalla tulee olla kyky asettua toisen ihmisen asemaan ja aito halu ymmärtää mahdollisimman syvällisesti hänen elämänsä vaikuttavia henkilökohtaisia, kulttuurisia ja sosiaalisia tekijöitä. Empatia eli inhimillinen ja kokonaisvaltainen kiinnostus kohde-ryhmää kohtaan on keskeistä palvelumuotoilulle. (Mattelmäki 2006, 38–41; Tuulaniemi 2019, 146–147.) Empaattisella muotoilulla pyritään tunnistamaan käyttäjän piilevätkin tarpeet ja suunnittelemaan olemassa olevista palveluista poikkeavia uusia ratkaisuja (Miettinen 2016, 31).

Kun asiakasymmärrys nostetaan suunnittelun perustaksi, voidaan varmistaa tuotteen tai palvelun käytettävyyden sekä arvo asiakkaalle (Miettinen 2016, 23). Asiakasarvo on sikäli käsitteenä hankala, että se perustuu jokaisen henkilökohtaiseen kokemukseen ja odotuksiin. Yleisesti asiakasarvolla tarkoitetaan

kuitenkin palvelun hinnan ja asiakkaan palvelusta saaman hyödyn välistä erotusta. Rahallisen arvon lisäksi hinnalla voidaan tarkoittaa asiakkaan uhrauksia tai vaivannäköä, joka hankinnasta seuraa. Arvo määrittyy siten pitkälti henkilön taustasta, kokemuksista ja tietämyksistä, kun palvelun hyötyä ja uhrauksia vertaillaan. (Tuulaniemi 2019, 30–33; XAMK 2021.)

6.2 Yhteiskehittäminen osallisuutta tukemassa

Yksi palvelumuotoilun peruseräiteista on yhteiskehittäminen. Yhteiskehittäminen tarkoittaa kaikkien sidosryhmien osallistamista ja yhteistyötä uusien ideoiden ja ratkaisujen löytämiseksi. Sen avulla pyritään luomaan kattava kuva kaikista palveluun liittyvistä asioista ja näkökannoista tiedonkeruu-, analysointi- ja kehittämisvaiheissa. Yhteiskehittämisessä kaikki ovat tasa-arvoisia tiimin jäseniä ja sen etuna on palvelussa mukana olevien aktiivinen osallistuminen ja sitoutuminen kehittämiseen. Menetelmä pyrkii luopumaan asiantuntija- ja organisaatiolähtöisestä kehittämisestä, joka helposti perustuu oletuksiin ja kuvitelmiin asiakkaiden tarpeista ja toiveista. (Koivisto ym. 2019, 40–41; Stickdorn & Schneider 2021, 38–39; Tuulaniemi 2019, 116–117.) Osallistaminen yhteiskehittämisen työpajoihin ei ole vain kuulemista, vaan kuuntelemista ja aitoa vuorovaikutusta, jonka perusteella tehdään yhdessä päätöksiä. (Lappalainen 2019.)

Yhteiskehittämistä hyödynnetään nykyisin yhä enemmän sekä yksityisen että julkisen sektorin toimialoilla. Palvelumuotoilun iteratiivinen lähestymistapa soveltuu hyvin analysoimaan kehittämisprosessissa palvelun kustannustehokkuutta ja palvelukokemusta, ja samalla voidaan edistää ja kehittää asiakasosallisuutta. (Häyhtiö ym. 2017, 92–93.) Palveluiden kehittämisessä olisi tärkeää saada houkutelua mukaan etenkin sellaisia henkilöitä, jotka eivät ole vielä palvelun piirissä, mutta jotka siitä hyötyisivät. Tällöin yhdessä ideointi ja kehittäminen tuo todennäköisesti esiin kokonaan uusia näkökulmia. (THL 2023, 19, 97.)

Yhteiskehittämisessä osallistamisen ja osallistumisen sijaan voidaan puhua aktiivisesta osallisuudesta silloin, kun osallistujalla on mahdollisuus olla mukana toiminnassa ja vaikuttamassa itselle tärkeisiin asioihin siten, että hänen

toimintansa aidosti vaikuttaa palveluprosessiin ja päätöksiin. Pelkkä mukanaolo tiedon tuottamisessa, joka ei johda konkreettisiin muutoksiin, ei vielä lisää osallisuutta. (Lindh 2017, 114). Osallisuuden edellytyksenä on kuitenkin henkilön omaehtoisuus. Jos osallistuminen on pakollista, osallisuuden kokemusta ei aina synny. (Osallisuuden osaamiskeskus s.a.) Yhteiskehittämällä ei pelkästään paranneta palvelun asiakasarvoa, vaan se luo mahdollisuuksia osallistujan omien mahdollisuuksien, toivon ja kyvykkyyden vahvistamiselle. (Hietala & Rissanen, 169.) Osallistuja voi kokea voimaantumisen tunnetta, kun hän näkee toimintansa vaikutuksen lopputulokseen. Siksi on tärkeää, että osallistujille tehdään näkyväksi, millä tavoin yhteiskehittäminen vaikuttaa palveluun. (Osallisuuden osaamiskeskus s.a.)

Palvelumuotoilun menetelmänä yhteiskehittäminen soveltuu nuorten työpajatoimintaan erinomaisesti, sillä toiminta perustuu osallisuuteen ja yhteisöllisyyteen. Valmennuksen aikana valmentautujien osallisuutta pyritään lisäämään monin eri tavoin. Työpajalla osallisuuteen sisältyvät muun muassa kohtaaminen ja tasa-arvoinen vuorovaikutus, yhteisöllisyyden kokemus sekä mahdollisuus vaikuttaa omaan toimintaan ja yhteisiin asioihin. Osallisuus voi ulottua jopa työpajatoiminnan suunnitteluun ja päätöksentekoon asti. (Into Ry s.a.)

7 VIRTUAALINEN OPPIMISYMPÄRISTÖ

Koska opinnäytetyö toteutettiin yhdessä VOP-hankkeen kanssa, se määritteli lopputuotoksen julkaisumuodon. Hankkeessa oppimisympäristöjen rakennus- alustaksi oli valittu ThingLink, joka soveltuu visuaalisten verkko-opetusmateriaalien toteuttamiseen ja mahdollistaa VR-sisältöjen rakentamisen.

VR-ympäristöt (Virtual Reality) ovat täysin keinotekoisia maailmoja, jotka on rakennettu tietokonegrafiikkaa tai 360-kuvia ja -videoita hyödyntäen. Maailmat voidaan luoda virtuaalisiksi kuvaamalla realistista, olemassa olevaa ympäristöä tai rakentaa kokonaan mielikuvituksen avulla, kuten VR-peleissä usein toimitaan. (Hemminki-Reijonen 2021, 11–12; Kiikeri 2022.)

Opetushallitus on julkaissut oppaan, miten virtuaalitodellisuutta voidaan hyödyntää opetuksessa ja oppimisessa eri kouluasteilla. Ammatillisessa koulutuksessa videoita voidaan käyttää esimerkiksi kädentaitojen tai eri koneiden käytön opiskeluun. Teknologiaa voidaan hyödyntää myös sosiaalisten tilanteiden, yhdessä olemisen tai empatiataitojen harjoitteluun, opiskelijan motivaation tukemiseen tai hankalien tilanteiden, kuten syrjinnän tai ennakkoluulojen käsitteelyyn. (OPH 2021.) VR-ympäristö avaa oppijalle myös pääsyn sellaisiin paikkoihin, joihin ei normaalisti voi tutustua esimerkiksi työturvallisuuden vuoksi. Siten VR-ympäristön avulla voi harjoitella myös työelämätaitoja tai sellaisia tilanteita, joita reaali maailmassa tapahtuva työharjoittelu ei voi tarjota. (Hemminki-Reijonen 2021, 6; Kiikeri 2022.)

VR-oppimisympäristön etuna on se, että sitä voi käyttää sekä yksin että ohjautusti. Ennen ja jälkeen VR-ympäristön suorittamisen, voidaan käydä keskustelu oppimisen tavoitteista ja niiden saavuttamisesta. (Kiikeri 2023, luku 2.) VR-ympäristö mahdollistaa asioiden tarkastelun lähietäisyydeltä sekä rauhallisen tutustumisen ympäristöön ja sen ääniin. Oppimistilanteita voidaan toistaa ja harjoitella niin kauan, että asia on sisäistetty. VR-ympäristö tukee siten eri tavoin oppivia ihmisiä, kun osaamista voi kerryttää omaan tahtiin itselle sopivana hetkenä. (Bask 2022b; Kiikeri 2022.)

Syvimmän ja uskottavimman kokemuksen virtuaalitodellisuudesta saa VR-lasveja käyttämällä. Lasien avulla on mahdollisuus uppoutua täysin vaihtoehtoiseen ääni- ja kuvamaailmaan, joten kokemuksesta tulee kolmiulotteinen ja elävä. (Kiikeri 2023, luku 2.) Useiden aistien käyttäminen fokusoii tarkkaavaisuutta, tehostaa keskittymistä ja helpottaa asioiden muistamista. Oppimista edesauttaa etenkin oppimistapahtuman omakohtaisuus, kokemuksellisuus ja elämyksellisyys. (Kuusimäki 2020.)

7.1 Käytettävyys

Toimiva ja tarkoitustaan vastaava oppimisympäristö vaatii huolellista suunnittelua ja valmistelua. Kehittämistyössä on huomioitava muun muassa oppimisen tavoitteet, käytettävä teknologia, sovellukset ja laitteet sekä niiden käyttäjien tekninen osaaminen. Tärkeintä on kuitenkin virtuaalisen oppimisympäristön tuottama kokemus. Tulevia käyttäjiä osallistamalla voidaan selvittää, mitä

he tarvitsevat oppiakseen ja saadakseen oppimisympäristöstä parhaan mahdollisen hyödyn. (Bask 2022a.)

Tuotteen tai palvelun käytettävyys (usability) on osittain subjektiivinen kokemus, joka riippuu käyttäjän taustasta, mutta sille on myös määritelty useita standardeja. Standardeilla pyritään rajaamaan käsitettä ja myös asettamaan mittareita, joilla sitä voidaan arvioida. Standardi ISO 9241-11 mukaan käytettävyys tarkoittaa tuotteen tai palvelun tarkoituksenmukaisuutta, tehokkuutta sekä tyytyväisyyttä. Käsite ei ole kuitenkaan yksiselitteinen, vaan se riippuu aina esimerkiksi käyttäjästä ja käyttöympäristöstä. Yksinkertaistettuna käytävyydellä tarkoitetaan sitä, kuinka hyvin ja helposti käyttäjä saavuttaa tavoitteensa ja kuinka miellyttävää ja helppoa tuotteen tai palvelun käyttö on. Käytettävyys on merkittävä tekijä silloin, kun arvioidaan palvelun laatua. (ISO 2018; Niemelä 2020.)

Oppimisympäristön suunnittelussa on tärkeää huomioida, että käyttäjällä voi olla yksilöllisiä tarpeita ja ominaisuuksia oppimisen suhteen, kuten aistiyliherkkyyttä, mielenterveyden tai keskittymisen ja tarkkaavuuden haasteita, hahmotamisen vaikeutta, neuropsykiatrisia häiriöitä, kielellisiä haasteita tai aistivammaisuutta. Näillä kaikilla on vaikutusta siihen, miten oppimisympäristön saavutettavuus, käytettävyys ja selkeys toteutuu. (Bask 2022b.) Oppimisympäristön suunnittelussa saavutettavuus tarkoittaa esteettömyyttä digitaalisessa ympäristössä. Saavutettava palvelu soveltuu kaikille riippumatta ihmisen toimintakyvystä. Yleensä saavutettavuudesta hyötyvät kaikki käyttäjät. (Niemelä 2020.)

7.2 Pelillistäminen

Pelillistäminen (gamification) ja pelillisuus (playfulness) ovat peleihin ja niiden käyttöön liittyviä käsitteitä, joiden merkitys ihmisten elämässä on kasvanut ja arkipäiväistynyt viime vuosina. Pelillistäminen on prosessi, jossa pelillisiä elementtejä ja dynamiikkaa hyödynnetään muussa kuin pelikontekstissa, esimerkiksi työssä, koulutuksessa ja erilaisissa verkkopalveluissa. (Hintsala 2017.) Pelillistämisestä on tullut sekä yksilöllinen että teknologinen, taloudellinen, kulttuurillinen ja yhteiskunnallinen kehityslinja. Pelillistämällä ihmisten arkeen liitetään peleistä tuttuja myönteisiä elämyksiä ja taitoja. (Hamari 2018.) Esi-

merkiksi etukorttien, lounaspaikkojen leimojen tai terveyttä mittaavien laitteiden kautta ihmisiä pyritään motivoimaan ja sitouttamaan tavoitteisiin. Käyttökokemukseen vaikuttamalla voidaan tylsistä tai vaikeista asioista tehdä mielenkiintoisempia ja jännittävämpiä. (Pinola 2017; Pölkki & Porvari 2021.)

Pelillisyyttä hyödynnetään etenkin oppimisessa ja opetuksessa oppimisen monipuolistamiseksi, tehostamiseksi ja oppimistavoitteiden saavuttamiseksi. Pelilliset menetelmät kehittävät ajattelu- ja ongelmanratkaisutaitoja sekä lisäävät luovuutta. Oppimisesta tulee laaja-alaista ja aktiivista. (Pölkki & Porvari 2021.) Pelillistämisellä onkin aina jokin tavoite, mihin pyritään ja pelilliset elementit valitaan sen mukaan. Oppimisen kannalta pelillisyydestä ei ole hyötyä, jos pelillisiä elementtejä lisätään oppimisympäristöön ainoastaan viihtymisen lisäämiseksi. Käyttäjän tarpeet, asenteet ja näkökulmat on tunnettava, jotta hänet voidaan sekä motivoida tuotteen pariin että sitouttaa tavoitteiden saavuttamiseen (Loijas & Mäkeläinen 2022).

Oppimisen ja opetuksen pelillistämisessä oppijan kokemus on keskiössä. Pelillisyydellä pyritään etenkin oppijan motivaation herättämiseen ja ylläpitämiseen sekä minäpystyvyyden kasvattamiseen. Näitä voidaan vahvistaa myönteisellä palautteella ja kannustuksella pelin aikana. Pelilliset elementit, kuten pisteytys, saavutukset, tulostaulukot, eri tasot ja edistymistä seuraavat palkit kuvaavat onnistumista visuaalisesti. Mielenkiintoisuutta ja sitoutumista voidaan lisätä myös tarinallisuudella ja vapaavalintaisuudella, joka mahdollistaa oppijan yksilölliset valinnat. Myös sopiva haasteellisuus tukee oppijan innostusta ja kiinnostusta oppimiseen. Tehtävät eivät saa olla liian lapsellisia. (Brauer 2022.)

7.3 Oppimisympäristön tarinallistaminen ja käsikirjoittaminen

Pelillisyyden ja virtuaalisen oppimisympäristön hyödyntäminen ohjauksen ja opetuksen tukena vaatii huolellista suunnittelua ja pedagogista käsikirjoitusta. Pedagoginen käsikirjoitus kuvaa opittavan aihekokonaisuuden rakenteineen sekä oppimistilanteen eri vaiheet. Jotta virtuaalisesta oppimisympäristöstä voidaan rakentaa innostava, selkeä ja yhtenäinen kokonaisuus, tulee ymmärtää myös draamallisen tarinankerronnan keinoja. (Bies-Wikgren 2023, luku 3.) Tällä tarkoitetaan esimerkiksi elokuvista tuttua tapaa, jolla toiminta esitetään.

Tyypillisesti tarina, sen tilanteet ja tapahtumat rakentuvat esittelyn ja syventämisen kautta loppuratkaisuun. (Kalliomäki 2011.)

Tarinallistaminen lisää elämyksellisyyttä, joka saa käyttäjän syventymään virtuaaliseen ympäristöön ja mahdollistaa merkityksellisen oppimisen. (Bies-Wikgren 2023, luku 3). Merkityksellistä oppimisesta tulee silloin, kun siihen liittyy omakohtainen kokemus ja opittavaan asiaan muodostuu henkilökohtainen suhde. Tarinallistaminen auttaa ymmärtämään asiakokonaisuuksia, niiden syy-seuraussuhteita sekä hahmottamaan ilmiöiden merkityksiä yksilöllisellä, yhteisöllisellä ja kulttuurisella tasolla. Lisäksi tarinallisuuden avulla voidaan opettaa ja tehostaa muistamista. (Kinossalo 2020, 16–17, 48.)

Oppimisympäristön tarina konkretisoidaan käsikirjoituksen avulla (Bies-Wikgren 2023, luku 3). Käsikirjoitus auttaa hahmottamaan kokonaisuutta, rajamaan ja tarkentamaan sisältöä sekä syventämään eri ratkaisuja. Lisäksi sen tarkoituksena on ohjata teknistä toteutusta, 360-kuvien ja -videoiden kuvamista sekä oppimisympäristön rakentamista VR-alustalle. (Bies-Wikgren 2022.) Käsikirjoituksessa tulee siten huomioida alustan eli sovelluksen mahdollisuudet ja rajoitteet, esimerkiksi miten kuvat ja videot toimivat alustalla, millaisia toimintoja niiden päälle voidaan luoda ja millaisia siirtymiä eri elementtien väliin on mahdollista toteuttaa. (Bies-Wikgren 2023, luku 3.)

Käsikirjoitusprosessi etenee vaiheittain, minkä aikana käsikirjoituksesta syntyy eri vaihtoehtoja. Oppimisympäristön aloitus on tärkeä, sillä sen avulla herätetään käyttäjän kiinnostus tehtävään. Käsikirjoituksesta voidaan pyytää prosessin aikana palautetta, mikä mahdollistaa virheiden korjaamisen, ylimääräisten asioiden poistamisen sekä uusien ideoiden ja yksityiskohtien lisäämisen. Etenkin vuoropuhelu VR-alustan tuntevien kanssa auttaa oikeiden ratkaisujen valinnassa. (Bies-Wikgren 2023, luku 3.)

Virtuaalisen oppimisympäristön rakentaminen on tavoitteellista ja suunnitelmallista. Kirjoitusprosessin aluksi määritellään muun muassa tyyli, kohdeyhmä, oppimisympäristön pituus ja käyttötavat sekä tuotoksen levitystapa. Kirjoittaessa tulee miettiä myös se, missä roolissa oppimisympäristön käyttäjä on: osallistuuko hän tarinaan itse vai toimiiko kolmantena persoonana. Etenkin sitä on hyvä miettiä, eteneekö tarina määrittelemättä tarkemmin osallistujan

ikä, sukupuolta tai kansallisuutta. Nämä auttavat käsikirjoitusta pysymään oleellisissa asioissa ja muodostamaan virtuaalisesta oppimisympäristöstä henkilökohtaisemman kokemuksen. (Bies-Wikgren 2022.) Immersiivisyyttä ja rytmiä tukee sisällön monipuolisuus. Etenkin pitkissä skenaarioissa luovuudesta, yllättävyydestä ja vaihtelevuudesta on etua. Tärkeintä on kuitenkin tarinan sisältö. (Bies-Wikgren 2023, luku 3.) Laadukkaan virtuaalisen oppimisympäristön ominaispiirteitä ovat muun muassa tasapainoisuus, selkeys, tavoitteellisuus ja tarinallisuus. Lisäksi hyvä toteutus sisältää rakennetta, ulotteisuutta, pelillisyyttä ja huumoria. (Bask 2022a.)

7.4 VR-oppimisympäristön eettisyys

Koska käytettävissä olevaan VR-tekniikkaan ja sovelluksiin liittyy vielä useita puutteita, erityisesti saavutettavuuden, pedagogisen monipuolisuuden, toimivuuden ja yhteisöllisyyden näkökulmista, on oppimisympäristöjen suunnittelussa ja toteutuksessa hyvä huomioida myös arvoulottuvuudet. Oppimisympäristössä tapahtuva ohjaus sisältää viitteitä siitä, mikä on tärkeää, millaista on hyvä elämä ja mitkä ovat sopivia tavoitteita. Tästä syystä suunnittelussa ja toteutuksessa on pidettävä mielessä useita eettisiä näkökulmia (kuva 8). (Bies-Wikgren & Bask 2023, luku 8.)



Kuva 8. Oppimisympäristön eettisyys (Pasanen 2023, Bies-Wikgrenin & Baskin mukaan)

Oppimisympäristön eettiset periaatteet sivuavat monilta osin työpajatoiminnan perusteita ja arvoja. Tästä syystä niiden huomioiminen kehitystyössä oli itsessään selvää.

8 KEHITTÄMISTYÖN TOTEUTUS

Tässä luvussa kuvataan tarkemmin kehittämisprosessin etenemistä, eri vaiheiden aikana käytettyjä palvelumuotoilun menetelmiä sekä tehtyjä löydöksiä. Kuvaus keskittyy tiedon keräämiseen, analysointiin ja oppimisympäristön suunnitteluun. Virtuaalisen oppimisympäristön tekniseen toteutukseen liittyviä vaiheita, kuten valokuvamateriaalien ja muun aineiston hankintaa ja niiden syöttämistä digitaaliselle alustalle sivutaan vain lyhyesti.

Tutkimus toteutettiin iteratiivisesti tuplatimanttimallin neljän eri vaiheen mukaisesti, joten se ei edennyt täysin lineaarisesti seuraavissa luvuissa kuvatun järjestyksen mukaisesti. Välillä vaiheissa palattiin takaisinpäin ja osittain vaiheet etenivät limittäin. Työvaiheiden limityksellä pyrittiin siihen, että kehittämisprosessi ei olisi pysähtynyt esimerkiksi aikataulullisten haasteiden takia, ja että siitä olisi mahdollisimman vähän haittaa osallistujille.

Tutkimuseettisesti on tärkeää, että aineiston kerääminen ei vaikuta liikaa normaaliin arkityöhön (Kostamo ym. 2022, 53). Siten osallistettaviksi valikoituivat ammatillisista valmennusyksiköistä juuri Kädentaidon ja Taide-yksikön nuoret. Kehittämistyö häiritsi vähiten näiden valmennusyksiköiden arkea ja tilaustöiden valmistamista. Myöhemmissä testauksen vaiheissa osallistuminen oli helppo ja joustava toteuttaa ilman, että tilanne vaikutti koko ryhmän toimintaan. Valmentautajat pystyivät irrottautumaan vuorotellen hetkeksi tehtävistään ja palaamaan nopeasti takaisin työnsä ääreen.

Valmentautujien lisäksi tässä opinnäytetyössä kehittämiseen osallistettiin myös henkilöstöä. Koska tiedossa oli, että osalla nuorista on sosiaalisten tilanteiden pelkoa ja vaikeuksia toimia ryhmässä, päädyttiin erillisiin yhteiskehittämisen työpajoihin. Tällä haluttiin taata, että nuoret uskaltavat avoimesti keskustella ja tuoda esiin ajatuksiaan. Aluksi suunniteltiin myös työpajojen kuvaamista, mutta siitä luovuttiin samasta syystä. Usein tutkittavat käyttäytyvät tiedostamattaankin eri tavalla havainnointitilanteissa, etenkin jos heitä kuvataan (Stickdorn ym. s.a., luku 5). Erilliset menetelmät mahdollistivat myös hieman eri näkökulman työpajojen toteutukseen ja sisältöön. Sekä valmentautujille

että henkilöstölle järjestetyissä yhteiskehittämisen työpajoissa hyödynnettiin kuitenkin lähtökohtana opinnollistamisen prosessia kuvaavaa palvelupolkua (liite 1).

8.1 Löydä

Tuplatimanttimallin mukainen palvelumuotoiluprosessi alkaa löydä-vaiheesta, jonka pyrkimyksenä on tunnistaa ongelma, jonka kanssa työskennellään, rajata kehittämisen tavoitteet ja kartoittaa asiakkaiden tarpeet. Tutkimus keskittyy erityisesti luomaan kokonaisvaltaisen kuvan asiakkaista, heidän käyttäytymisestään, motiiveistaan ja unelmistaan. Lisäksi löydä-vaiheessa pyritään ymmärtämään aineettoman palvelun sosiaalista ja kulttuurista rakennetta. (Koivisto ym. 2019, 44; Stickdorn & Schneider 2021, 128–129.) Alussa palvelumuotoiluprosessille määritellään tarkoitus (miksi), visio (unelmatila) ja tavoitteet (mitä), joihin haetaan ratkaisu palvelumuotoilun menetelmin (Ahonen 2019, 49).

Tämän opinnäytetyön lähtökohtana oli käytännön työstä noussut tarve helpottaa opinnollistamisen käsitteen avaamista valmentautujille sekä selventää prosessin kulkua kaikille toimintaan osallistuville osapuolille. Tavoitteena oli luoda kerätyn asiakasymmärryksen pohjalta virtuaalinen oppimisympäristö, joka hyödyntää visuaalisuutta ja pelillisyyttä.

Kehittämistyön löydä-vaihe aloitettiin kartoittamalla tarvittavaa tietoa ja aihepiiristä aiemmin tehtyjä opinnäytetöitä sekä tutkimuksia. Lisäksi tutkittiin Rannikkopajojen asiakastilastoja sekä Ekamin OOO-hankkeen aikana muodostettua empatiakarttaa (kuva 9, sivu 42).

Tässä kehittämistyössä luotaintehtäviä oli kaksi, joista toinen oli kohdennettu valmentautujille ja toinen Rannikkopajojen ammatillisten valmennusyksiköiden yksilövalmentajille (kuva 10). Valmentautujille suunnatun luotaimen idea syntyi Siä päätät-hankkeessa toteutetun nuorten profiileja kartoittavan työkalun pohjalta (Haapanen & Kirvesniemi 2017, 42–52). Yksilövalmentajien tehtävä muokattiin Design a Better Businessin (DABB) Persona Canvasin pohjalta. (DABB 2019.)

KÄYTTÄJÄPROFIILI (valmentautujille)

NIMI:	TARPEET JA TOIVEET:	PELOT JA HAASTEET:	TAVOITTEET:	TÄRKEINTÄ ELÄMÄSSÄ:	
IKÄ:					

TARINA

--	--	--

KÄYTTÄJÄPROFIILI (yksilövalmentajille)

<p>YMPÄRISTÖN PAINEE</p> <p>Koulutukseen ja työelämään liittyvät HEIKKOUEDET</p> <p>Henkilökohtaiset ongelmat ja PELOT</p>	<p>TARVE</p> <p>Mitä valmentautuja oikeasti haluaa?</p>	<p>YMPÄRISTÖN TUKI</p> <p>Koulutukseen ja työelämään liittyvät MAHDOLLISUUDET</p> <p>Henkilökohtaiset tavoitteet ja TOIVEET</p>
--	---	---



Kuva 10. Luotaimet

Molemmissa tehtävissä oli tavoitteena nostaa esiin kohderyhmän eli valmentautujien elämän kannalta tärkeitä tekijöitä. Luotaimilla haluttiin selvittää erityisesti nuorten mielipiteitä, kokemuksia, ajatuksia, toiveita, unelmia, tavoitteita sekä mahdollisia haasteita ja ongelmia.

Ennen luotaimien jakamista yksilövalmentajille järjestettiin Teams-tapaaminen, jossa keskusteltiin kehittämistyön tavoitteista ja suunnitelmista sekä valmentautujien osallistamisesta. Tällä haluttiin varmistaa, että yksilövalmentajilla on tieto omasta roolistaan koko kehittämisprosessissa ja he myös osaavat kannustaa valmentautujia luotaimen täyttämiseen. Yksilövalmentajien tapoamisen jälkeen opinnäytetyön tekijä esitteli valmentautujille joko paikan päällä tai videopuhelun avulla itsensä, opinnäytetyön tavoitteen sekä tehtävän sisällön ja mihin sillä pyrittiin. Tällöin nuorilla oli mahdollisuus tutustua opinnäytetyön tekijään ja esittää tarvittaessa kysymyksiä aiheeseen liittyen. Esittäytymisen toivottiin lisäävän motivaatiota ja sitoutumista tehtävän täyttämiseen.

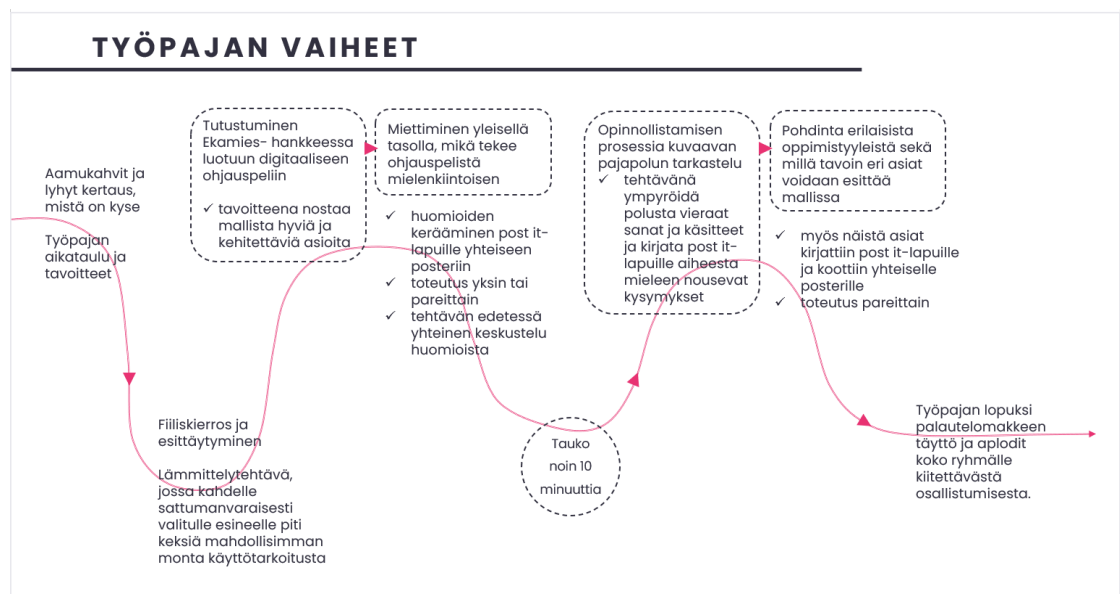
Valmentautujille suunnattu luotain toteutettiin itsenäisesti, täysin anonyyminä. Jos tehtävään ei halunnut kirjata omia kokemuksiaan, siihen liittyvän tarinan sai halutessaan toteuttaa kuvitellusta henkilöstä, joka voisi työskennellä heidän kanssaan työpajalla tai kuulua samaan kaveripiiriin. Tehtävää helpotettiin myös siten, että sen sai täyttää haluamallaan tavalla joko piirtäen, kirjoittaen tai molempia tapoja yhdistäen.

Luotaimen täytti yhteensä 22 valmentautujaa ja neljä yksilövalmentajaa. Koska luotaimet perustuvat käyttäjän aktiivisuuteen, Mattelmäen (2006, 85) mukaan luotaimien riskinä on, että kaikilta osallistujilta ei välttämättä synny ideoinnin näkökulmasta mielenkiintoista tai käyttökelpoista aineistoa. Tässä kehittämisprosessissa aineistoa kertyi riittävästi ja se oli työn kannalta relevanttia. Vastausten taso vaihteli valmentautujien taitojen ja kiinnostuksen mukaan, mutta suurin osa oli selkeästi paneutunut tehtävään ja kirjannut ajatuksiinsa hyvin avoimesti. Jälkikäteen ajateltuna valmentautujien luotaimen olisi voinut lisätä kysymyksen mieleisistä harrastuksista tai muusta vapaa-ajan käytöstä, sillä osa valmentautujista oli näistä teemoista kirjannut ajatuksiinsa oma-aloitteisesti. Lisäksi oppimiseen tai oppimisen taitoihin liittyen olisi voinut olla yksi kysymys.

8.1.2 Yhteiskehittämisen työpajat valmentautujille

Yhteiskehittämisen työpajoissa työskentelyllä on aina tavoitteet ja toiminta on suunniteltu huolellisesti etukäteen. Selkeä tavoite mahdollistaa oikeiden menetelmien valinnan, joilla voidaan tuottaa haluttua, tavoitteeseen vastaavaa tietoa. Työpajan onnistumista edesauttaa se, että osallistujat tietävät, miksi työpaja pidetään, mihin sillä pyritään ja mihin tuotettua tietoa käytetään. (Vilkka 2021, 90.)

Valmentautujien työpajan tavoitteena oli selvittää, millaisia ominaisuuksia valmentautajat odottavat pelilliseltä oppimisympäristöltä ja millaista tietoa heillä opinnollistamisesta on ja mitä tietoa tarvitaan lisää. Työpajassa pohdittiin lyhyesti myös erilaisia oppimistyyplejä ja miten niitä voisi oppimisympäristön avulla tukea. Kuvassa 11 on esitetty suunnitelma ja aikataulu yhteiskehittämisen työpajoista, jotka toteutettiin valmentautujien kanssa.

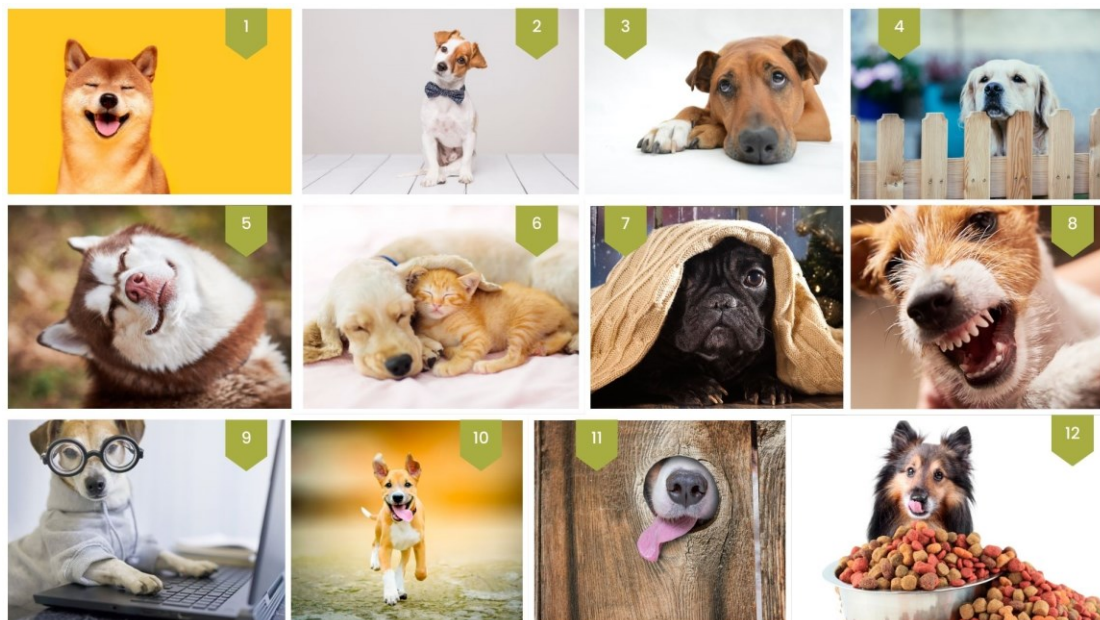


Kuva 11. Valmentautujien työpajasuunnitelma

Koska suurin osa valmentautujista oli opinnäytetyön tekijälle tuntemattomia ja tiedossa oli, että osalla nuorista on sosiaalisten tilanteiden pelkoa, oli se huomioitava työpajojen suunnittelussa. Kaikki tehtävät valittiin siten, että kenenkään ei varsinaisesti tarvinnut olla esillä, jos ei sitä halunnut. Samalla valmentautujille haluttiin antaa aikaa tottua ja tutustua opinnäytetyön tekijään ennen pilotoinnin ja testauksen vaihetta.

Yhteiskehittämisen työpajoja järjestettiin kaksi samanlaista, kahden eri ammatillisen valmennusyksikön valmentautujille. Ensimmäiseen työpajaan osallistui kahdeksan valmentautujaa ja toiseen työpajaan neljä valmentautujaa. Lisäksi ensimmäistä työpajaa oli seuraamassa Jatsoon-hankkeen projektipäällikkö. Koska toiseen työpajaan osallistui vain neljä nuorta, he toteuttivat annetut tehtävät yhtenä ryhmänä. Toinen työpaja toteutettiin saman suunnitelman mukaisesti kuin ensimmäinen, mutta saatujen kokemusten perusteella aikataulua muokattiin hieman. Aikaa käytettiin molemmissa työpajoissa saman verran, mutta tehtävien välissä pidettiin pidempi tauko. Tällä pyrittiin ylläpitämään valmentautujien keskittymiskykyä.

Molemmat valmentautujille suunnatut työpajat aloitettiin kahvin ja pikkusyötävien äärellä. Samalla kerrattiin, miksi työpaja järjestetään ja mihin yhteiskehittämisellä pyritään. Lisäksi käytiin läpi työpajan aikataulu ja tavoitteet. Itse työpaja aloitettiin lämmittelytehtävillä. Ensimmäisen lämmittelytehtävän (kuva 12) tavoitteena oli helpottaa esittäytymistä ja tunnustella, millä mielellä nuoret ovat työpajaan osallistumassa.

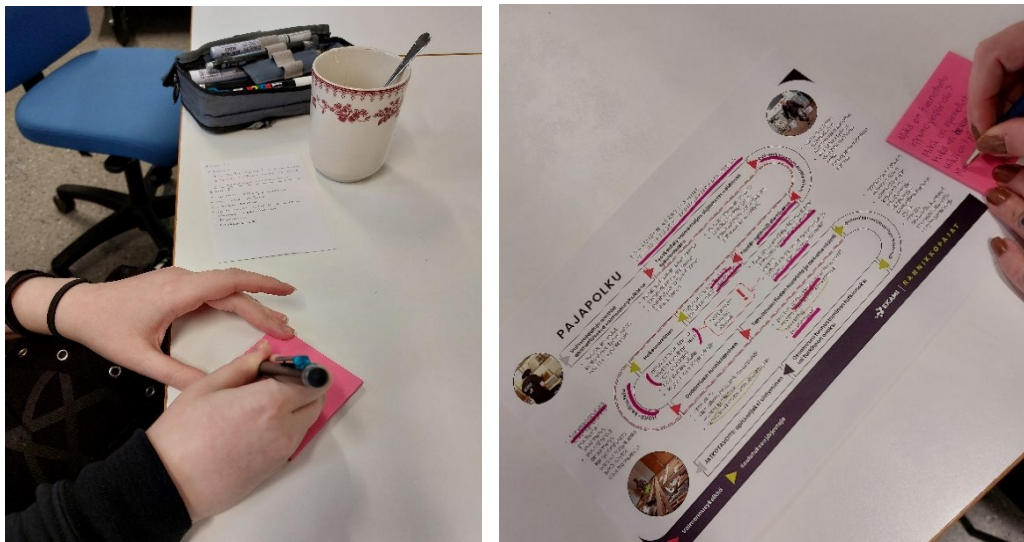


Kuva 12. Ensimmäinen lämmittelytehtävä

Lämmittely on avainasemassa, jotta nuoret kokevat olevansa tasavertaisia osallistujia yhteiskehittämisen aikana. Lämmittelyn tavoitteena on edistää aktiivista osallistumista ja herättää luovia ideoita. (Durl ym. 2017, 439.) Lämmit-

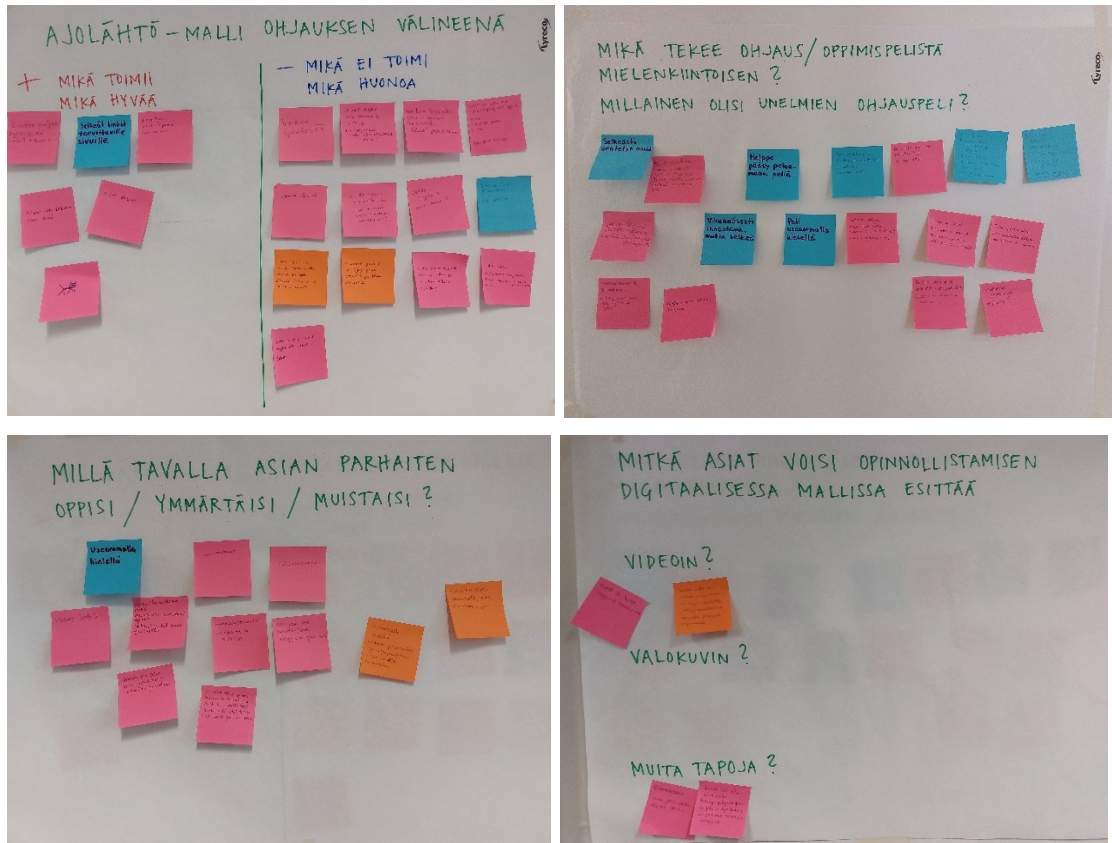
tely mahdollistaa myös tutustumisen sekä turvallisen ja luottamuksellisen ilmapiiirin luomisen. Sen tarkoituksena on myös motivoida ja madaltaa kynnystä osallistumiseen. (Vilka 2021, 100.)

Työpajoissa oli nähtävissä, että fasilitoinnilla on vaikutusta tavoitteiden saavuttamisen näkökulmasta. Fasilitoija mahdollistaa osallistujien vapaan työskentelyn, mutta toisaalta tunnistaa tilanteet, joissa tarvitaan ohjausta, esimerkiksi silloin, kun joku osallistuja jää syrjään keskustelusta. (Vilka 2021, 90.) Ensimmäinen ryhmä keskusteli vilkkaasti ja lähti itsenäisesti työstämään annettuja tehtäviä. Toinen ryhmä oli hiljaisempi ja vaati enemmän kannustusta työn aloittamiseksi.



Kuva 13. Ajatusten kirjaamista työpajoissa

Tehtävien toteutukseen valittiin yksinkertaiset ja kaikille tutut työskentelytavat ja -välineet (kuva 13). Valmentautujien ajatukset koottiin post-it lapuille ja fläppipaperille. Lisäksi yhdessä tehtävässä hyödynnettiin valmentautujien omia puhelimia ja toisessa opinnollistamisen pajapolkua (liite 1). Tällöin työpaja päästiin aloittamaan nopeasti, eikä aikaa tarvinnut käyttää uusien menetelmien opetteluun. Samalla haluttiin varmistaa se, että kenellekään ei muodostu tunnetta siitä, että työskennellään liian vaikeiden asioiden parissa. Molemissa työpajoissa päästiin tavoitteisiin ja asetettuihin kysymyksiin saatiin hyvin vastauksia. Lisäksi työpajojen aikana käyty keskustelu kirjattiin muistiin.



Kuva 14. Ensimmäisen työpajan tuotokset

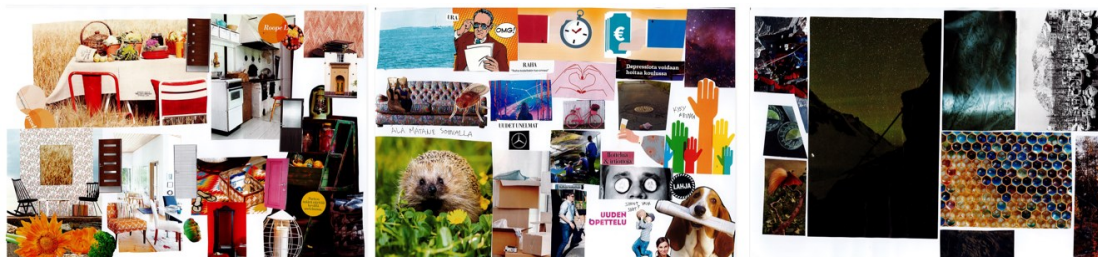
Kuten kuvasta 14 näkyy, viimeiseen tehtävään nuoret eivät enää jaksaneet keskittyä kunnolla, joten vastauksia saatiin vain muutama. Aina käyttäjät eivät myöskään osaa ideoida parannuksia tai nähdä palvelun mahdollisuuksia. Suunnittelulle yhdenkin ihmisen tarve tai toive voi kuitenkin antaa uuden lähtökohdan tai inspiraation (Mattelmäki 2006, 38). Myös tässä tapauksessa yksittäiset ajatukset osoittautuivat arvokkaaksi ja niiden pohjalta saatiin ideoita oppimisympäristön rakentamiseen. Vastausten perusteella päätettiin esimerkiksi hyödyntää käyttäjäpersoonien tarinoita opinnollistamisen skenaarion lähtökohdaksi ja lisätä skenaarioon sarjakuva opinnollistamisen prosessiin liittyvistä henkilöistä ja heidän työtehtävistään.

Työpajojen lopuksi valmentautujilta kerättiin palautetta työpajan tehtävistä, ohjeistuksesta ja fiiliksestä. Palaute oli hyvää. Tehtävien sisältöjä pidettiin selkeinä ja niitä oli mielenkiintoista tehdä. Kehitettävä asia tuntui tärkeältä. Valmentautujien mielestä työpajojen tunnelma oli mukava, eikä tekemisestä tarvinnut kokea painetta. Yhdessä työskentelystä pidettiin, vaikka joissakin vastauksissa nousi esiin myös väsymys ja keskittymisvaikeudet. Työpajan tehtä-

vät olisikin voinut jakaa kahteen eri kertaan ja siten lyhentää yksittäisen työpajan kestoja. Myös ensimmäistä työpajaa seuraamassa ollut projektipäällikkö kirjasi pyydettäessä ajatuksiaan: *”Annoit nuorille hyvin tilaa, et pakottanut vastaamaan tai pyytännyt tarkentamaan vastausta (erityisesti siinä alkulämmittelyssä). Juttelimmekin jo siitä, että nuoret jaksavat keskittyä melko lyhyen aikaa. Sama vaiva on sitten opettajilla eli mitä nopeampaa ja tiiviimpää työskentely on, sitä parempia tuloksia saadaan aikaan.”* Tämän perusteella henkilöstön työpajat pyrittiinkin pitämään tiiviinä, vain tunnin mittaisina tapaamisina.

8.1.3 Moodboard-työpaja

Ensimmäisiin työpajoihin osallistuneille valmentautujille järjestettiin myös yhteinen Moodboard-työpaja, johon osallistui kahdeksan valmentautujaa. Työpajan tavoitteena oli koota esiin toiveita ja näkemyksiä virtuaalisen oppimisympäristön visuaalisesta ilmeestä, värimaailmasta ja tunnelmasta. Kuvakollaasit toteutettiin pareittain tai pienryhmissä, ja niitä muodostui yhteensä kolme. Moodboard-työpajan lopuksi työt nostettiin esille ja niistä keskusteltiin yhdessä. Lopuksi valmentautijat saivat äänestää niistä suosikkinsa. Eniten ääniä sai kuvassa 15 keskimmäisenä oleva kollaasi.



Kuva 15. Valmentautujien kokoamat kuvakollaasit

Moodboardia voidaan käyttää muun muassa ideoinnin lähteenä ja palvelunkehittämisen prosessin ohjaajana. Menetelmää voidaan hyödyntää myös visuaalisen tunnelman ja tavoitetilan kuvailemiseen. Moodboard-työkalun avulla on mahdollista luoda ideoille konkreettinen muoto, joka helpottaa yhteistä keskustelua aiheen tyylistä ja tunnelmasta. (Sivistystoimen työkalupakki 2014, 27; Tolonen 2023.)

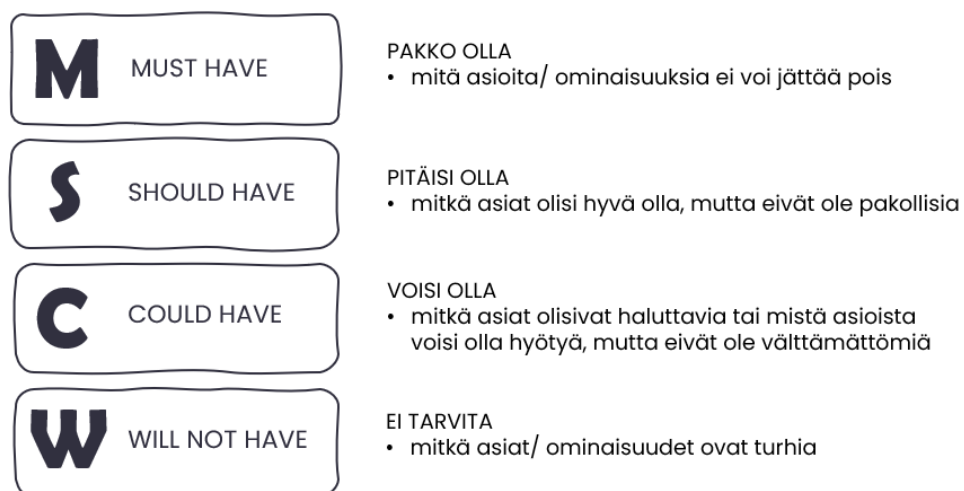
Koska yhteiskehittämisen työpajojen analyysin valmistuttua saatiin uusia ideoita oppimisympäristön rakenteesta ja kuvallisesta sisällöstä, tarkempaa kuva-

analyysiä ei työpajassa kootuille kollaaseille lopulta tehty. Opinnäytetyön tekijä sekä kuvitusten piirtäjänä toiminut apuohjaaja tarkastelivat kollaaseja kuitenkin yhdessä. Kollaaseista huomioitiin etenkin ilmeikkyys, värikkyys ja positiivisuus, jotka haluttiin sisällyttää oppimisympäristön visuaaliseen ilmeeseen.

8.1.4 Henkilöstölle suunnatut työpajat

Tutkimusaineistoa täydennettiin henkilöstölle suunnatulla työpajalla, koska haluttiin selvittää, mitä virtuaalisen oppimisympäristön sisällön suunnittelussa piti huomioida ohjaustyötä tekevien ammattilaisten näkökulmasta ja miten oppimisympäristö voisi palvella heidän työtään ohjaustilanteissa tai esimerkiksi uuden kollegan perehdytyksessä. Aluksi työpaja oli tarkoitus järjestää Teams-tapaamisena, mutta useiden peruutusten vuoksi se jouduttiin siirtämään. Samalla päätettiin kokeilla, saadaanko useampi osallistuja houkutelua paikalle, jos tapaaminen toteutetaan aamukahvin äärellä. Lopulta tunnin mittaiseen työpajaan osallistui kolme hoksaajaopettajaa, kaksi yksilövalmentajaa ja Jatkoohankkeen projektipäällikkö.

Osallistujille lähetettiin etukäteen sähköpostitse ennakkomateriaalia tutustuttavaksi. Sähköpostissa kuvattiin sekä opinnäytetyön että yhteiskehittämisen työpajan tavoite ja pyydettiin tutustumaan opinnollistamisen prosessia kuvaavaa pajapolkuun (liite 1). Työpajassa oli tarkoitus keskustella ja koota ajatuksia MoSCoW- metodia hyödyntäen (kuva 16).



Kuva 16. MoSCoW-metodi (Pasanen 2023, Newellin mukaan)

MoSCoW- metodi on menetelmä, jota voidaan hyödyntää erilaisissa projekteissa yhteisymmärryksen löytämiseksi sidosryhmien kanssa sekä koko kehittämisprosessin suunnan määrittämiseksi (Newell 2020). Metodin avulla haluttua teemaa tarkastellaan neljästä eri näkökulmasta. Näkökulmien tavoitteena on hahmottaa asioiden tärkeysjärjestyksiä sekä rajata ja priorisoida oleelliset asiat. (Viljakainen 2020.) Yhteiskehittämisen työpajassa menetelmän avulla oli tarkoitus kartoittaa muun muassa, mitä tietoa henkilöstön mielestä tarvitaan, jotta opinnollistamisen prosessi olisi mahdollisimman sujuva, mitkä asiat tukisivat työntekijää ja prosessia sekä mitkä tekijät lisäisivät opinnollistamisen skenaarion arvoa, kiinnostavuutta, toimivuutta tai yllätyksellisyyttä.

Valittu menetelmä ei kuitenkaan toiminut toivotulla tavalla tässä yhteydessä. Osallistujat olisivat kaivanneet konkreettisempaa lähtökohtaa työskentelylle. Jälkikäteen ajateltuna työpajaan olisi voinut ottaa avuksi paperiproton, jota oli jo valmentautujien kanssa ehditty testata. Työpajaan varattu aika käytettiin lopulta vapaaseen keskusteluun, johon oli varalle mietitty opinnollistamisen prosessiin liittyviä kysymyksiä. Keskustelun tukena käytettiin valmentautujien pajapolkua. Vaikka aiottu menetelmä hylättiin, tapaamisen tuloksena saatiin vastauksia opinnollistamisen prosessiin liittyviin käytäntöihin ja eroihin eri ammattialojen välillä.

Alkuperäisen suunnitelman mukaan aineisto piti koota sähköiselle työskentelyalustalle teemoittain, mutta siitä luovuttiin samalla, kun siirryttiin toteuttamaan työpaja lähitapaamisena. Sähköisen alustan etuna olisi ollut se, että nekin, jotka olivat estyneet osallistumasta itse työpajaan, olisivat voineet täydentää aineistoa jälkikäteen. Koska työpajan sisältö ei toteutunut aiotusti, ei keskustelun sisältöä kannattanut siirtää alustalle jälkikäteen. Tapaamisesta tehtiin muistiinpanot keskustelun edetessä.

8.2 Määritä

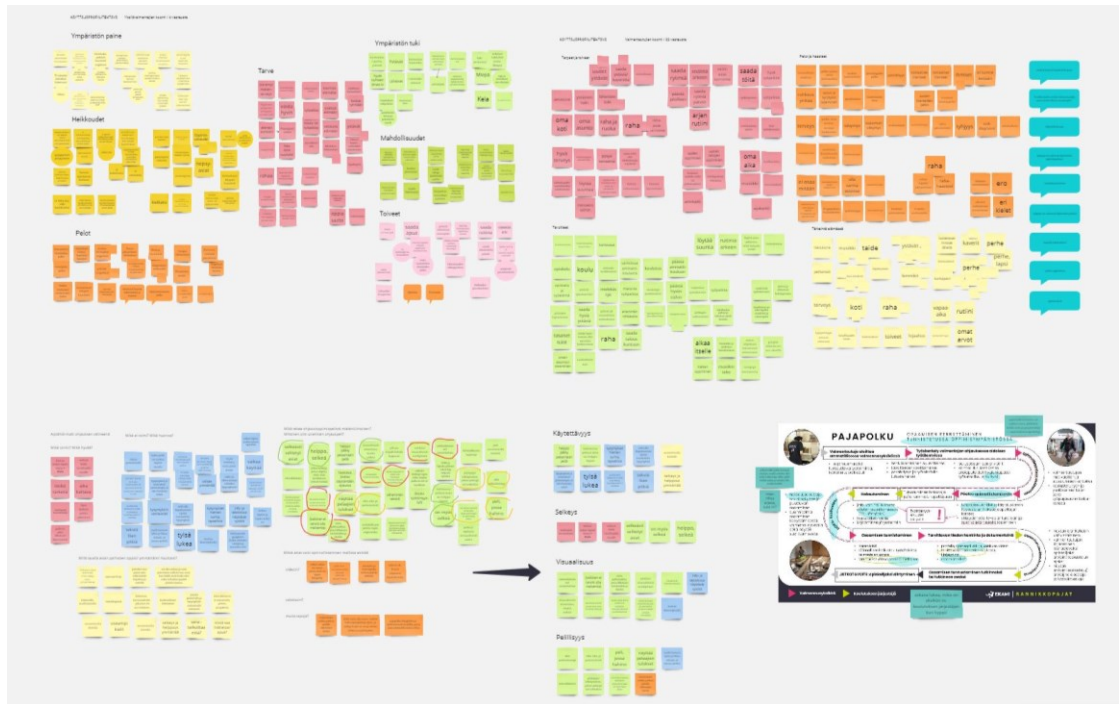
Palvelumuotoiluprosessin määritä-vaihe keskittyy jäsentämään, analysoimaan ja tulkitsemaan ensimmäisessä vaiheessa koottuja aineistoja. Määritä-vaihe pyrkii tiivistämään ongelman tai mahdollisuuden, johon myöhemmissä tuplati-

mantin vaiheissa ideoidaan vaihtoehtoisia ratkaisuja. Saavutettu asiakasymmärrys voidaan kuvata visuaalisesti esimerkiksi käyttäjäprofiilien, palvelupolun tai suunnitteluveturien avulla. (Koivisto ym. 2019, 45–46.)

8.2.1 Aineiston analyysi samankaltaisuuskaavion avulla

Kattavan asiakasymmärryksen saavuttamiseksi on kerätyn materiaalin analysoinnissa tärkeää löytää laajemmalle käyttäjäryhmälle merkittävät asiat ja erottaa ne yksittäisten ihmisten kokemuksista (Tuulaniemi 2016, 154). Tutkimusaineiston analyysissä voidaan hyödyntää samankaltaisuuskaaviota, joka soveltuu suuren ja monimutkaisen tutkimusaineiston jäsentelyyn. Se auttaa ymmärtämään, mikä tutkimusaineistossa on olennaista ja se voi paljastaa merkittäviäkin piileviä asiayhteyksiä. (Curedale 2017, 169.) Kerätystä tutkimusaineistoista etsitään yhteneväisiä aiheita ja teemoja, joiden mukaan muodostetaan ryhmiä ja niistä edelleen suurempia ryhmiä. Aineistoa tulkitsemalla voidaan lopulta koota eri teemoista rakenne, joka on ilmiölle mahdollinen ja merkityksellinen. (Vilka 2021, 154.) Samankaltaisuuskaavion etuna on, että se tuo yhdellä silmäyksellä esiin kaikki käyttäjäryhmälle tärkeät aiheet (Tuulaniemi 2016, 154).

Tässä tutkimuksessa samankaltaisuuskaaviota käytettiin sekä luotaimilla että yhteiskehittämisen työpajoissa kerätyn aineiston analysointiin. Kaikista tutkimusaineistoista luotiin erilliset samankaltaisuuskaaviot rinnakkain Miro-alustalle, joka on digitaalinen valkotaulusovellus (kuva 17, sivu 53).



Kuva 17. Luotaimien avulla koottu aineisto Miro-alustalla

Jokainen vastaus kirjattiin erikseen omalle lapulle, jotta tietoa oli helppo käsitellä. Aineisto jäsenneltiin eri teemojen alle ja koodattiin eri värein. Samalla tutkittiin vastausten toistuvuutta. Valmentautujien ja yksilövalmentajien vastauksia pystyttiin myös vertailemaan ja nostamaan niistä esiin samankaltaisuuksia. Tehtyjä huomioita korostettiin lappujen muotoa tai kokoa muuttamalla. Lopuksi luotaimin kootun aineiston pääkohdista tehtiin poiminnat Word-dokumenttiin ja niitä peilattiin OOO-hankkeessa tehtyyn empatiakarttaan (kuva 9, sivu 42). Yhteiskehittämisen työpajoista saatuja tuloksia peilattiin teoriatietoon.

Luotaimien kautta saatua tietoa käytettiin valmentautujien käyttäjäprofiilien muodostamista varten. Yhteiskehittämisen työpajojen tulosten perusteella muodostettiin suunnitteluajurit, joita taas hyödynnettiin oppimisympäristön käsikirjoittamisessa ja sisällön suunnittelussa.

8.2.2 Käyttäjäprofiilit

Koska opinnollistamisen skenaarion sisällön rakentamiseen ei voitu hyödyntää aitoja asiakastarinoita, virtuaalinen oppimisympäristö pohjautuu kuvitteellisten käyttäjäprofiilien tarinoin ja erilaisiin pajapolkumahdollisuuksiin. Tällä haettiin samaistuttavuutta ja innostavuutta.

Käyttäjä- tai asiakasprofiili on tiivis, visuaalinen kuvaus tyypillisestä käyttäjäryhmän tai asiakaskunnan edustajasta. Se havainnollistaa kuvitteellista henkilöä, jonka ikä, sukupuoli ja muut ominaisuudet vastaavat tutkimuksen kohderyhmää. Käyttäjäprofiili kiteyttää tutkimuksen perusteella löydetyt asiakkaan käyttäytymismallit, motiivit, arvot, pelot ja esteet, jotka ohjaavat käyttäjän toimintaa. Se voi sisältää myös asiakkaan mieltymyksiä, tapoja, taitoja, taustaa, odotuksia ja päämääriä. (Curedale 2017, 69; Newton ym. 2011, 20.)

Käyttäjäprofiilien tarkoituksena on edistää käyttäjien ymmärtämistä sekä auttaa asettumaan asiakkaan asemaan tarinankerrontaa hyödyntämällä. Käyttäjäprofiilit auttavat suunnittelemaan ja arvioimaan palvelua sekä parantamaan asiakaskokemusta vastaamalla piileviin asiakastarpeisiin. Käyttäjäprofiilien avulla on mahdollista kohdentaa palvelut ja markkinointi oikein sekä parantaa niiden saatavuutta. (Newton ym. 2011, 21; Tuulaniemi 2016, 155–156.)

Vaikka käyttäjäprofiilit ovat mielikuvituksen tuotetta, niiden tulee olla realistisia ja vastata kohderyhmää. Kuvausta voidaan täydentää valokuvalla tai piirroksella, joka vahvistaa profiilin autenttisuutta ja uskottavuutta. Tämä helpottaa tarinan mieltämistä oikeaan, todelliseen henkilöön, sekä herättää empatiaa. (Newton ym. 2011, 21.)

Rannikkopajojen tilastojen ja luotaimista kerätyn aineiston lisäksi käyttäjäprofiilien suunnittelussa hyödynnettiin tutkijan omia kokemuksia ja havaintoja kohderyhmästä, jonka kanssa työskentelyä on kertynyt yli kymmenen vuoden ajan. Käyttäjäprofiilien suunnittelun lähtökohtana oli kiinnostus uuden oppimiseen: millaiset valmentautajat olisivat varmimmin valmiit sitoutumaan opinnollistamisen prosessiin. Kuvauksessa tuotiin esiin muun muassa valmentautujan tausta ja lähtökohdat työvalmennuksen alkaessa, sillä ne vaikuttavat etenkin valmentautujan motivaatioon ja opiskeluhaluuteen. Muut käyttäjäprofiilien ominaisuudet koottiin samankaltaisuuskaaviossa ilmenneiden tyypillisten tarpeiden, toiveiden, pelkojen, haasteiden ja tavoitteiden kautta. Rannikkopajojen tilastojen pohjalta voitiin käyttäjäprofiileille määrittää keskimääräinen ikä ja koulutustausta.

Valmentautujien yksilöllisistä elämäntilanteista huolimatta ihmisen perustarpeet ja toiveet ovat kaikilla hyvin samankaltaisia. Luotaimin kootun aineiston perusteella suurta eroa ei syntynyt myöskään nuorten haasteiden ja pelkojen välillä. Tutkimuksen pohjalta kiteytyi kolme käyttäjäprofiilia; Tuisku Toivola, Muru Muutto ja Sumu Suunta. Käyttäjäprofiilit haluttiin pitää mahdollisimman samaistuttavina ja jokaiselle nostettiin haasteiden lisäksi myös myönteisiä piirteitä. Samasta syystä nimet valittiin niin, että ne ovat mahdollisimman sukupuolineutraaleja. Käyttäjäprofiileita kuvaavat persoonat piirrettiin todellisten henkilöiden ulkoisen olemuksen pohjalta. Heiltä pyydettiin etukäteen lupa kuvien piirtämiseen ja julkiseen käyttöön. Vaikka henkilöillä ei ole muuta yhtymäpintaa muodostettuihin käyttäjäprofiileihin, hahmot kuvattiin siten, ettei niitä voi yhdistää esikuvana olleeseen henkilöön. Oikeiden ihmisten käyttäminen mallina auttoi luomaan aidon tuntuiset ja kohderyhmää riittävän hyvin kuvaavat persoonat. Käyttäjäprofiileiden ajatukset kuvaavat kunkin persoonan tilannetta.

Ensimmäinen käyttäjäprofiili kuvaa Tuisku Toivolaa, joka on 26-vuotias nuori aikuinen (kuva 18).



TARPEET JA TOIVEET

Toiveena on kuntoutua ja päästä elämässä eteenpäin.
Odottaa elämältä tavallista turvallista arkea.
Haluaa löytää omat mielenkiinnon kohteensa.

PELOT JA HAASTEET

Pitkäaikainen masennus on vaikeuttanut elämää.
Pelkää, että häneltä vaaditaan enemmän kuin mihin jaksaminen riittää.
Vertaa itseään muihin ja kokee, että elämässä olisi pitänyt saavuttaa enemmän.

TAVOITTEET

Vahvistaa itseluottamusta ja tulevaisuuden uskoa
Työkokemuksen saaminen
Tasaiset tulot

TÄRKEINTÄ ELÄMÄSSÄ – Tyytyväisyys omaan elämään

TUISKU TOIVOLA 26 v

On suorittanut ammatillisen koulutuksen, mutta kokee, että 15-vuotiaana valittu ala oli väärä.
On yrittänyt hakea töitä muilta aloilta, mutta työllistyminen ilman oikeaa koulutusta on vaikeaa.
Oman jaksamisen kanssa on haasteita.

KYLLÄ TÄÄ TÄSTÄ

Kuva 18. Tuiskun profiili (Pasanen, piirros Solanterä 2023)

Hän on suorittanut ammatillisen koulutuksen, mutta ei koe alaa omakseen ja haluaa siten löytää uuden suunnan. Tuiskulla on jaksamisen kanssa haasteita ja hän tuntee huonommuutta seuratessaan muiden ikäistensä elämää. Koska Tuisku toivoo kuntoutuvansa ja haluaa löytää omat mielenkiinnon kohteensa, hänellä on todennäköisesti motivaatiota oppia uutta ja sitoutua opinnollistamisen prosessiin.

Toisessa käyttäjäprofiilissa on 19-vuotias Muru Muutto (kuva 19).

MURU MUUTTO 19 v

On suorittanut ammatillisen koulutuksen, mutta ei ole löytänyt kotikaupungista töitä.

Harkitsee jatko-opintoja, mutta niihin päästäkseen pitäisi muuttaa muualle.

Itsenäistyminen tuntuu pelottavalta.

TARPEET JA TOIVEET

Tarvitsee läheisten ja ystävien tukea.

Toivoo löytävänsä opiskelu- tai työpaikan.

Haluaa muuttaa omaan asuntoon.

PELOT JA HAASTEET

Haasteena uusien tilanteiden pelko – uudet ihmiset jännittävät.

Pelkää, ettei saisi uudella paikkakunnalla ystäviä tai tulee kiusatuksi.

TAVOITTEET

Päästä yli sosiaalisten tilanteiden vaikeuksista

Pelkojen voittaminen ja itsevarmuuden lisääminen

TÄRKEINTÄ ELÄMÄSSÄ – Ystävät ja perhe

Kuva 19. Murun profiili (Pasanen, piirros Solanterä 2023)

Myös Muru on suorittanut ammatillisen tutkinnon, mutta etsinnöistään huolimatta ei ole saanut töitä. Murun haasteena on sosiaalisten tilanteiden pelko, joka vaikeuttaa tulevaisuuden haaveiden toteuttamista. Perhe ja ystävät ovat tärkeitä Murulle, ja hän saa heiltä tukea tilanteessaan. Työpajan tarjoama valmennus tarjoaa Murulle hyvän mahdollisuuden kehittää taitojaan ja vahvistaa itsetuntemustaan turvallisessa työympäristössä. Tästä syystä opinnollistaminen tukee Murun tavoitteita.

Kolmas käyttäjäprofiili kuvaa 22-vuotiasta Sumu Suuntaa (kuva 20, sivu 57).



Kuva 20. Sumun profiili (Pasanen, piirros Solanterä 2023)

Sumu on ehtinyt aloittaa opinnot useammalla eri alalla, mutta ammatillinen koulutus on aina jäänyt kesken. Sumulla on oppimisen haasteita ja hän kokee, ettei ole saanut niihin riittävästi tukea. Koska aiemmista opinnoista on jäänyt huonoja kokemuksia, Sumu ei ole innostunut kouluttautumaan, eikä hän myöskään oikein tiedä, mitä haluaisi tulevaisuudessa tehdä. Kotona oleminen on kuitenkin käymässä tylsäksi ja Sumu kaipaa tekemistä päiviinsä. Koska hän haluaisi oppia uusia taitoja, opinnollistaminen voi saada hänet innostumaan tutkinnon suorittamisesta.

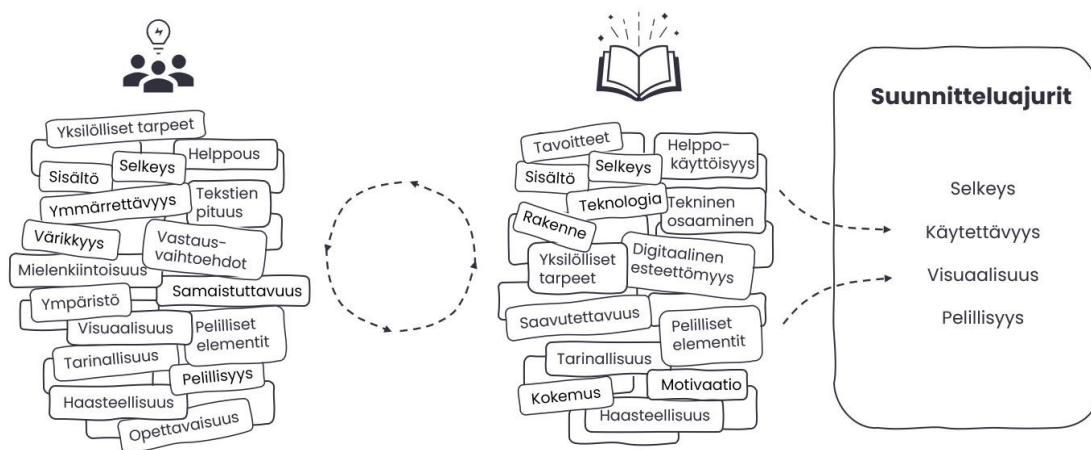
Käyttäjäprofiileista pyydettiin lopuksi palautetta sekä valmentautujilta että henkilöstöltä. Palautteiden mukaan muodostetut hahmot koettiin uskottavina, totuudenmukaisina ja tuttuina. Valmentautujien sanoin käyttäjäprofiilit olivat *”ihan järkeviä, realistisia ikään nähden”* ja *”ovat mielestäni uskottavia, monet nuoret kamppailevat samanlaisten asioiden kanssa.”*

8.2.3 Suunnitteluajurit

Suunnitteluajurit tai suunnitteluohjurit ovat tutkimuslöydösten perusteella muodostettuja suunnittelua ohjaavia päämääriä. Kun suunnitteluajurit on valittu ja

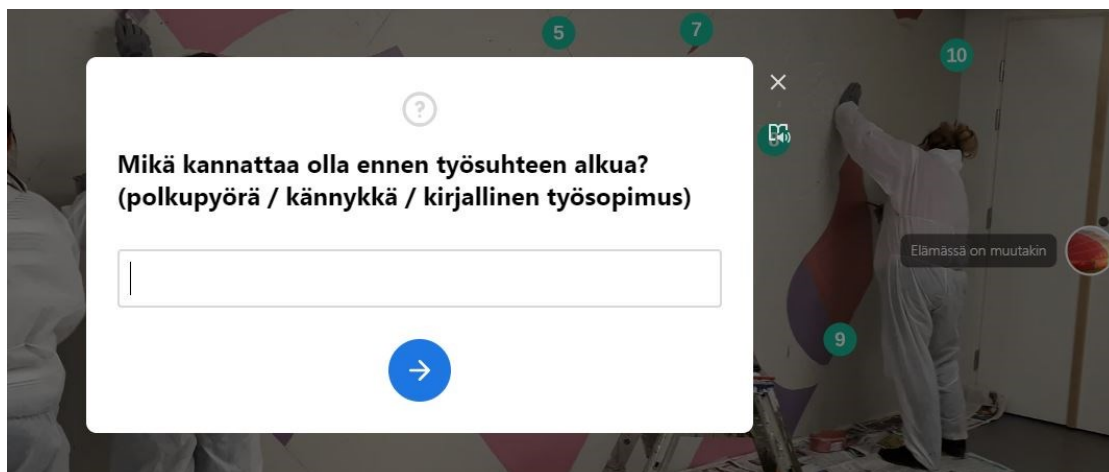
arvioitu huolellisesti, ne auttavat kehittämistyössä huomioimaan tärkeimmät asiakastarpeet. Suunnitteluajurit selkeyttävät sen, mitä palvelulta odotetaan ja mihin suuntaan sitä tulee kehittää. (Tuulaniemi 2016, 156–157.)

Tässä kehittämistyössä suunnitteluajureita käytettiin oppimisympäristön sisäl-
lön ideoinnissa ja käsikirjoittamisessa. Samankaltaisuuskaavion avulla analy-
soitiin valmentautujien kanssa yhteiskehittämisen työpajoissa koottu materi-
aali. Löydöksiä peilattiin oppimisympäristön käsikirjoittamisen teoriaan, ja ver-
tailun pohjalta suunnitteluajureiksi määriteltiin selkeys, käytettävyys, visuaali-
suus ja pelillisuus (kuva 21).



Kuva 21. Suunnitteluajureiden määrittäminen

Selkeys ja käytettävyys kytkeytyivät osittain toisiinsa. Valmentautajat toivoivat, että tarvittava tieto löytyisi helposti ja että vaaditut asiat esitettäisiin yksinkertaisesti ja ymmärrettävästi. Käytettävyyden näkökulmasta tuloksista nousi myös toive lyhyistä tekstiosuuksista ja monivalintakysymyksistä. Muu huomio, joka liittyi kysymysten muotoiluun, oli asiallisuus. Työpajassa vertailulähtökoh-
tana käytetyn ohjauspelin vastausvaihtoehdot koettiin lapsellisina ja itsestään
selvinä (kuva 22, sivu 59). Valmentautajat kaipasivat oppimisympäristöltä
haastavuutta ja mahdollisuutta uuden oppimiseen.



Kuva 22. Kuvakaappaus vertailulähtökohdista käytetystä ohjauspelistä

Lisäksi oppimisympäristöltä toivottiin enemmän pelillisyyttä, esimerkiksi interaktiivisuutta, pisteytystä tai mahdollisuutta seurata omia tuloksia. Myös visuaalisuutta ja kuvamaailmaa pidettiin tärkeänä. Valmentautajat esittivät ajatuksia muun muassa taustalla oleviin valokuviin liittyen.

Osa työpajassa nousseista valmentautujien toiveista oli kuitenkin sellaisia, joita ei pystytty lopputuloksessa huomioimaan muun muassa ThingLink-soveluksen rajoitteiden takia. Esimerkiksi enemmän pelimäisen ratkaisun toteuttaminen olisi vaatinut koodaamista. Ensimmäisen työpajan vastauksissa nousi lisäksi toive useammalla kielellä toteutetusta oppimisympäristöstä, sillä ryhmässä oli suomea osaamaton valmentautuja. Tähän toiveeseen ei myöskään tämän hankkeen puitteissa ollut mahdollisuutta vastata. Toisaalta opinnollistamisen skenaariossa kielivaihtoehdot eivät ole välttämättömiä, siksi että ammatillisissa opinnoissa vaaditaan tietyn tason suomen kielen taitoa.

8.3 Kehitä ja tuota

Palvelumuotoiluprosessin kehittä-vaiheessa ideoidaan syntyneen asiakasymmärryksen pohjalta erilaisia ratkaisuvaihtoehtoja määrittä-vaiheessa tunnistettuun ongelmaan. Tuota-vaiheen tavoitteena on rajata syntyneistä vaihtoehdoista ne, jotka vastaavat parhaiten asetettuun tavoitteeseen. Sekä kehittä-että tuota-vaiheissa vaihtoehtoja voidaan kehittää ja testata yhdessä sidosryhmien kanssa, jolloin saadaan arvokasta palautetta ja kokemuksia kehittämistyön eteenpäinviemiseksi. (Koivisto ym. 2019, 46.) Testauksen aikana nousevat osallistujien reaktiot voivat tuoda lisätietoa asiakkaiden piilevistä tarpeista

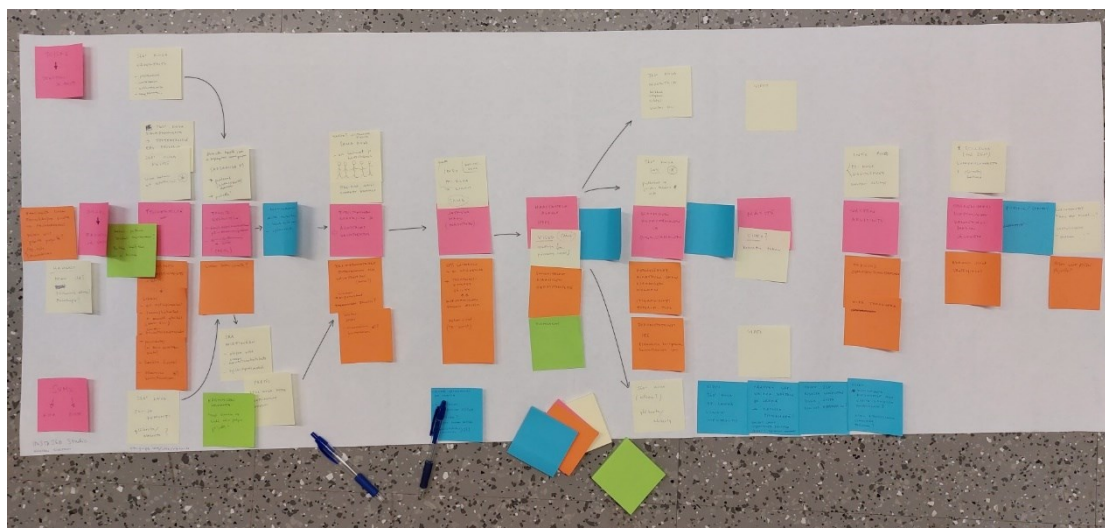
(Innanen 2018). Etenkin kehittä-vaiheessa on olennaista ratkaisujen visualisointi ja konkretisointi hyödyntämällä erilaisia luovia menetelmiä, kuten kuvakäsikirjoitusta, skenaariokuvauksia, draamaa ja prototypointia. (Innanen 2018; Koivisto ym. 2019, 46.) Testauskierroksia toistetaan tarvittaessa niin kauan, että sopiva ratkaisu löytyy. Tuota-vaiheen lopuksi prosessi jatkuu ottamalla toimiva ratkaisu käyttöön. (Alhonen ym. 2023.)

Tässä luvussa kuvataan virtuaalisen oppimisympäristön rakentumista käsikirjoituksesta julkaistavaan lopputuotokseen. Koska opinnollistamisen skenaario muodostui useiden eri iteraatiokierrosten ja osittain päällekkäisten vaiheiden kautta, on selkeintä kuvata kehittämistyö niin, että eri vaiheiden välille muodostuu looginen ketju. Prosessin viimeiset vaiheet esitetään siinä järjestyksessä, miten ne ovat vaikuttaneet prosessin etenemiseen ja tehtyihin valintoihin ja päätöksiin.

8.3.1 Opinnollistamisen skenaarion käsikirjoittaminen ja ideointi

Opinnollistamisen prosessia kuvaavan oppimisympäristön käsikirjoitusta ideoidiassa oli pääasiassa opinnäytetyön tekijä ja aiemmin mainittu apuohjaaja. Käsikirjoituksen pohjana käytettiin valmentautujien pajapolkua, joka kuvaa valmentautujan matkan työvalmennuksen aloittamisesta opinnollistamisen prosessin loppuun (liite 1).

Pajapolku hahmoteltiin post it-lapuilla paperille, jonka jälkeen ideoitiin tarinaa ja tarvittavia yksityiskohtia sen ympärille (kuva 23, sivu 61). Perinteiseen fläppipaperiin ja post it-lappuihin päädyttiin niiden helppokäyttöisyyden vuoksi ja koska tarvetta etätyöskentelylle ei ollut. Tällä tavoin kuvattuna koko skenaario oli hahmotettavissa kerralla ja tarinaa oli yksinkertaista ja nopeaa muokata keskustelujen yhteydessä.



Kuva 23. Oppimisympäristön käsikirjoitus

Kuvassa 23 näkyvää käsikirjoitusta on muokattu jo muutamia kertoja. Aluksi pohdittiin muun muassa ratkaisua, jossa olisi ollut vain yksi hahmo, joka kulkee kaikki vaihtoehtoiset polut läpi ja tutustuu samalla eri ammatillisten valmennusyksiköiden mahdollisuuksiin. Käyttäjäprofiilien valmistuessa haluttiin kuitenkin hyödyntää ne kaikki. Tällä pyrittiin vahvempaan samaistumisen kokemukseen. Erityisesti tarinalliset kokemukset, joissa on helposti nähtävissä linkitys tosielämään, voivat temmata vahvasti mukaansa (Hemminki-Reijonen 2021, 36). Lisäksi käyttäjäprofiilien käyttäminen tuki valmentautujien yhteiskehittämisen työpajoissa saatuja tuloksia. Eri hahmojen avulla oli mahdollisuus lisätä toivottua pelillisyyttä.

Käsikirjoitusvaiheessa pidettiin mielessä erityisesti koko skenaarion läpikäymiseen kuluva aika. Se pyrittiin pitämään mahdollisimman lyhyenä, jotta käyttäjän kiinnostus ja keskittymiskyky pysyisi yllä. Tämä huomioitiin etenkin 360-videoiden määrässä ja pituudessa. Skenaarioon haluttiin luoda myös yllätyksellisyttä ja vaihtelevuutta, joten suunnitelmaan hahmoteltiin monipuolista kuvaaineistoa. Lisäksi tarinaa rytmitettiin monivalintakysymysten kanssa siten, että oppinnollistamisen kannalta olennaiset tiedot tulisivat omaksutuksi.

Käsikirjoituksesta keskusteltiin muutamia kertoja lisäksi Jatsoon- ja VOP-hankkeiden projektipäälliköiden kanssa. Tapaamisissa käytiin läpi muun muassa käsikirjoituksen sisältöä ja ThingLink-alustan mahdollistavia ratkaisuja, kuten polkujen siirtymiä ja jakaantumista sekä piirrettyjen hahmojen käyttöä

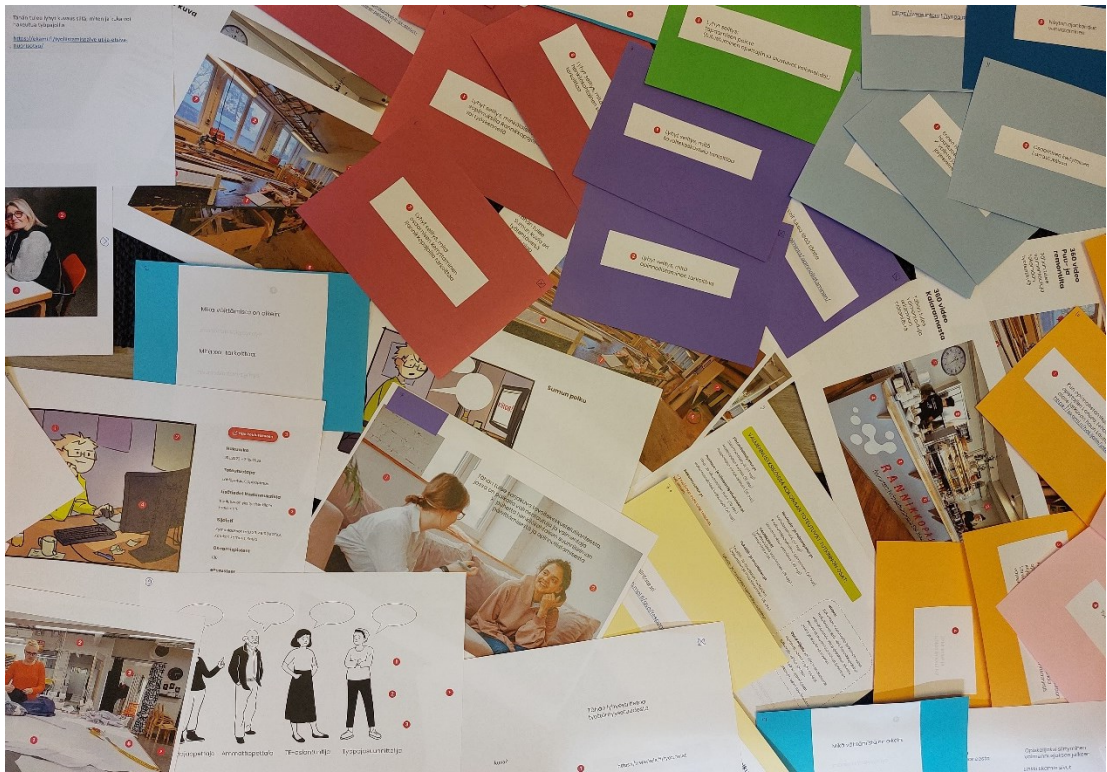
oikeassa ympäristössä. Yhdessä käytiin myös vuoropuhelua eri tavoista, joilla vaihtelua ja mielenkiintoa voidaan pitää yllä.

8.3.2 Prototypointi paperiproton avulla

Tuulaniemen mukaan (2016, 196) prototypointi on keskeinen palvelumuotoilun menetelmä, jolla testataan ideoitujen ratkaisujen toimivuutta käytännössä. Prototypoinnilla pyritään lisäämään ymmärrystä kehitettävästä tuotteesta ja vähentämään epäonnistumisen riskiä. Menetelmän avulla voidaan selvittää esimerkiksi, onko palvelu kiinnostava, haluttava ja helppokäyttöinen asiakkaan näkökulmasta. Prototypointia voidaan tehdä erilaisilla menetelmillä kaikissa palvelumuotoilun vaiheissa. (Tuulaniemi 2016, 197.)

Tähän kehittämistyöhön valittiin paperiprotomenetelmä, koska sitä käytetään yleisesti erilaisten ohjelmistojen ja digitaalisten tuotteiden mallintamiseen ja testaukseen. Lisäksi menetelmän etuna on sen nopeus, helppokäyttöisyys ja edullisuus. Yksinkertaisimmillaan prototyyppi on paperista ja muusta toimistomateriaalista leikkaamalla ja liimaamalla koottu malli kehitteillä olevasta tuotteesta tai palvelusta, eikä se sisällä tuotteen lopullista ulkonäköä tai tuntumaa. (Stickdorn ym. s.a., luku 7.) Paperiproton avulla voitiin havainnollistaa tehtyä käsikirjoitusta sekä kerätä huomioita ja parannusehdotuksia ennen aineiston lopullista syöttämistä ThingLink-alustalle.

Opinnollistamisen skenaariosta tehtiin kuvallinen ja tekstiosioiltaan viitteellinen hahmotelma Powerpoint-dioille, jotka tulostettiin ja liimattiin erivärisille paperille (kuva 24, sivu 63).



Kuva 24. Paperiproto

Paperiproton avulla voitiin testata esimerkiksi skenaarion kulkua ja sisältöä sekä siirtymiä ja eri ikonien takaa avautuvia infolaatikoita. Testaustilanteeseen osallistui seitsemän valmentautujaa ja yksi työvalmentaja. Testaajille korostettiin, että tässä vaiheessa oppimisympäristö on vielä hyvin keskeneräinen ja heidän mielipiteillään on suuri painoarvo lopullisen tuotoksen muodostumisessa. Paperiprototyypin käyttöä puoltaa kaksi seikkaa: toisaalta sen yksinkertaisuus madaltaa testiin osallistuvan käyttäjäryhmän kynnystä tuoda esiin muutosehdotuksia ja toisaalta kehittäjien kynnystä tarvittavien muutosten tekemiseen (Stickdorn ym. s.a., luku 7).

Testausvaiheessa paperille kuvatut näyttösivut esitettiin valmentautujalle, joka osoittamalla näytti, mitä halusi tehdä. Opinnäytetyöntekijä simuloi tietokoneen toimintaa ja vaihtoi näyttösivua valmentautujan toiveen mukaan. Testausvaiheessa käyty keskustelu ja kommentit kirjattiin heti ylös.

Työvalmentaja ja yksi valmentautuja testasivat paperiprotoa yksin, muut pareittain. Tähän päädyttiin siksi, että paperiproton käyttäminen oli tällöin sujuvampaa ja valmentautujien oli helpompaa tuoda mielipiteitään esille. Ryhmähaastattelun heikkoutena pidetään sitä, että ryhmäpaine voi saada ihmiset

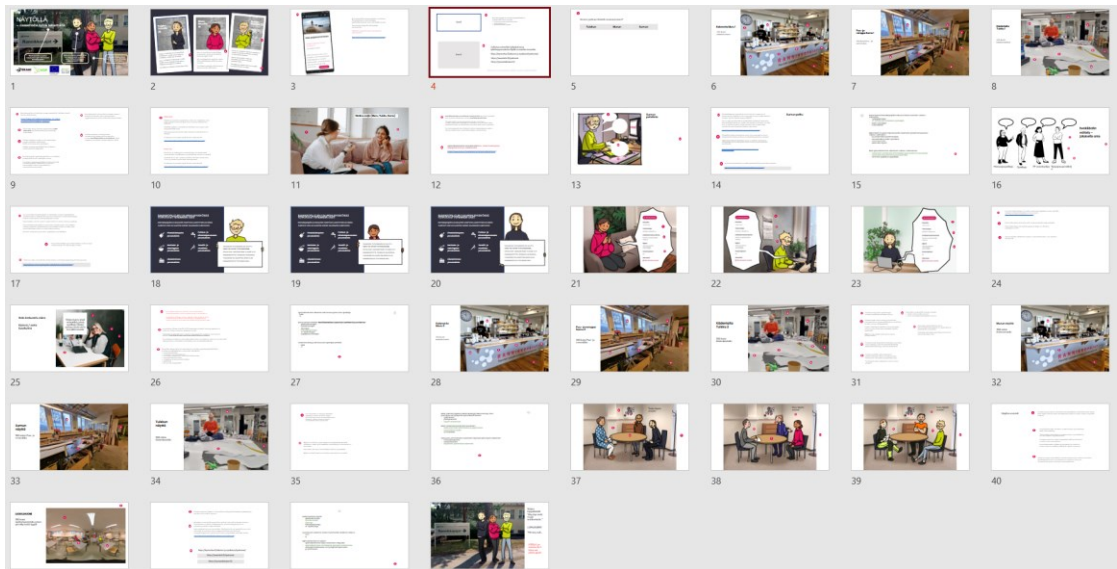
myötäilemään muita, mikä vääristää mielipiteitä (Rauhala & Turku 2021). Kaikille yhteisessä testitilanteessa voisi tapahtua sama ilmiö. Isossa ryhmässä hiljaiset ja arat valmentautujat jättäytyvät helposti syrjään, vaikka heitä pyrkisi kannustamaan ja rohkaisemaan mielipiteiden esittämisessä.

Vaikka paperiprototyyppi on varsin yksinkertainen ja antaa lähinnä yleiskuvan sivuston tai sovelluksen asettelusta, sen avulla voidaan jo kehittämistyön alussa paljastaa esimerkiksi käytettävyysoongelmia asiakkaan näkökulmasta. Menetelmän avulla voidaan testata etenkin erilaisia suunnittelusuuntia. (Stickdorn ym. s.a., luku 7.)

Tässä kehittämistyön vaiheessa prototyypinnilla keskityttiin arvioimaan oppimisympäristöön suunniteltua rakennetta, kuvamateriaalin ja tekstin suhdetta ja määrää sekä skenaarion pituutta. Valmentautujilta saatu palaute oli hyvin yksimielistä. Paperiproton perusteella oppimisympäristöä pidettiin selkeänä ja toimivana kokonaisuutena. Myös kuvien käytöstä pidettiin. Myöhemmässä vaiheessa skenaarion lähes valmiit tekstiosuudet testattiin vielä erikseen. Tällä pyrittiin tarkistamaan se, onko vaikeat käsitteet osattu avata ymmärrettävästi, mutta riittävän tiivistetysti ja napakasti. Tiedossa oli, että muutamalla valmentautujalla oli keskittymisvaikeuksia, joten samalla voitiin havainnoida sitä, miten hyvin tekstit jaksettiin lukea läpi loppuun asti.

8.3.3 Opinnollistamisen skenaarion rakentaminen VR-ympäristöön

Prototyypinnin jälkeen skenaarion rakentaminen sähköiselle alustalle voitiin aloittaa. Sitä varten luotiin sähköinen tiedostokansio, joka jaettiin kehittämistyöhön osallistuneiden kesken. Kansioon koottiin kaikki skenaarioon tarvittava kuva- ja tekstiaineisto. Paperiprotoa varten tehty Powerpoint-esitys (kuva 25, sivu 65) osoittautui myös skenaarion rakentamisvaiheessa erittäin hyödylliseksi.



Kuva 25. Kuvakaappaus Powerpoint-mallista

Koska opinnäytetyön tekijä ei itse toteuttanut VR-oppimisympäristön teknistä rakentamista, eikä yhteistä työskentelyaikaa voitu aina järjestää, Powerpoint-esitys toimi selkeänä mallina VOP-hankkeen projektipäällikölle skenaarion rakenteen muodostamisessa sekä aineiston sisällön syöttämisessä. Tarvittavat korjaukset ja tarkennukset oli heti ajantasaisesti kaikkien saatavilla.

8.3.4 Opinnollistamisen skenaarion pilotointi ja havainnointi

Palvelumuotoilussa yksi paljon käytetyistä havainnoinnin menetelmistä on varjostus. Tällöin tutkija kulkee palveluympäristössä osallistujan mukana seuraten hänen toimintaansa (Komulainen 2021). Varjostusta voidaan hyödyntää myös käyttäjien tarkkailuun heidän testatessaan kehitettävää prototyyppiä. Testaustilanteessa on eduksi löytää muutama kohderyhmään oikeasti kuuluva henkilö suuren sattumanvaraisen joukon sijaan (Yayici 2016, 70) ja rajata etukäteen, millaisia havaintoja tarvitaan, jotta havainnointi tuottaisi palvelun tai tuotteen kehittämisen kannalta tarpeellista tietoa (Vilkkä 2021, 82–83).

Havainnointia voidaan käyttää joko itsenäisesti tai muiden tutkimusmenetelmien tukena. Havainnoinnin etuna on, että seuraamalla ihmisiä voidaan saada monipuolista, välitöntä tietoa tilanteesta sekä heidän käyttäytymisestään ja toiminnastaan. Havainnointi kohdistuu verbaalisen ilmaisun lisäksi henkilön kehonkieleen, eli ilmeisiin, eleisiin, asentoihin ja liikehdintään. Menetelmän avulla voidaan siten saada sellaistaakin tietoa, jota on vaikea pukea sanoiksi tai jota ei välttämättä haluta kertoa. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006b.)

Aina tutkittava ei edes tiedosta omaa toimintatapaansa (Stickdorn ym. s.a., luku 5).

Tämän kehittämistyön yhteydessä havainnoinnilla tarkoitetaan valmentautujien tarkkailua heidän käyttäessään oppimisympäristön prototyyppiä. Havainnoinnilla haettiin vastauksia etenkin oppimisympäristön käytettävyyteen, mahdollisiin virheisiin, ongelmakohtiin ja koko oppimisympäristön läpikäyntiin menevään aikaan liittyen. Samalla havainnoitiin valmentautujien syventymistä ja kiinnostusta, sillä tiedossa oli, että joillakin osallistujilla oli luki- ja keskittymisvaikeuksia. Oppimisympäristön prototyypin testaukseen osallistui yhteensä 12 valmentautujaa, jotka olivat olleet jo aiemmissa kehittämisen vaiheissa mukana. Jokainen valmentautuja pääsi testaamaan oppimisympäristöä itsenäisesti tietokoneella. Opinnäytetyön tekijä seurasi toimintaa sivusta ja kirjasi havaintoja ylös.

Havainnointi toteutettiin valmentautujien omassa työympäristössä, jotta tilanne olisi mahdollisimman rento ja epävirallinen. Opinnäytetyön tekijä oli jo prosessin muissa vaiheissa tullut valmentautujille tutummaksi, mutta testaustilanteessa haluttiin varmistaa, että myös kritiikkiä olisi tarvittaessa mahdollisimman helppo esittää. Testaustilanteessa pyrittiin huomioimaan myös se, millainen vaikutus opinnäytetyön tekijän läsnäololla tilanteessa on. Mitä lähempänä havainnoija tutkittavia on, sitä enemmän häneen kiinnitetään huomiota (Vilkkä 2021, 82).

Jos valmentautuja ei päässyt etenemään skenaariossa tai hänellä oli kysymyksiä tai näkemyksiä oppimisympäristöön liittyen, niistä keskusteltiin heti ja keskustelu kirjattiin ylös. Koska varjostuksen kautta saatavaa tietoa voidaan täydentää tilanteeseen sopivilla kysymyksillä epäselviksi jääneistä asioista (Hyysalo 2009, 107), opinnäytetyön tekijä varmisti vielä joitakin asioita testauksen jälkeen, jotta ne tulivat ymmärretyksi ja kirjatuksi oikein. Olennaista varjostuksessa on, että sillä pyritään saamaan syvälinen ymmärrys käytön yksityiskohdista ja palvelusta käyttäjän näkökulmasta (Hyysalo 2009, 106–107).

Valmentautujilta ei testauksessa saatu juurikaan kehittämissuhteita. Eniten tilanteessa oli hyötyä havainnoinnista, jonka perusteella nousi esiin yksityiskohtiin liittyviä kehittämistarpeita. Valmentautujien yleinen mielipide oli, että

yhteiskehittämisen työpajoissa nousseisiin toiveisiin oli osattu vastata. Oppimisympäristö koettiin selkeänä. Valmentautajat pitivät myös siitä, että oppimisympäristössä seurattavaa hahmoa oli mahdollisuus vaihtaa kesken skenaarion.

Kun opinnollistamisen skenaario oli testattu valmentautujien kanssa, sitä käytiin vielä useita kertoja läpi mahdollisten virheiden korjaamiseksi. Tässä vaiheessa tarkistettiin muun muassa kirjoitusvirheet, vaihdettiin heikkolaatuiset valokuvat parempiin ja yhdenmukaistettiin polkujen tekstit vastaamaan toisiinsa. Testausta tehtiin sekä VR-laseilla että tietokoneen näytöllä. VR-laseilla tehdyssä testauksessa havaittiin muun muassa, että jotkin sarjakuvat tuntuivat niin suurilta, että niiden lukeminen oli haastavaa. Testauksen jälkeen sarjakuvien ja muutaman muun kuvan kokoa pienennettiin ja joidenkin tagien paikkaa siirrettiin.

8.3.5 Työryhmäarviointi työvalmentajien kanssa

Opinnollistamisen skenaarion pilotointivaiheessa kutsuttiin viisi ammatillisen valmennusyksikön työvalmentajaa työryhmäarviointiin. Työryhmäarviointi soveltuu yksittäisen konseptin laadun ja kokonaisuuden tarkasteluun osana iteraatioprosessia. Arvioinnin tavoitteena on kerätä sekä jokaisen osallistujan henkilökohtainen palaute että ryhmän yhteinen näkemys kehitettävästä konseptista. Jokainen osallistuja tekee itsenäisen arvion konseptista tutustuttuaan siihen ensin yksin, jonka jälkeen kokemuksista keskustellaan yhdessä. Tavoitteena on tunnistaa ongelmia ja puutteita tai löytää uusia ideoita. (Vaahtojärvi 2010, 53–54.)

Työvalmentajat ohjeistettiin tutustumaan opinnollistamisen skenaarioon etukäteen ja tekemään huomioistaan muistiinpanoja. Tällä tavoin oli tarkoitus säästää yhteistä työaikaa ja päästä heti kiinni keskusteluun. Tapaamisen alussa selvisi kuitenkin nopeasti, että yhtä lukuun ottamatta kenelläkään ei ollut ollut aikaa tutustua oppimisympäristöön ennen tapaamista. Siten työskentely aloitettiin käymällä opinnollistamisen polku yhdessä läpi yhden hahmon näkökulmasta. Skenaarion läpikäynti vei noin kolmasosan varatusta ajasta, joten keskustelua jouduttiin tiivistämään. Koska kaikilla työvalmentajilla oli ennestään

osaamista opinnollistamisesta, ei viivytys lopulta haitannut työskentelyä. Arvioinnin kannalta merkityksellistä onkin se, kuinka asiaa tunteva ja monipuolinen osallistujaryhmä on (Vaahtojärvi 2010, 54).

Keskustelun aluksi käytiin läpi tavoitteet, joihin opinnollistamisen skenaariolla pyrittiin. Lisäksi keskustelua varten oli muodostettu apukysymyksiä, joita hyödynnettiin arvioinnin tukena. Opinnollistamisen skenaariosta arvioitiin ensin sisältöä, sen toimivuutta ja mahdollisia korjattavia asioita. Lisäksi haluttiin selvittää muun muassa, millainen ensivaikutelma työvalmentajille oppimisympäristöstä jäi sekä miten hyödyllisenä ja käytettävänä he sen omassa arjessaan kokivat.

Työvalmentajat pitivät opinnollistamisen skenaariota ytimekkäänä ja selkeänä tiedonjakajana, joka soveltuu myös erilaisille oppijoille ja maahanmuuttajataustaisille nuorille. Opinnollistamisen skenaariota pidettiin myös hauskana ja mielenkiintoisena. Hyvänä nähtiin, että oppimisympäristössä oli paljon kuvia ja opinnollistamiseen osallistuvien henkilöiden roolijako oli näkyvässä. Opinnollistamisen skenaario koettiin sen verran toimivana työvälineenä ohjaustilanteissa, että keskustelussa nousi kehitystoive toisestakin virtuaalisesta oppimisympäristöstä. Työvalmentajat halusivat käyttöönsä valmentautujien perhdytysaineistosta vastaavanlaisen työvälineen kuin nyt toteutettu virtuaalinen oppimisympäristö on. Varsinaisia virheitä tai muuta korjattavaa työvalmentajat eivät arvioinnissa nostaneet esiin.

Työryhmäarvioinnin lopuksi äänestettiin opinnollistamisen skenaariolle sopivaa nimeä. Parantaisen (2020, 70) mukaan ihmisen kieli rakentuu siten, että nimet ovat välttämättömiä sujuvalle viestinnälle ja vuorovaikutukselle. Nimen pitää toimia arkikäytössä. Jos nimi on liian pitkä tai monimutkainen, se saa nopeasti lempinimen tai jonkin lyhenteen. Hyvällä nimellä on myös vaikutusta tuotteen kiinnostavuuteen, sillä vetävä nimi jää paremmin ihmisten mieleen. (Parantainen 2020, 70.)

Nimiehdotukset oli koottu työryhmän ideoinnista, käytäväkeskusteluista ja opinnäytetyön tekijän omista ajatuksista. Varsinaisia nimiehdotuksia oli seitsemän ja sen lisäksi oli mahdollisuus jättää oma ehdotus. Äänestys tehtiin hyö-

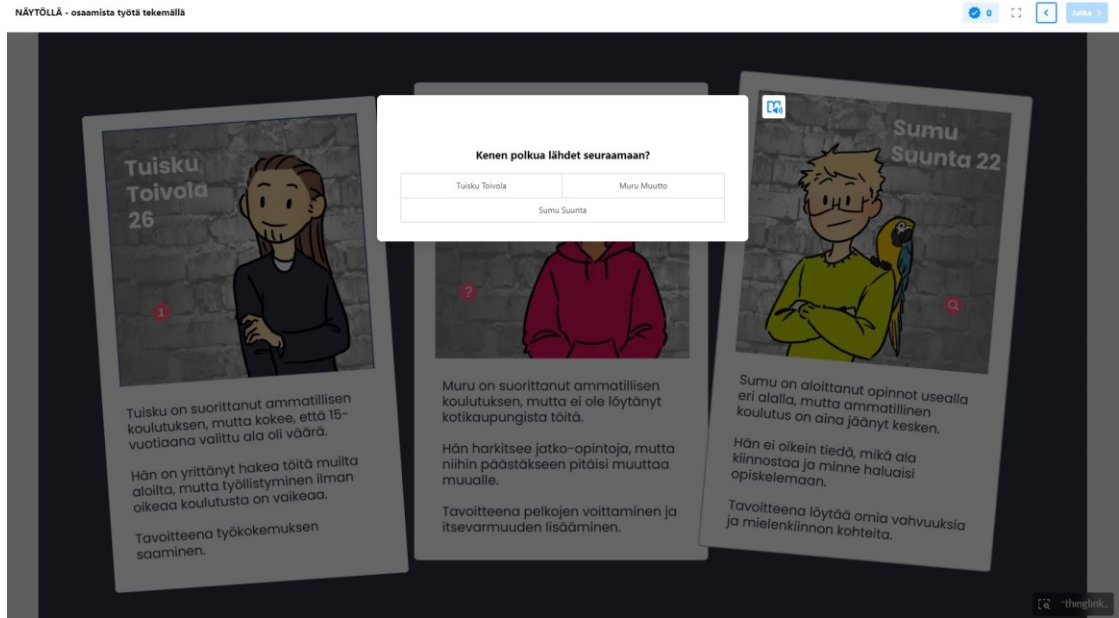
dyntämällä Mentimeter-sovellusta. Mentimeter on pilvipohjainen äänestys-, kysely- ja esittelytyökalu, joka mahdollistaa vuorovaikutteisuuden (Laukkarinen 2021). Nimeksi äänestettiin NÄYTÖLLÄ – osaamista työtä tekemällä. Nimen etuliite kuvaa sekä oppimisympäristön käyttötapaa virtuaalisella näytöllä että valmentautujan tapaa osoittaa ammatillista osaamistaan. Loppuliite tulee työpajapedagogiikasta: osaamista kerrytetään valmennuksen aikana arjen työssä.

9 KEHITTÄMISTYÖN LOPPUTULOS

Kehittämistyön tuloksena syntyi virtuaalinen oppimisympäristö, joka kuvaa opinnollistamisen prosessia eri vaiheineen. Opinnollistamisen skenaarion avulla käyttäjälle muodostuu ymmärrys muun muassa siitä, miten työpajatoimintaan voi osallistua, mitä valmennukseen kuuluu, miten osaamista voi valmennuksen aikana kerryttää ja mitä hyötyä opinnollistamisesta valmentautujalle on. Opinnollistamisen skenaario sisältää aidoissa oppimisympäristöissä, Rannikkopajojen ammatillisissa valmennusyksiköissä kuvattuja 360-kuvia sekä -videoita. Näitä on täydennetty piirretyllä kuva-aineistolla, joka perustuu kehittämisen aikana muodostuneisiin käyttäjäprofiileihin. Kokonaiskuvan hahmottamiseksi opinnollistamisen skenaarioon voi tutustua liitteen 2 avulla. Liitteeseen on koottu kuvakaappauksin pääpiirteet opinnollistamisen skenaarion etenemisestä etusivulta skenaarion loppuun asti yhden käyttäjäprofiilin näkökulmasta. Opinnäytetyön sivumäärän rajoittamiseksi kaikista tageista ja monivalintakysymyksistä ei kuitenkaan esitetä kuvaa.

Tämä luku keskittyy kuvaamaan kehittämisprosessin aikana tehtyjä ratkaisuja ja perusteita niiden takana. Opinnollistamisen skenaarion suunnittelussa ja toteutuksessa on huomioitu sekä virtuaalisen oppimisympäristön teoriaa että yhteiskehittämisen työpajoista saatuja tuloksia. Oppimisympäristö on suunniteltu siten, että skenaarioita voidaan seurata myös ilman VR-laseja. Tähän päädyttiin siksi, että oppimisympäristöä olisi mahdollisimman helppo käyttää ja se olisi mahdollisimman monen saavutettavissa. VR-lasit ovat suhteellisen kalliita ja niiden tekniikka myös vanhenee nopeasti.

Oppimisympäristön sisältö perustuu tarinallisuuteen. Skenaario seuraa kuvitteellisten hahmojen polkua valmennuksessa erilaisissa työympäristöissä. Skenaarion alussa käyttäjällä on mahdollisuus valita, minkä hahmon näkökulmasta lähtee pajapolkua seuraamaan (kuva 26).



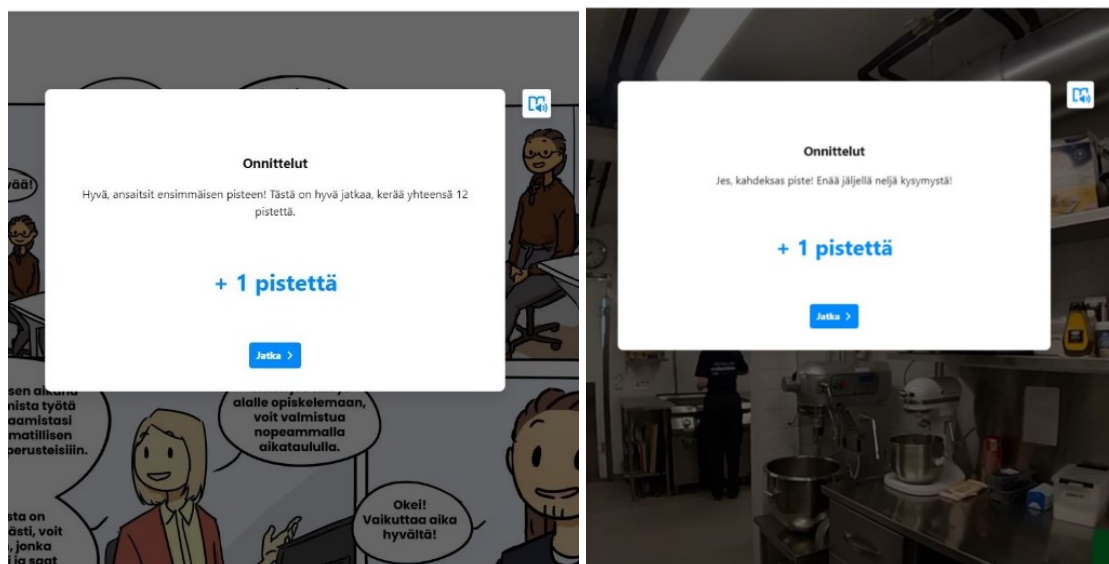
Kuva 26. Valintamahdollisuus skenaarion alussa

Skenaarion aikana valintamahdollisuus toistuu kolme kertaa, joten persoonaa voi vaihtaa myös kesken polun. Polut on rakennettu siten, että annettu informaatio säilyy samana hahmosta tai ympäristöstä riippumatta yhtä poikkeusta lukuun ottamatta. Sumun polussa (kuva 27) on yksi sarjakuva enemmän, jossa hän pohtii kiinnostavan ammattialan valintaa.



Kuva 27. Sumun ammatinvalintapohdiskelu

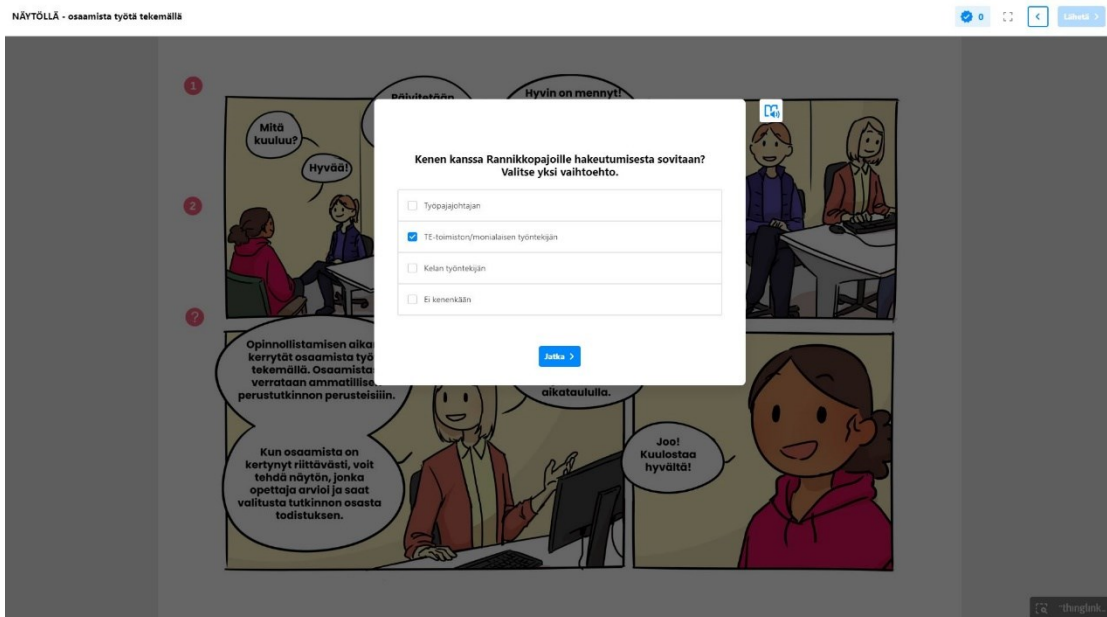
Hahmojen valinnalla on pyritty lisäämään käyttäjän mahdollisuuksia tehdä omia päätöksiä. Muita skenaariossa käytettyjä pelillisiä elementtejä on muun muassa oikeista vastauksista saadut pisteet ja niiden seuranta (kuva 28).



Kuva 28. Pelillisyyttä lisäävä pisteytys

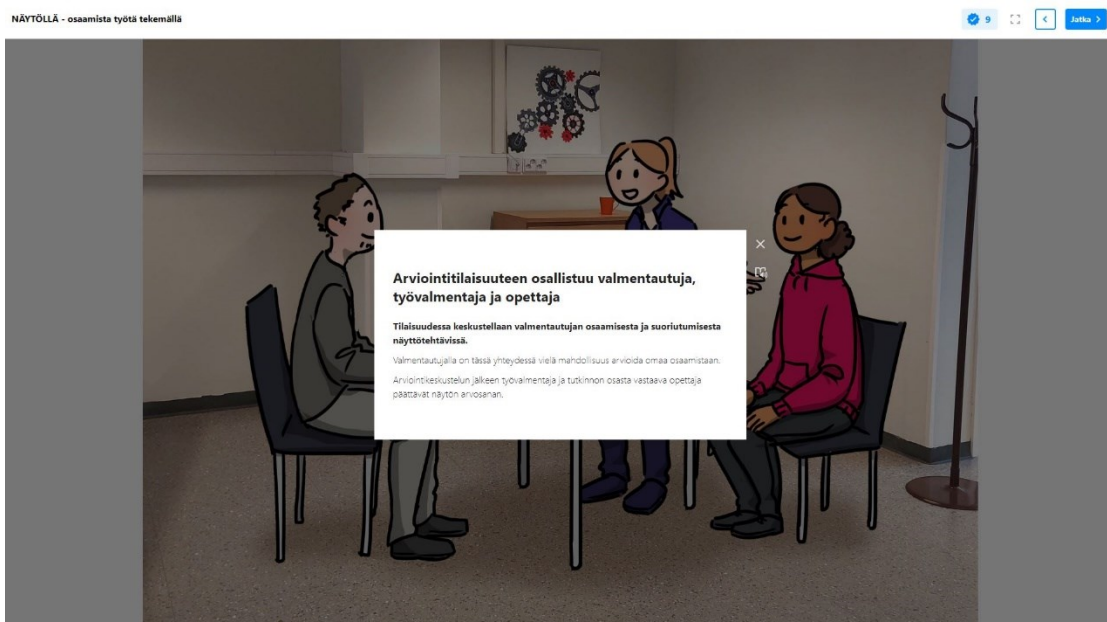
Oikeista vastauksista onnitellaan ja kannustetaan jatkamaan. Samalla kerrotaan joko kerättyjen pisteiden määrä tai se, kuinka monta kysymystä on jäljellä. Näiden avulla käyttäjä voi myös arvioida, kuinka kauan skenaarion läpikäymiseen vielä kuluu aikaa.

Skenaario on jaettu eri vaiheisiin, joiden jälkeen esitetään aiemmin kerrotuista teemoista monivalintakysymyksiä (kuva 29, sivu 72). Monivalintakysymyksiin päädyttiin yhteiskehittämisen työpajassa valmentautujilta nousseiden toiveiden perusteella. Koska ThingLink-alusta ei päästä skenaariossa etenemään, ellei vastaa kysymyksessä täysin oikein, vaatii avoin vastauskenttä kirjoittajalta tarkkuutta. Etenkin pidemmissä vastuksissa tämä aiheutti valmentautujissa turhautumista. Monivalintakysymykset palvelevat myös saavutettavuutta ajatellen esimerkiksi oppimisvaikeuksia tai puutteellista suomen kielen taitoa.



Kuva 29. Esimerkki monivalintakysymyksestä

Erilaiset oppijat on pyritty huomiomaan myös muilla tavoilla. Skenaarion tekstiosuudet on tietoisesti yritetty pitää mahdollisimman tiiviinä ja lyhyinä. Pidemmissä tekstilaatikoissa tekstin luettavuutta on parannettu käyttämällä otsikoin-tia ja tekstin korostamista (kuva 30).



Kuva 30. Tekstitehosteet

Yhteiskehittämisen työpajoissa valmentautajat toivoivat oppimisympäristöltä erityisesti visuaalisuutta. Sitä on pyritty lisäämään useilla eri keinoilla, jotka samalla tuovat skenaarioihin vaihtelevuutta ja elävyyttä. Skenaarioissa on muun

muassa käytetty 360-kuvia ja -videoita (kuva 31), valokuvia ja piirrettyjä sarjakuvia (kuva 32).



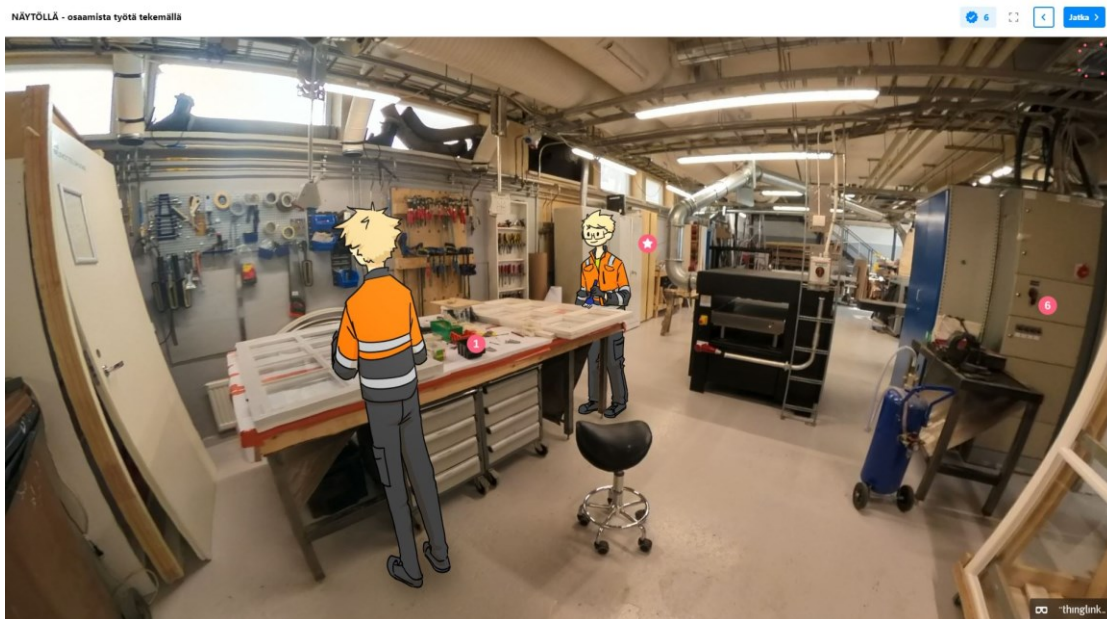
Kuva 31. Esimerkki videosta

360-kuvat ja -videot on kuvattu Rannikkopajojen aidoissa valmennusyksiköissä, joten käyttäjä pääsee näkemään, millaisissa tiloissa työtehtäviä tehdään. Tämä voi madaltaa kynnystä tulla paikan päälle tutustumaan tai jopa hakeutumaan toimintaan.



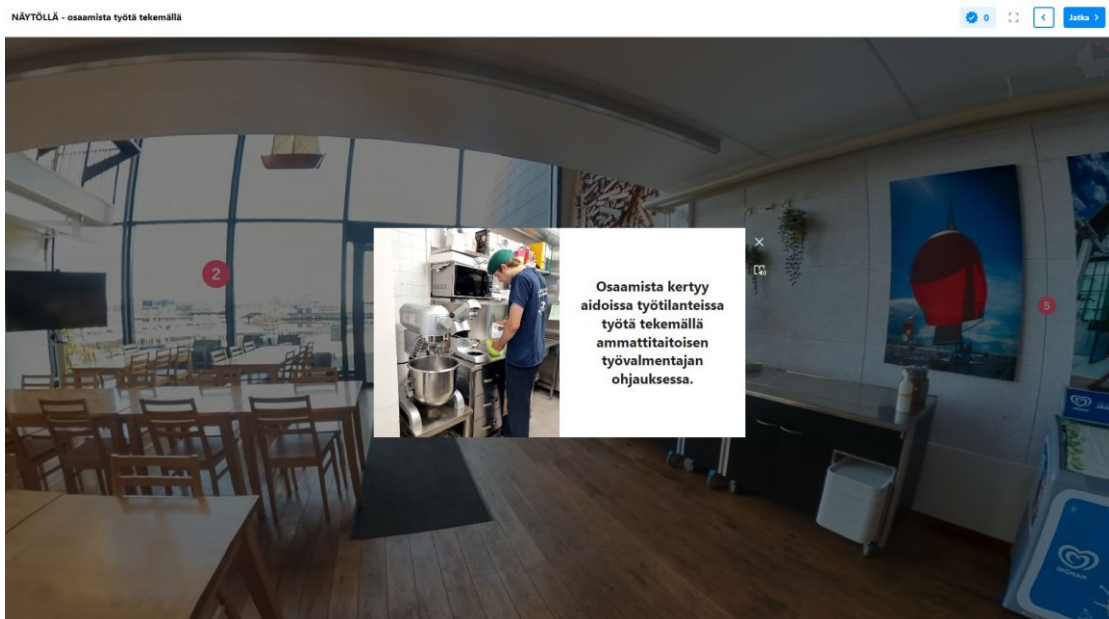
Kuva 32. Esimerkki sarjakuvamateriaalista

Sarjakuvien avulla skenaarioihin saatiin yhtenäisyyttä ja jatkuvuus hahmojen tarinoiden kautta. Lisäksi piirrettyjen hahmojen käyttö oli sikäli perusteltua, että valmennuksessa olevia nuoria on usein haastava saada esiintymään kuvissa omilla kasvoillaan. Pelkästään selän tai kädet näyttävä kuvamateriaali olisi ollut tylsä. Valmentautujien on myös helpompi samaistua hahmojen tilanteeseen, kun heidät on kuvattu todentuntuisesti.



Kuva 33. Piirretyt hahmot aidossa valmennusympäristössä

Piirrettyä kuvaa hyödynnettiin myös aidossa valmennusympäristöissä liittämällä skenaarion hahmot eri työtehtäviin osaksi 360-kuvaa (kuva 33). Kuviin liitettiin tageihin sisältyvä aihepiiriin liittyvä informaatio. Näihin tekstilaatikoihin lisättiin myös valokuvia ammatillisten valmennusyksiköiden tarjoamista työtehtävistä ja valmistetuista tuotteista (kuva 34, sivu 75).



Kuva 34. Kuvallinen infolaatikko

Runsaalla kuvituksella haluttiin lisätä käyttäjän kiinnostusta sekä antaa tietoa siitä, miten monipuolisesti eri tehtäviä voi valmennusjakson ja opinnollistamisen aikana päästä toteuttamaan ja oppimaan.

10 TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUS JA EETTISYYS

Palvelumuotoiluun perustuvan tutkimuksen luotettavuuden arvioinnin menetelmät eivät ole vielä vakiintuneita, mutta myös niissä voidaan soveltaa laadullisen tutkimuksen arviointikäytäntöjä ja periaatteita (Vilka 2021, 183). Käytännössä laadullisen tutkimuksen luotettavuus on riippuvainen aina tutkittavista ja tutkimuksen tekijästä, joka tulkitsee aineistoa oman kulttuurinsa ja kokemuksensa kautta (Tuomi & Sarajärvi 2009, 136). Siten tutkijan valinnat ja ymmärrys aiheesta vaikuttavat tutkimuksen lopputulokseen (Kananen 2015, 337–339). Arvioinnin sekä kokonaisluotettavuuden kannalta oleellista kuitenkin on, että tutkimus on johdonmukainen ja tehdyt ratkaisut ovat perusteltuja (Vilka 2021, 185).

Koska kehittämistyö eteni palvelumuotoilulle tyypillisten iteratiivisten ja osin päällekkäisten vaiheiden myötä, ei opinnäytetyön raportti etene täysin toteutuneen mukaisesti. Raportissa työvaiheet on pyritty esittämään loogisessa järjestyksessä sen mukaan, miten eri vaiheet ovat vaikuttaneet kehittämistyön etenemiseen ja tehtyihin ratkaisuihin. Kehittämistyötä on lisäksi mallinnettu

tuplatimanttimalia hyödyntäen, jotta toteutunut kokonaisuus olisi helposti hahmotettavissa.

Koska iteratiivisen prosessin luotettavuus vaatii tarkkoja dokumenttiaineistoja (Vilka 2021, 188), jokainen työvaihe dokumentoitiin tilanteeseen sopivalla menetelmällä: valokuvin, kirjallisin muistiinpanoin sekä työpajojen tuotokset tallettamalla. Kertynyt aineisto myös siirrettiin sähköiseksi ja analysoitiin. Kehittämistyö kuvattiin raportissa riittävän tarkasti kuva-aineistoa hyödyntäen, jotta työn tavoitetta, toteutuneita vaiheita ja tehtyjä valintoja on mahdollista peilata sekä arvioida toteutuksen toimivuutta.

Palvelumuotoilun menetelmin koottu aineisto ja palaute oli kehittämistyön kannalta relevanttia ja riittävää prosessin edistymisen kannalta. Vaikka henkilöstölle järjestetty yhteiskehittämisen työpaja ei tuottanut suunniteltuja tuloksia, ei sillä todennäköisesti ollut vaikutusta lopulliseen tuotokseen ja opinnäytetyön luotettavuuteen. Palvelumuotoilun menetelmin kerättyä aineistoa peilattiin lisäksi kirjallisista lähteistä saatuun tietoon. Tällä varmistettiin tulkintojen luotettavuus, joka paranee silloin, kun kaikki käytetyt aineistot tukevat tehtyjä päätelmiä (Kananen 2015, 132). Kehittämistyöstä ja eri ratkaisuvaihtoehdoista käytiin myös jatkuvaa keskustelua projektipäälliköiden ja Kädentaidon valmennusyksikön apuohjaajan kanssa. Tällä tavoin oli mahdollista varmistaa, että tehdyt valinnat eivät olleet ainoastaan opinnäytetyön tekijän omien näkemysten mukaisia.

Opinnäytetyössä on huomioitu myös se, että valitun aineiston ja käytettyjen lähteiden laatu vaikuttaa opinnäytetyön luotettavuuteen (Vilka 2021, 186). Tietoperustan kriteereinä pidettiin ajantasaisuutta, luotettavuutta sekä asiantuntijuutta (Kostamo ym. 2022, 84). Kirjalliset lähteet valittiin siten, että ne vastasivat opinnäytetyön aihepiiriä ja tukivat kehittämistyön tavoitteiden saavuttamista. Käytettyihin lähteisiin viitattiin opinnäytetyössä asianmukaisesti.

Opinnäytetyössä noudatettiin koko prosessin ajan hyvää tieteellistä käytäntöä. Edellä mainittujen seikkojen lisäksi huomioitiin ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet, jotka ohjaavat tutkijan työtä. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan (TENK) julkaisemien periaatteiden mukaan tutkimuksessa tulee

huomioida tutkimukseen osallistuvien henkilöiden ihmisarvo ja itsemääräämisoikeus sekä kunnioittaa aineellista ja aineetonta kulttuuriperintöä. Lisäksi tutkimus tulee toteuttaa siten, ettei tutkittaville aiheudu haittaa. (TENK 2019.) Kehittämistyöhön osallistuneille tiedotettiin etukäteen tutkimuksen tavoite, mitä tietoa kerätään ja miten sitä aiotaan käyttää. Tutkittaville kerrottiin myös, että tutkimukseen osallistuminen on täysin vapaaehtoista ja siitä voi jättäytyä kesken pois ilman erillistä syytä. Kehittämistyö suunniteltiin ja toteutettiin siten, että siitä oli mahdollisimman vähän haittaa valmennusyksiköiden toiminnalle ja että valmentautujien oli helppo osallistua.

Mitään henkilötietoja tutkimuksen aikana ei kerätty, sillä ne eivät olleet tutkimusongelman kannalta oleellisia. Palvelumuotoilun menetelmin koottu aineisto tuotettiin anonyyminä ja analysoitiin. Kenenkään yksittäisen osallistujan tuotoksia ei julkaista sellaisenaan, joten osallistujia ei voida tunnistaa. Tuotettu tutkimusaineisto hävitetään asianmukaisesti opinnäytetyön valmistuessa.

11 JOHTOPÄÄTÖKSET

Kehittämistyön tavoitteena oli suunnitella ja tuottaa opinnollistamisen prosessia sekä siihen liittyviä käsitteitä mahdollisimman ymmärrettävästi ja käytännönläheisesti kuvaava työkalu. Koska kehittämistyö toteutettiin yhteistyössä VOP-hankkeen kanssa, tämä antoi tietyt reunaehdot kehittämiselle. Hanke määritteli muun muassa sen, että opinnäytetyön tuotoksena valmistui virtuaalinen oppimisympäristö ThingLink-alustalle. Lopputuloksen käyttäjälähtöisyys varmistettiin osallistamalla käyttäjiä kehittämistyöhön. Tutkimusaineistoa kerättiin useilla palvelumuotoilun menetelmillä osallistaen sekä valmentautujia että henkilöstön jäseniä. Tavoitteena oli selvittää käyttäjäryhmän tarpeita ja toiveita oppimisympäristöön liittyen. Valitut menetelmät ja toimintatavat osoittautuivat kehittämistyön edetessä sopiviksi ja prosessia jouhevasti eteenpäin vieviksi.

Etenkin valmentautujien kanssa tehty kehittämistyö oli onnistunutta. Osallistajat olivat paneutuneita ja halukkaita tuomaan oman näkemyksensä kehittämiseen. Sekä luotaimin että yhteiskehittämisen työpajoissa saatiin runsaasti ai-

neistoa. Yhteiskehittämisen työpajoihin tehty suunnitelma oli toimiva. Proses-
sissa oli etuna, että opinnäytetyön tekijällä oli osaamista ja kokemusta opin-
nollistamisesta ja valmennustyöstä sekä ymmärrystä valmentautujien elämän-
tilanteesta ja haasteista. Vaikka opinnäytetyön tekijä oli valmentautujille aluksi
tuntematon, työpajojen ilmapiiri oli rento ja lämmin. Valmentautujille annettiin
mahdollisuus osallistua omassa tahdissaan, omien kykyjensä mukaan. Näin
luottamuksellisen, sallivan ja turvallisen ilmapiirin muodostuminen oli mahdol-
lista. Palaute työskentelystä oli positiivista ja nuoret kokivat, että heidän työl-
lään on oikeasti merkitystä ja kehitettävä asia on tärkeä.

Myös henkilöstöstä saatiin yhteiskehittämiseen mukaan opinnollistamisen
kannalta keskeiset henkilöt. Ammatillisten yksilövalmentajien kokoamat luotai-
met vahvistivat valmentautujien luotaimien kautta saatua ymmärrystä käyttäjä-
profiileista. Henkilöstön kanssa käydyt keskustelut toivat uusia oivalluksia ja
ajatuksia opinnollistamiseen eri alojen ja valmennusyksiköiden näkökulmasta,
vaikka kaikkia suunnitelman mukaisia tavoitteita ei tapaamisissa saavutettu.
Suurimmaksi haasteeksi muodostui palautteen saaminen opinnollistamisen
skenaarion valmistuttua. Henkilöstölle lähetettiin sähköpostitse linkki, jolloin
heillä oli mahdollisuus tutustua oppimisympäristöön oman aikataulunsa mu-
kaan ja pyydettiin antamaan palautetta joko Forms-kyselyyn tai suoraan säh-
köpostiin vastaamalla. Vastauksia saatiin vain viideltä henkilöltä. Näiden pa-
lautteiden perusteella oppimisympäristöä pidettiin kuitenkin visuaalisesti hyvin
toteutettuna, selkeänä, hyvin informoivana ja toimivana työvälineenä. Hyvänä
pidettiin myös sitä, että opinnollistamisen skenaarioon oli tuotu esiin erilaiset
oppimisympäristöt ja ne oli toteutettu aidossa ympäristössä.

Kaiken kaikkiaan käytetyt menetelmät antoivat riittävästi aineistoa oppimisympä-
ristön suunnittelua ja ideointia varten. Tässä opinnäytetyössä etsittiin vas-
tausta tutkimusongelmaan, millainen on käyttäjälähtöinen opinnollistamisen
prosessia kuvaava oppimisympäristö. Tutkimuksessa selvisi, että valmentau-
tajat arvostavat oppimisympäristössä selkeyttä, käytettävyyttä ja pelillisyyttä.
Nämä samat elementit nousivat esiin myös taustateoriasta. Lisäksi valmentau-
tajat toivoivat oppimisympäristöltä ymmärrettävyyttä ja visuaalisuutta. Monissa
vastauksissa korostuivat ympäristön kuvamaailma ja mielenkiintoisuus. Baskin
(2022a) mukaan hyvä oppimisympäristö sisältää myös huumoria. Tämä ei kui-
tenkaan tullut esiin tutkimuksen aineistossa edes yksittäisissä vastauksissa.

Pikemminkin oppimisympäristöltä odotettiin asiallisuutta: etenkin lapsellisuutta karsastettiin.

Koska opinnollistamisen skenaario ei ole vielä jalkautunut aktiiviseen käyttöön, lopullinen tuotteen arvo ja toimivuus selviää vasta pidemmällä aikavälillä. Tästä syystä opinnollistamisen skenaariota arvioitiin vielä SWOT-analyysin avulla (kuva 35). SWOT-analyysi on nelikenttäanalyysi, jota käytetään usein yritystoiminnan kehittämisen menetelmänä. Menetelmän nimi perustuu englanninkielisten sanojen alkukirjaimiin: strength (vahvuudet), weakness (heikkoudet), opportunity (mahdollisuudet) ja threat (uhat). SWOT-analyysin avulla saadaan esille kattavasti konseptiin liittyviä seikkoja, jotka kehittämissä on hyvä huomioida. (Ruohonen 2022.)

KONSEPTIN SWOT-ANALYYSI	
<p>VAHVUUDET</p> <p>Tuo opinnollistamisen ymmärrettäväksi ja tukee keskustelua</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ varmistuu, että valmentautuja ymmärtää käsitteet ja prosessin kulun <p>Helppo saavutettavuus</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ toimii eri laitteilla ✓ ei vaadi kirjautumista 	<p>HEIKKOUEDET</p> <p>Hankkeen päättyessä malli jää päivittämättä ja se saattaa sisältää vanhentunutta tietoa, jos</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ organisaatio ei näe maksullista Thinglink-sovellusta tarpeellisena tai vaihtaa toiseen sovellukseen <p>Thinglink-sovelluksen rajallisuus</p> <p>VR-lasien korkea hankintahinta ja nopea vanheneminen</p>
<p>MAHDOLLISUUDET</p> <p>Säästää aikaa, kun valmentautuja voi tutustua prosessiin itsenäisesti</p> <p>Markkinoinnin hyödyt</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ voi tuoda näkyvyyttä ja sitä kautta vaikuttaa asiakasvirtaan (lisää valmentautujia) 	<p>UHAT</p> <p>Valmentautuja jää täysin yksin ottamaan selvää asiasta ja luotetaan, että</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ malli on tarpeeksi selkeä, eikä varmisteta, että valmentautuja oikeasti ymmärtää asiat ✓ valmentautuja on todella tutustunut malliin, eikä vain sano niin <p>Malli ei ole riittävän kiinnostava</p>

Kuva 35. Opinnollistamisen skenaarion SWOT-analyysi

Vaahtojärven (2010, 101) mukaan palvelua tulisi kehittää edelleen lanseerauksen jälkeen. Vasta, kun palvelu on oikeassa käytössä, paljastuu, mitä mieltä siitä todella ollaan. Yleensä lanseerattua palvelua mitataan erilaisilla mittareilla tai kyselyillä, mutta käyttäjät ei enää osallisteta kehittämiseen. (Vaahtojärvi 2010, 101.) Koska tässä tapauksessa kyseessä ei ole kaupallinen tuote, ei arviointiin ole varsinaista tulostittaria. Kehittäminen täytyy tehdä käyttäjäkokemuksista saadun palautteen perusteella. Myös opinnollistamisen prosessin kehittyessä tai muiden mahdollisten muutosten vuoksi, esimerkiksi lainsäädännön tai määräysten uudistuessa, mallin päivittäminen olisi tärkeää.

Käyttöönoton edetessä on vielä pohdittava, miten analyysin vahvuudet ja mahdollisuudet hyödynnetään ja toisaalta, miten heikkouksia ja uhkia voidaan vähentää (Ruohonen 2022). Kuten SWOT-analyysin heikkouksista käy ilmi, on opinnollistamisen skenaarion kannalta yksi riskitekijä itse sovellus, johon se on rakennettu. Hankkeen päätyttyä on mahdollista, että oppimisympäristö jää päivittämättä, jos organisaatio ei näe ThingLinkiä käyttökelpoisena tai tarpeellisenä. Tekniikka ja sovellukset kehittyvät huimaa vauhtia, joten ThingLink voidaan nopeastikin korvata esimerkiksi toisella julkaisualustalla.

Toinen sovellukseen liittyvä heikkous on sen rajalliset mahdollisuudet ja toiminnot. Vaikka oppimisympäristö toimii useilla laitteilla, puhelimella sen käyttö on jäykkää, eivätkä kaikki yksityiskohdat näy kunnolla. VR-lasit ovat taas suhteellisen kallis hankinta ja ne myös vanhenevat nopeasti. Lisäksi testauksissa kävi ilmi, että kaikki ThingLinkin toiminnot eivät toimi samalla tavoin eri laitteilla. Esimerkiksi saavutettavuuden kannalta lukutyökalu (Immersive Reader) ei kaikilta osin osaa lukea tekstejä oikein. Joissain kohdin se saattaa lukea suomea ja englantia sekaisin. Toisaalta ThingLinkin vahvuutena on sen helppo saavutettavuus ja se, ettei oppimisympäristön käyttö vaadi tunnusten luomista ja kirjautumista.

Näillä kaikilla voi olla vaikutusta siihen, kuinka pitkään malli koetaan hyödyllisenä ja käyttökelpoisena ohjauksen työvälineenä. Opinnollistamisen skenaariota on kuitenkin tarvittaessa mahdollista muokata ja jatkokehittää edelleen valmentautujien eli pääasiallisen käyttäjäryhmän kanssa sekä Rannikkopajojen henkilöstön kanssa. Tärkeää olisi saada kokemuksia etenkin sellaisilta nuorilta, joiden äidinkieli ei ole suomi, sillä heitä ei kehittämistyön kaikkiin vaiheisiin nyt saatu mukaan. Olisi mielenkiintoista myös selvittää, olisiko lopputulos erilainen, jos valmentautujia olisi voitu osallistaa myös muista valmennusyksiköistä tai jos kehittämistyössä olisi hyödynnetty muita palvelumuotoilun menetelmiä.

Työvalmentajien näkökulmasta opinnollistamisen skenaariolla voi olla työtä helpottavia vaikutuksia arkeen. Jos oppimisympäristöä käytetään valmennuksen tukena oikein, se auttaa nuorta sisäistämään prosessin vaiheet nopeam-

min. Pidemmällä aikavälillä nähdään myös, onko kehitetyllä oppimisympäristöllä vaikutusta organisaation toimintatapoihin: osaako henkilöstö hyödyntää opinnollistamisen skenaariota esimerkiksi uuden kollegan perehdytyksessä? Tai tuoko opinnollistamisen skenaario lisää näkyvyyttä työvalmennukselle ja sitä kautta mahdollisesti uusia asiakkaita, jotka ovat kiinnostuneita erilaisesta oppimisympäristöstä.

12 POHDINTA

Opinnäytetyön tekeminen on ollut mielenkiintoinen prosessi, joka yhdisti saumattomasti työn tekemisen ja uuden oppimisen. Vaikka työpajatoiminnassa on aina kehittämistä tehty asiakaslähtöisesti, palvelumuotoilu ja muotoiluajattelu sitoivat valmentautujat entistä vahvemmin prosessiin mukaan. Opinnäytetyön linkittyminen VOP-hankkeeseen toi lisäksi mukanaan kokonaan uusia osaa-alueita, joihin piti syventyä tarkemmin. Pelillisuus ja pelillistäminen käsitteinä olivat vieraita, vaikka pelaaminen ja pelien hyödyntäminen valmentautujien ryhmäytymisessä olivatkin ennestään tuttuja menetelmiä. Myös virtuaaliseen maailmaan sukeltaminen oli uusi kokemus.

Työpajatoiminnan opinnollistaminen ei ole opinnäytetyöaiheena uusi ilmiö, mutta useimmiten työt ovat painottuneet itse toiminnan ja prosessin kehittämiseen. Tämä opinnäytetyö tarkasteli opinnollistamista uudesta näkökulmasta, sillä tavoitteena oli kehittää työväline ohjaustyön tueksi. Nyt toteutettu virtuaalinen oppimisympäristö, joka avaa prosessin käsitteitä ja sitä kautta tuo konkreettisesti opinnollistamisen eri vaiheet ja toimijat esille, on todennäköisesti ensimmäinen laatuaan. Vaikka opinnollistamisen skenaariota ei voi suoraan siirtää muiden organisaatioiden käyttöön, voi se toimia esimerkkinä ja apuna myös muille työvalmennusta tarjoaville toimijoille opinnollistamisen prosessia kehitettäessä.

Jälkeenpäin ajateltuna kehittämistyö oli varsin laaja edetessään läpi koko tuplatimanttimallin. Suunnitelmaa tehdessä olisi voinut tutkimusongelman rajata tiiviimmin ja paneutua syvemmin esimerkiksi vain asiakasymmärryksen muodostamiseen. Oman haasteensa työhön asetti VOP-hankkeen rajallinen aikataulu, joka pakotti etenemään eri vaiheissa varsin rivakasti. Palvelumuotoilun

menetelmien hyödyntäminen kehittämistyössä oli kuitenkin luontevaa ja toimintaan hyvin soveltuvaa. Prosessin kannalta onnistunut ratkaisu oli se, että valmentautujien osallisuutta painotettiin joka vaiheessa. Heidän näkemyksensä avulla saatiin runsaasti aineistoa, joka palveli opinnollistamisen skenaarion suunnittelu- ja rakennustyötä. Samalla toteutui työpajatoiminnan perustehtävä: valmentautujien osallisuuden vahvistaminen. Palautteen mukaan nuorille jäi kokemus siitä, että heidän näkemyksiään ja mielipiteitään arvostetaan oikeasti, ja että heillä on mahdollisuus vaikuttaa kehittämistyön lopputulokseen.

Vaikka sekä opinnollistamisen käsite ja työskentely nuorten kanssa on ollut ennestään tuttua, on palvelumuotoilun prosessi tuonut uusia näkökulmia ja menetelmiä tulevaisuuden työtä ajatellen. Prosessi on vahvistanut ajatusta valmentautujien osallistamisen välttämättömyydestä työpajatoiminnan eteenpäin viemisessä. Myös Etsivä nuorisotyö ja työpajatoiminta ry (Into ry) painottaa, että työpajan tulee huomioida oman kohderyhmänsä tarpeiden ja olosuhteiden muutokset toiminnan laadun varmistamiseksi (Riipinen ym. 2023, 124). Laadukkaiden ja vaikuttavien palveluiden kehittämisessä työpajaa hyödyttää tuotteistamisen ja palvelumuotoilun osaaminen, joilla voidaan vastata sekä valmentautujien että yhteiskunnan tarpeisiin (Riipinen ym. 2023, 128). Palvelumuotoilun kautta voidaan vahvistaa sitoutumista, verkostoja ja kumppanuuksia sekä erottautua palvelun tuottaman arvon ja merkityksellisyyden kautta (Nevanperä & Järvisalo 2020, 15).

Koenkin, että opintojen ja opinnäytetyön kautta saavutettu osaaminen on erittäin hyödyllistä ja oikea-aikaista. Jatkossa olisi mielenkiintoista uudistaa organisaation vanhoja, totuttuja kehittämisen tapoja ja syventää tekemisen ja soveltamisen kautta omaa palvelumuotoilun osaamista vielä edelleen.

LÄHTEET

- Ahonen, T. 2019. Palvelumuotoilu sotessa. Palvelumuotoilun käsikirja sosi-
aali- ja terveystalouden palvelujen kehittämiseen. 3. painos. Tarja Ahonen.
- Alasalmi, T. 2023. VR-ympäristöjen toteutus. Teoksessa Bask, S. & Kiikeri, P.
(toim.) Virtuaalisen uraohjauksen poluilla – uraohjausta VR-oppimisympäris-
töissä. Helsinki: Haaga-Helia. E-kirja. Saatavissa: [https://julkaisut.haaga-he-
lia.fi/vr-uraohjauksen-virtuaalisella-polulla/](https://julkaisut.haaga-he-
lia.fi/vr-uraohjauksen-virtuaalisella-polulla/) [viitattu 30.11.2023].
- Alhonen, M., Drake, M., Immonen, M., Koskimäki, T. & Pöyhönen, M. 2023.
Näin teet palvelumuotoilusta arkea. Haaga-Helia julkaisut 16/2023. Helsinki:
Haaga-Helia. E-kirja. Saatavissa: [https://julkaisut.haaga-helia.fi/nain-teet-pal-
velumuotoilusta-arkea/](https://julkaisut.haaga-helia.fi/nain-teet-pal-
velumuotoilusta-arkea/) [viitattu 8.11.2023].
- Anttila, P. 1996. Tutkimisen taito ja tiedon hankinta. Helsinki: Akatiimi. WWW-
dokumentti. Saatavissa: [https://metodix.fi/2014/05/17/anttila-pirkko-tutkimisen-
taito-ja-tiedon-hankinta/](https://metodix.fi/2014/05/17/anttila-pirkko-tutkimisen-
taito-ja-tiedon-hankinta/) [viitattu 29.10.2023].
- Bask, S. 2022a. Opiskelijan kokemus on virtuaalisen ympäristön keskiössä.
eSignals. Verkkolehti. Päivitetty 7.4.2022. Saatavissa: [https://esignals.fi/kate-
goria/pedagogiikka/opiskelijan-kokemus-on-virtuaalisen-ympariston-keski-
ossa/#08178b8e](https://esignals.fi/kate-
goria/pedagogiikka/opiskelijan-kokemus-on-virtuaalisen-ympariston-keski-
ossa/#08178b8e) [viitattu 29.11.2023].
- Bask, S. 2022b. Virtuaaliset polut ohjaavat erityisen tuen tarvitsijaa. *eSignals*.
Verkkolehti. Päivitetty 4.4.2022. Saatavissa: [https://esignals.fi/kategoria/peda-
gogiikka/virtuaaliset-polut-ohjaavat-erityisen-tuen-tarvitsijaa/#08178b8e](https://esignals.fi/kategoria/peda-
gogiikka/virtuaaliset-polut-ohjaavat-erityisen-tuen-tarvitsijaa/#08178b8e) [vii-
tattu 29.11.2023].
- Bies-Wikgren, J. 2022. Käsikirjoituksella valetaan virtuaalisen oppimisympäris-
tön kivijalka. *eSignals*. Verkkolehti. Päivitetty 7.12.2022. Saatavissa:
[https://esignals.fi/kategoria/pedagogiikka/kasikirjoituksella-valetaan-virtuaali-
sen-oppimisympariston-kivijalka/#08178b8e](https://esignals.fi/kategoria/pedagogiikka/kasikirjoituksella-valetaan-virtuaali-
sen-oppimisympariston-kivijalka/#08178b8e) [viitattu 9.11.2023].
- Bies-Wikgren, J. 2023. Virtuaalisten polkujen suunnittelu. Teoksessa Bask, S.
& Kiikeri, P. (toim.) Virtuaalisen uraohjauksen poluilla – uraohjausta VR-oppi-
misympäristöissä. Helsinki: Haaga-Helia. E-kirja. Saatavissa: [https://julkai-
sut.haaga-helia.fi/vr-uraohjauksen-virtuaalisella-polulla/](https://julkai-
sut.haaga-helia.fi/vr-uraohjauksen-virtuaalisella-polulla/) [viitattu 30.11.2023].
- Bies-Wikgren, J. & Bask, S. 2023. VR-ohjaajan eettisiä tienviittoja. Teoksessa
Bask, S. & Kiikeri, P. (toim.) Virtuaalisen uraohjauksen poluilla – uraohjausta
VR-oppimisympäristöissä. Helsinki: Haaga-Helia. E-kirja. Saatavissa:
<https://julkaisut.haaga-helia.fi/vr-uraohjauksen-virtuaalisella-polulla/> [viitattu
30.11.2023].
- Brauer, S. 2022. Opetuksen ja oppimisen pelillistäminen. Oulun ammatillinen
opettajakorkeakoulu. YouTube. Webinaaritallenne. Julkaistu 12.10.2022. Saa-
tavissa: https://www.youtube.com/watch?v=ifkg-F0i_po [viitattu 30.11.2023].
- Curedale, R. 2017. Mapping Methods 2. Step-by-step guide. 2. painos.
Topanga CA: Design Community College Inc.

DABB. 2019. Persona Canvas. Design A Better Business. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.designabetterbusiness.tools/tools/persona-canvas> [viitattu 18.10.2023].

Design Council. 2023. Framework for Innovation. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/framework-for-innovation/> [viitattu 18.10.2023].

Durl, J., Trischler, J. & Dietrich, T. 2017. Co-designing with young consumers – reflections, challenges and benefits. *Young Consumers* 18, 4: 439–455. Verkkolehti. Saatavissa: <https://doi.org/10.1108/YC-08-2017-00725> [viitattu 12.12.2023].

Ekami. s.a. Etusivu. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://ekami.fi/> [viitattu 18.10.2023].

ELY-keskus. s.a. Jatkuva oppiminen. Elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskus. WWW-dokumentti. Päivitetty 15.2.2023. Saatavissa: <https://www.ely-keskus.fi/jatkuva-oppiminen> [viitattu 4.3.2023].

Haapanen, S. & Kirvesniemi, T. 2017. Palvelumuotoilun menetelmät ja työtavat nuorten työpajoissa. Teoksessa Poikolainen, J. & Suikkanen-Malin, T. (toim.) *Siä Päättät! Ratkaisuja nuorten osallisuuden tukemiseen peli-innovaatiolla ja palvelumuotoilulla*. Xamk kehittää 13. Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu, 42–52. E-kirja. Saatavissa: <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-344-025-8> [viitattu 18.10.2023].

Hamari, J. 2018. VIERAILIJA: Juho Hamari: Pelillistäminen tekee ihmisistä pystyvämpiä. *Tekijä – teollisuusliittolaisen lehti*. Verkkolehti. Päivitetty 7.8.2018. Saatavissa: <https://tekijalehti.fi/2018/08/07/vierailija-juho-hamari-pelillistaminen-tekee-ihmisista-pystyvampia/> [viitattu 27.11.2023].

Heikkinen, M. 2022. Jatkuva oppiminen – Mitä se on? Blogi. Päivitetty 5.4.2022. Saatavissa: <https://blogit.savonsanomat.fi/liiketta-liiketoimintaan/jatkuva-oppiminen-mita-se-on/> [viitattu 25.2.2023].

Hemminki-Reijonen, U. 2021. Virtuaalitodellisuus oppimisessa. Opas opettajalle. Opetushallituksen oppaat ja käsikirjat 3/2021. Opetushallitus. E-kirja. Saatavissa: <https://www.oph.fi/fi/tilastot-ja-julkaisut/julkaisut/virtuaalitodellisuus-oppimisessa> [viitattu 23.11.2023].

Hietala, O. & Rissanen, P. Yhteiskehittäminen uudenlaisen vastavuoroisuuden virittäjänä. Teoksessa Pohjola, A., Kairala, M., Lyly, H. & Niskala, A. (toim.) *Asiakkaasta kehittäjäksi ja vaikuttajaksi. Asiakkaiden osallisuuden muutos sosiaali- ja terveystaloudissa*. Tampere: Vastapaino, 167–180.

Hintsala, J. 2017. Ei sellaista alaa, etteikö sitä voisi taittaa peliksi - pelillistämistä käytetään jo arjen työkaluna. Ylen uutinen 2.3.2017. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://yle.fi/a/3-9486518> [viitattu 1.12.2023].

Hyysalo, S. 2009. Käyttäjä tuotekehityksessä. Tieto, tutkimus, menetelmät. Taideteollisen korkeakoulun julkaisu B 97/2009. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu. E-kirja. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-558-301-7> [viitattu 8.11.2023].

Häyhtiö, T., Kyhä, H. & Raikisto, K-L. 2017. Palvelumuotoilu asiakkaiden osallistamisen keinona. Teoksessa Pohjola, A., Kairala, M., Lyly, H. & Niskala, A. (toim.) Asiakkaasta kehittäjäksi ja vaikuttajaksi. Asiakkaiden osallisuuden muutos sosiaali- ja terveystaloudissa. Tampere: Vastapaino, 85–109.

Innanen, P. 2018. Palvelumuotoiluprosessin vaiheet. Blogi. Päivitetty 8.12.2018. Saatavissa: <https://www.palvelumuotoilupalo.fi/blogi/palvelumuotoilun-prosessin-vaiheet/> [viitattu 6.11.2023].

Innanen, P. 2023. Palvelumuotoilun menetelmä - Sidosryhmäkartta. Blogi. Päivitetty 20.2.2023. Saatavissa: <https://www.palvelumuotoilupalo.fi/blogi/palvelumuotoilun-menetelma-sidosryhmakartta/> [viitattu 6.11.2023].

Into – Etsivä nuorisotyö ja työpajatoiminta ry. s.a. Sosiaalinen vahvistamien työpajatoiminnassa. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.intory.fi/tyopajatoiminta/sovari/sosiaalinen-vahvistaminen/> [viitattu 23.10.2023].

ISO. 2018. ISO 9241-11:2018(en). Ergonomics of human-system interaction – Part 11: Usability: Definitions and concepts. The international Organization for Standardization. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-11:ed-2:v1:en> [viitattu 3.3.2023].

JAMK blogipalvelu. 2019. Näkökulmia ohjaukseen. Jyväskylän Ammattikorkeakoulu. Blogi. Päivitetty 15.4.2019. Saatavissa: <https://blogit.jamk.fi/nakokulmiaohjaukseen/2019/04/15/tyopaja-oppimisymparistona-osaamisen-kertyminen-tyopajalla/> [viitattu 2.3.2023].

Kalliomäki, A. 2011. Miten elokuvadramaturgiaa sovelletaan tarinallistamisessa? Blogi. Päivitetty 15.12.2011. Saatavissa: <https://tarinakone.fi/blogi/5-miten-elokuvadramaturgiaa-sovelletaan-tarinallistamisessa/> [viitattu 30.1.2024].

Kalliomäki, A. 2014. Tarinallistaminen: palvelukokemuksen punainen lanka. Helsinki: Talentum.

Kananen, J. 2012. Kehittämistutkimus opinnäytetyönä. Kehittämistutkimuksen kirjoittamisen käytännön opas. Jyväskylän ammattikorkeakoulun julkaisu 134. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu.

Kiikeri, P. 2022. VR-oppimisympäristöjen monet mahdollisuudet. *eSignals*. Verkkolehti. Päivitetty 4.3.2022. Saatavissa: <https://esignals.fi/kategoria/pedagogiikka/vr-oppimisymparistojen-monet-mahdollisuudet/#08178b8e> [viitattu 30.11.2023].

Kiikeri, P. 2023. Virtuaalisen polun alussa – käsiksi käsitteisiin. Teoksessa Bask, S. & Kiikeri, P. (toim.) Virtuaalisen uraohjauksen poluilla – uraohjausta VR-oppimisympäristöissä. Helsinki: Haaga-Helia. E-kirja. Saatavissa:

<https://julkaisut.haaga-helia.fi/vr-uraohjauksen-virtuaalisella-polulla/> [viitattu 30.11.2023].

Kinossalo, M. 2020. Tarinan voima opetuksessa. Jyväskylä: PS-kustannus.

Koivisto, M., Säynäjäkangas, J. & Forsberg, S. 2019. Palvelumuotoilun bisneskirja. 2. painos. Helsinki: Alma Talent Oy.

Komulainen, S. 2021. Palvelumuotoilun menetelmä – havainnointi. Blogi. Päivitetty 14.3.2021. Saatavissa: <https://www.palvelumuotoilupalo.fi/blogi/palvelumuotoilun-menetelma-havainnointi/> [viitattu 8.11.2023].

Kostamo, P., Airaksinen, T. & Vilkkä, H. 2022 Kirjoita itsesi asiantuntijaksi. Opas toiminnalliseen opinnäytetyöhön. Helsinki: Art House.

Kuusimäki, M. 2020. Immersiivinen opetus ja oppiminen. Itä-Suomen yliopisto. Blogi. Päivitetty 12.8.2020. Saatavissa: <https://blogs.uef.fi/fclab-lukio/2020/08/12/immersiivinen-opetus/> [viitattu 29.11.2023].

Kälviäinen, M. 2019. Muotoiluajattelua vai muotoilutoimintaa. Teoksessa Miettinen, S. (toim.) Muotoiluajattelu. Helsinki: Teknologiainfo Teknova Oy, 30–49.

Lappalainen, T. Aitoa osallistamista käytetään liian vähän – Yhteiskehittelyllä ja suunnittelupeleillä päästään pintaa syvemmälle. Aalto yliopiston artikkeli. Päivitetty 23.8.2019. Saatavissa: <https://www.aalto.fi/aalto-leaders-insight/2019/aitoa-osallistamista-kaytetaan-liian-vahan-yhteiskehittelylla-ja-suunnittelupeleilla-paastaan-pintaa-syvemmalle> [viitattu 5.12.2023].

Laukkarinen, S. 2021. Mentimeter-kyselytyökalu pähkinänkuoressa. Ammatitopisto Samiedu. YouTube. Videoleike. Julkaistu 21.9.2021. Saatavissa: https://www.youtube.com/watch?v=2KYjYdn_sg8 [viitattu 19.12.2023].

Lindh, J., Linnakangas, R. & Laitinen, M. Kuvalliset menetelmät nuorten osallisuuden tukemisessa. Teoksessa Asiakkaasta kehittäjäksi ja vaikuttajaksi. Asiakkaiden osallisuuden muutos sosiaali- ja terveyspalveluissa. Pohjala, A., Kairala, M., Lyly, H. & Niskala, A. (toim.). Tampere: Vastapaino Oy, 110–128.

Loijas, J. & Mäkeläinen, J. 2022. Pelillistäminen ei ole lasten leikkiä. *eSignalsPro*. Verkkolehti. Päivitetty 27.9.2022. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2022092760243https://esignals.fi/pro/2022/09/27/pelillistaminen-ei-ole-lasten-leikkia/#08178b8e> [viitattu 30.11.2023].

Maskonen, S., Pahlman, P. & Wienkoop, V. 2019. Osaaminen näkyväksi. Käsi- ja kirjasto työpajatoiminnan opinnollistajille. Helsinki: Valtakunnallinen työpajayhdistys.

Mattelmäki, T. 2006. Muotoiluluotaimet. Tampere: Teknologiateollisuus ry.

Miettinen, S. 2016. Palvelumuotoilu – yhteissuunnittelua, empatiaa ja osallistumista. Teoksessa Miettinen, S. (toim.) Palvelumuotoilu – uusia menetelmiä käyttäjätiedon hankintaan ja hyödyntämiseen. 3. painos. Helsinki: Teknologiainfo Teknova Oy.

Miettinen, S., Raulo, M. & Ruuska, J. 2016. Johdanto. Teoksessa Miettinen, S. (toim.) *Palvelumuotoilu – uusia menetelmiä käyttäjätiedon hankintaan ja hyödyntämiseen*. 3. painos. Helsinki: Teknologiainfo Teknova Oy, 12–17.

Miettinen, S. 2019. Johdanto. Nyt on muotoiluajattelun aika. Teoksessa Miettinen, S. (toim.) *Muotoiluajattelu*. Helsinki: Teknologiainfo Teknova Oy, 10–17.

Muotio, L. 2021. Muotoilun opinnäytetyön tutkimussuunnitelma. WWW-dokumentti. Päivitetty 29.11.2021. Saatavissa: <https://www.muotoilu.info/index.php/tutkiva-muotoilu/amk-opinnaytetyo/muotoilun-opinnaytetyon-tutkimussuunnitelma/> [viitattu 10.10.2023].

Nevanperä, T. & Järvisalo, T. 2020. Soteresepti. Kehittämiskäytännön vinkkejä ketterille järjestöille. Xamk kehittää 106. Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun julkaisu. E-kirja. Saatavissa: <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-344-236-8> [viitattu 17.12.2023].

Newell, S. 2020. What is MoSCoW Prioritization Method? Definition, Overview, and Best Practices. YouTube. Videoleike. Julkaistu 26.3.2020. Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=pm4GbSRMElc> [viitattu 5.12.2023].

Newton, S., Kemppainen, V. Kälviäinen, M. & Turkka, S. 2011. Käyttäjälähtöiset palvelut. Käytännön opas suunnittelijalle. Pohjois-Karjalan ammattikorkeakoulun julkaisuja B:35. Joensuu: Pohjois-Karjalan ammattikorkeakoulu. Saatavissa: <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-275-010-5> [viitattu 20.11.2023].

Niemelä, A. s.a. Miten ja miksi käytettävyyttä tutkitaan? Johdanto käytettävyyden ja käyttäjäkokemuksen tutkimiseen. Blogi. Saatavissa: <https://www.fraktio.fi/blogi/miten-ja-miksi-kaytettavytta-tutkitaan-johdanto-kaytettavyden-ja-kayttajakokemuksen-tutkimiseen> [viitattu 23.11.2023].

Niemelä, H. 2020. Sovelluksen käytettävyys. *SeAMK-verkkolehti* 31.1.2020. Verkkolehti. Saatavissa: <https://lehti.seamk.fi/alykkaat-ja-energiatehokkaat-jarjestelmat/sovelluksen-kaytettavyys/> [viitattu 3.3.2023].

OKM. 2021. Opetus- ja koulutussanasto (OKSA). 2. laitos. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2021:10. WWW-dokumentti. Helsinki: Opetus- ja kulttuuriministeriö. Saatavissa: https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/162845/OKM_2021_10.pdf [viitattu 3.2.2024].

OKM. 2023a. Ammatillisen koulutuksen muut oppimisympäristöt. Opetus- ja kulttuuriministeriö. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://okm.fi/muut-oppimisymparistot> [viitattu 2.3.2023].

OKM. 2023b. Jatkuvaan oppimiseen avautuu uusia mahdollisuuksia, mutta uudistusta on jatkettava. Opetus- ja kulttuuriministeriö. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://okm.fi/-/jatkuvaan-oppimiseen-avautuu-uusia-mahdollisuuksia-mutta-uudistusta-on-jatkettava-> [viitattu 5.3.2023].

OPH. 2021. 5 vinkkiä virtuaaliodellisuuden käyttöön opetuksessa. Opetushallituksen uutinen. WWW-dokumentti. Päivitetty 5.10.2021. Saatavissa:

<https://www.oph.fi/fi/uutiset/2021/5-vinkkia-virtuaalitodellisuuden-kayttoon-opetuksessa> [viitattu 4.3.2023].

Osallisuuden osaamiskeskus. s.a. Mitä osallisuus on? WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://nuoretjaosallisuus.fi/tietoa-osallisuudesta/> [viitattu 5.12.2023].

Parantainen, J. 2020. Palvelun tuotteistaminen. Näin paketoit insinööri osamisen sisäänheittotuotteeksi. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://noste.fi/palvelun-tuotteistaminen-kasikirja/> [viitattu 9.5.2023].

Pinola, M. 2017. Pelillistäminen kasvoi melkein huomaamatta hypestä osaksi arkea – ”Tehdään puurtamisesta vähän jännittävämpää”. Ylen verkkouutinen 9.5.2017. Saatavissa: <https://yle.fi/a/3-9600219> [viitattu 27.11.2023].

Piskonen, E. 2022. Empatiakartta on palvelumuotoilun monitoimityökalu. Blogi. Päivitetty 23.9.2022. Saatavissa: <https://ideapakka.fi/blogi/empatiakartta-palvelumuotoilu/> [viitattu 30.1.2024].

Pölkki, R. & Porvari, M. 2021. Mitä on pelillisuus? *Next. Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun verkkolehti*. Videoleike. Julkaistu 14.4.2021. Saatavissa: <https://next.xamk.fi/video/5062/> [viitattu 27.11.2023].

Raudasoja, A. & Rinne, S. 2018 Ammatillisen koulutuksen oppimisympäristöt. Teoksessa Kukkonen, H. & Raudasoja, A. (toim.) Osaaminen esiin: Ammatillisen koulutuksen reformi ja osaamisperusteisuus. Tampere: Tampereen ammattikorkeakoulu, 56–63.

Rauhala, M. & Turku, J. 2021. Palvelumuotoilu: Kartoita näkemyksiä fokusryhmähaastattelulla. Blogi. Päivitetty 22.1.2021. Saatavissa: <https://ideapakka.fi/blogi/palvelumuotoilu-kartoita-nakemyksia-fokusryhma-haastattelulla/> [viitattu 11.5.2023].

Riipinen, T., Palo, S., Kinnunen, R., Pietikäinen, R., Piironen, M., Kivivuori, A. & Pahlman, P. 2023. Työpajatoiminnan käsikirja. Valmennusta, toiminnallisuutta ja yhteisöllisyyttä. Helsinki: Into – etsivä nuorisotyö ja työpajatoimintary. E-kirja. Saatavissa: <https://www.intory.fi/materiaalipankki/tyopajatoiminnan-kasikirja/> [viitattu 1.12.2023].

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006a. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tutkimusongelmat. WWW-dokumentti. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto [ylläpitäjä ja tuottaja]. Saatavissa: https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L2_3_1.html [viitattu 1.11.2023].

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006b. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Havainnointi. WWW-dokumentti. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto [ylläpitäjä ja tuottaja]. Saatavissa: https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L6_4.html [viitattu 8.11.2023].

Saari, S. 2018. Osaamisen kerryttäminen ja osoittaminen työpaikalla. WWW-dokumentti. Päivitetty 23.11.2018. Saatavissa: <https://hyvinvoivaamis.fi/menetelmapankki/hyvät-kaytannot/1708> [viitattu 4.3.2023].

STM. s.a. Osallisuuden edistäminen. Sosiaali- ja terveysministeriö. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://stm.fi/osallisuuden-edistaminen> [viitattu 4.3.2023].

Sivistystoimen työkalupakki muotoiluun 2014. PDF-dokumentti. Saatavissa: http://www.variaprojektit.fi/palvelumuotoilu/wp-content/uploads/2014/08/Sivistystoimen_tyokalupakki_palvelumuotoiluun2.pdf [viitattu 7.5.2023].

Stickdorn, M., Lawrence, A., Horneß, M. & Schneider, J. s.a. #TiSDD Method Library. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.thisisservice-designdoing.com/methods> [viitattu 6.11.2023].

Stickdorn, M. & Schneider, J. 2021. This is Service Design Thinking. 9. painos. Amsterdam: BIS Publisher.

TENK. 2019. Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarvointi Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohje 2019. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 3/2019. Helsinki: Tutkimuseettinen neuvottelukunta. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://tenk.fi/sites/default/files/2021-01/Ihmistieteiden_eettisen_ennakoarvioinnin_ohje_2020.pdf [viitattu 10.12.2023].

ThingLink. s.a. Etusivu. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.thinglink.com/> [viitattu 23.11.2023].

THL. 2022. Osallisuus. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. WWW-dokumentti. Päivitetty 4.5.2022. Saatavissa: <https://thl.fi/fi/web/hyvinvointi-ja-terveys-erot/eriarvoisuus/hyvinvointi/osallisuus> [viitattu 4.3.2023].

THL. 2023. Osallisuuden edistäjän opas. Ohjaus 10/2023. Helsinki: Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. E-kirja. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-408-088-0> [viitattu 5.12.2023].

Tolonen, A. 2023. 15 tapaa luoda ideoita. Blogi. Päivitetty 23.10.2023. Saatavissa: <https://www.blinkhelsinki.fi/blogi/15-tapaa-luoda-ideoita> [viitattu 1.11.2023].

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

Tuuva-Hongisto, S. 2022. Nuoret ja digitaalisuuden lupaus. *Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun verkkolehti*. Read 3b/2022. Päivitetty 7.11.2022. Saatavissa: <https://read.xamk.fi/2022/kestava-hyvinvointi/aika-digittaa-verkossa/nuoret-ja-digitaalisuuden-lupaus/> [viitattu 1.12.2023].

Vaahtojärvi, K. 2010. Palvelukonseptin toteutettavuuden varmistaminen prototypoinnin keinoin. Opinnäytetyö. PDF-dokumentti. Saatavissa: http://s3images.coroflot.com/user_files/individual_files/341890_xl86asx-QVbaF49V1RIQP55KCM.pdf [viitattu 9.5.2023].

Viljakainen, K. 2020. Työpajan loppuraportti. *Osaava Kymenlaakso 2030 – Tulevaisuusverstas 16.9.2020*. WWW-dokumentti. Saatavissa: https://www.xamk.fi/wp-content/uploads/2020/09/osaava-kymenlaakso-2030_-tulevaisuusverstas_loppuraportti..pdf [viitattu 5.12.2023].

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

Vilkkä, H. & Airaksinen, T. 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Jyväskylä: Tammi.

XAMK Podcast 2021. Asiakasarvon äärellä, osa 1. Soundcloud. Podcast. Saatavissa: <https://soundcloud.com/xamkpodcast/asiakasarvon-aarella-osa-1> [viitattu 5.3.2023].

Yayici, E. 2016. Design Thinking Methodology Book. Emrah Yayici. ArtBiz-Tech.

KUVALUETTELO

Kaikki kuvat ovat opinnäytetyön tekijän, ellei toisin mainita.

Kuva 1. Opinnäytetyön konteksti.

Kuva 2. Opinnäytetyön sidosryhmäkartta.

Kuva 3. Opinnäytetyön käsitekartta.

Kuva 4. Opinnäytetyön viitekehys.

Kuva 5. Tutkimuksen aikataulu.

Kuva 6. Kuvakaappaus Design Councilin verkkosivuilta. Design Council. 2023. Saatavissa: <https://www.designcouncil.org.uk/our-work/skills-learning/the-double-diamond/> [viitattu 26.1.2024].

Kuva 7. Opinnäytetyön tutkimusmenetelmät.

Kuva 8. Oppimisympäristön eettisyys. Pasanen 2023, Bies-Wikgrenin & Bas-kin mukaan.

Kuva 9. Kuvakaappaus OOO-hankkeessa muodostetusta empatiakartasta. Työpajatuotos. 2.12.2021. Saatavissa: Leppänen, S. Kotkan-Haminan seudun koulutuskuntayhtymä.

Kuva 10. Luotaimet.

Kuva 11. Valmentautujien työpajasuunnitelma.

Kuva 12. Ensimmäinen lämmittelytehtävä. Canva-verkkotyökalulla toteutettu kuvakollaasi.

Kuva 13. Ajatusten kirjaamista työpajoissa.

Kuva 14. Ensimmäisen työpajan tuotokset.

Kuva 15. Valmentautujien kokoamat kuvakollaasit.

Kuva 16. MoSCoW-metodi. Pasanen 2024, Newellin mukaan.

Kuva 17. Luotaimien avulla koottu aineisto Miro-alustalla.

Kuva 18. Tuiskun profiili. Pasanen, piirros Solanterä, K. 2023.

Kuva 19. Murun profiili. Pasanen, piirros Solanterä, K. 2023.

Kuva 20. Sumun profiili. Pasanen, piirros Solanterä, K. 2023.

Kuva 21. Suunnitteluajureiden määrittäminen.

Kuva 22. Kuvakaappaus vertailulähtökohtana käytetystä ohjauspelistä. Ajolähtöpeli. 2022. Saatavissa: <https://ekami.fi/tyollistamispalvelut-ja-etsiva-nuori-soty/> [viitattu 26.1.2024].

Kuva 23. Oppimisympäristön käsikirjoitus.

Kuva 24. Paperiproto.

Kuva 25. Kuvakaappaus Powerpoint-mallista.

Kuva 26. Valintamahdollisuus skenaarion alussa. Kuvakaappaus opinnollistamisen skenaariosta. Haaga-Helia. 2023. Saatavissa: <https://www.haaga-helia.fi/fi/kampanja/vop-virtuaalisesti-omalla-polulla> [viitattu 26.1.2024].

Kuva 27. Sumun ammatinvalintapohdiskelu. Kuvakaappaus opinnollistamisen skenaariosta. Haaga-Helia. 2023. Saatavissa: <https://www.haaga-helia.fi/fi/kampanja/vop-virtuaalisesti-omalla-polulla> [viitattu 26.1.2024].

Kuva 28. Pelillisyyttä lisäävä pisteytys. Kuvakaappaus opinnollistamisen skenaariosta. Haaga-Helia. 2023. Saatavissa: <https://www.haaga-helia.fi/fi/kampanja/vop-virtuaalisesti-omalla-polulla> [viitattu 26.1.2024].

Kuva 29. Esimerkki monivalintakysymyksestä. Kuvakaappaus opinnollistamisen skenaariosta. Haaga-Helia. 2023. Saatavissa: <https://www.haaga-helia.fi/fi/kampanja/vop-virtuaalisesti-omalla-polulla> [viitattu 26.1.2024].

Kuva 30. Tekstitehosteet. Kuvakaappaus opinnollistamisen skenaariosta. Haaga-Helia. 2023. Saatavissa: <https://www.haaga-helia.fi/fi/kampanja/vop-virtuaalisesti-omalla-polulla> [viitattu 26.1.2024].

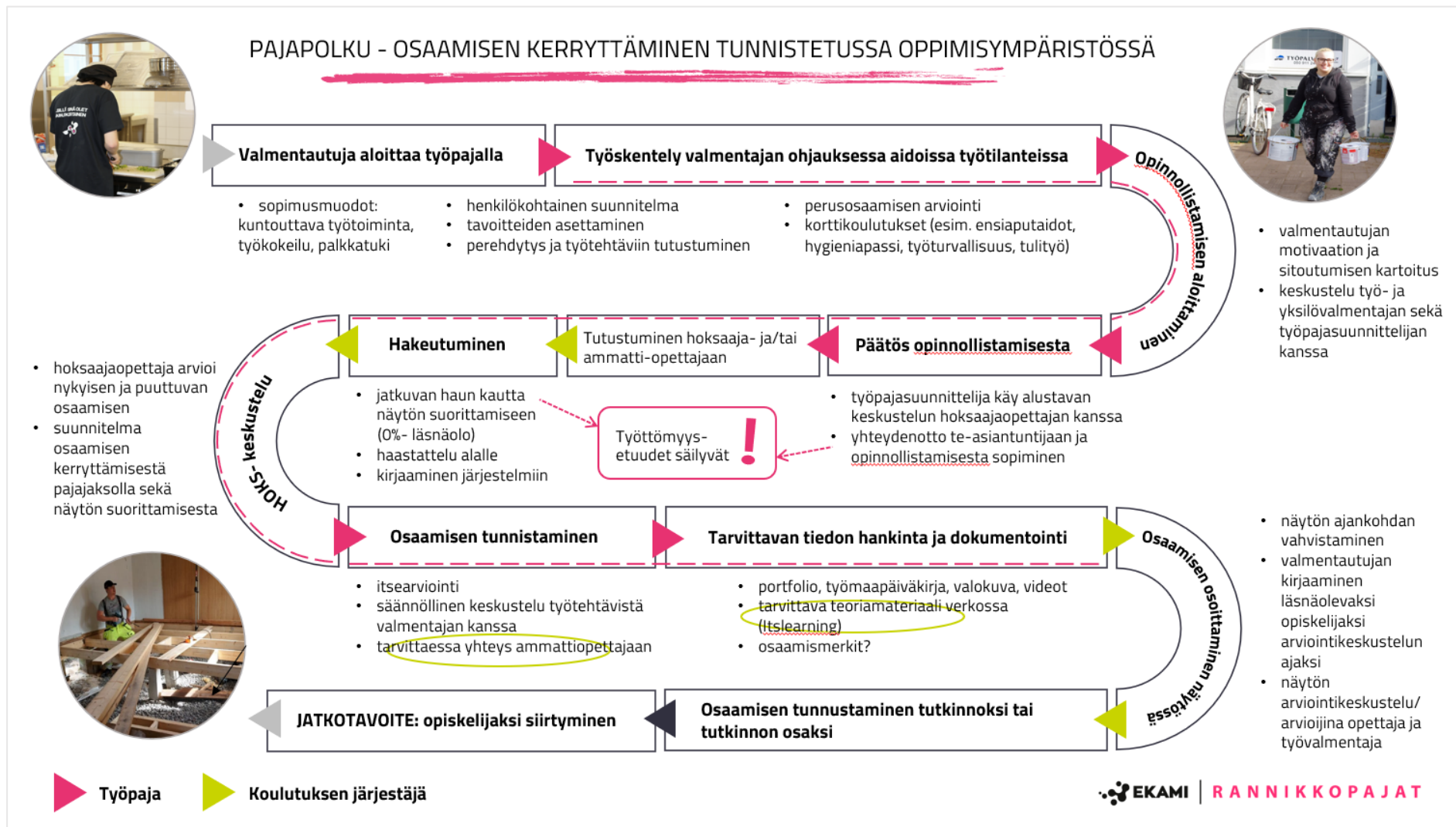
Kuva 31. Esimerkki videosta. Kuvakaappaus opinnollistamisen skenaariosta. Haaga-Helia. 2023. Saatavissa: <https://www.haaga-helia.fi/fi/kampanja/vop-virtuaalisesti-omalla-polulla> [viitattu 26.1.2024].

Kuva 32. Esimerkki sarjakuvamateriaalista. Kuvakaappaus opinnollistamisen skenaariosta. Haaga-Helia. 2023. Saatavissa: <https://www.haaga-helia.fi/fi/kampanja/vop-virtuaalisesti-omalla-polulla> [viitattu 26.1.2024].

Kuva 33. Piirretyt hahmot aidossa valmennusympäristössä. Kuvakaappaus opinnollistamisen skenaariosta. Haaga-Helia. 2023. Saatavissa: <https://www.haaga-helia.fi/fi/kampanja/vop-virtuaalisesti-omalla-polulla> [viitattu 26.1.2024].

Kuva 34. Kuvallinen infolaatikko. Kuvakaappaus opinnollistamisen skenaariosta. Haaga-Helia. 2023. Saatavissa: <https://www.haaga-helia.fi/fi/kampanja/vop-virtuaalisesti-omalla-polulla> [viitattu 26.1.2024].


Kuva 35. Opinnollistamisen skenaarion SWOT-analyysi.



ThingLink Scenario "NÄYTÖLLÄ" x +


thinglink.com/scenariocard/1727704710732841637?lang=fi

NÄYTÖLLÄ - osaamista työtä tekemällä



NÄYTÖLLÄ
- osaamista työtä tekemällä

EKAMI ETELÄ-KYMENLAAKSON AMMATTIOPISTO
Rannikkopajat →



VOP

EKAMI
TEKIJÖIDEN TEKIJÄ!

European union
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa
EU:lta
2014-2020

thinglink..

The screenshot shows a web browser window displaying a ThingLink Scenario titled "NÄYTÖLLÄ". The browser's address bar shows the URL "thinglink.com/scenariocard/1727704710732841637?lang=fi". The page title is "NÄYTÖLLÄ - osaamista työtä tekemällä". The main content is a large image with a dark overlay. At the top left of the image, the text "NÄYTÖLLÄ - osaamista työtä tekemällä" is written in white. Below this, there are cartoon illustrations of three people. A white text box is centered over the image, containing the text: "Skenaario soveltuu kaikille, ketkä ovat kiinnostuneet osaamisen kerryttämisestä erilaisissa oppimisympäristöissä." At the bottom of the image, there are four logos: VOP (Virtuaaliohjelmointi), EKAMI (TEKIJÖIDEN TEKIJÄ), the European Union flag with the text "Euroopan unioni Euroopan sosiaalirahasto", and "Vipuvoimaa EU:lta 2014-2020".

ThingLink Scenario "NÄYTÖLLÄ" x +

thinglink.com/scenariocard/1727704710732841637?lang=fi

NÄYTÖLLÄ - osaamista työtä tekemällä

NÄYTÖLLÄ
- osaamista työtä tekemällä

Rannik

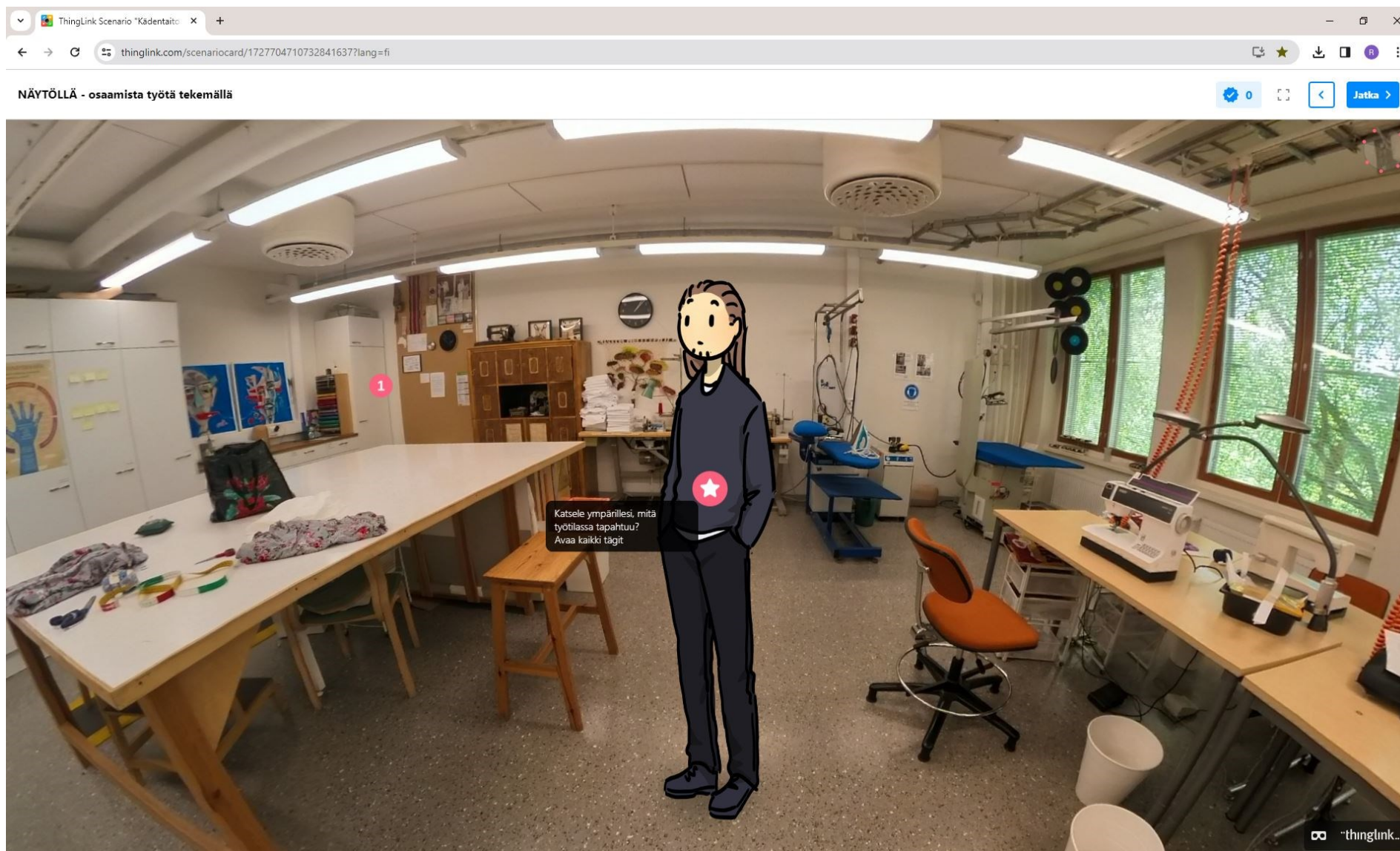
Skenaario soveltuu kaikille, ketkä ovat kiinnostuneet osaamisen kerryttämisestä erilaisissa oppimisympäristöissä.

VOP

EKAMI
TEKIJÖIDEN TEKIJÄ

Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa
EU:lta
2014-2020



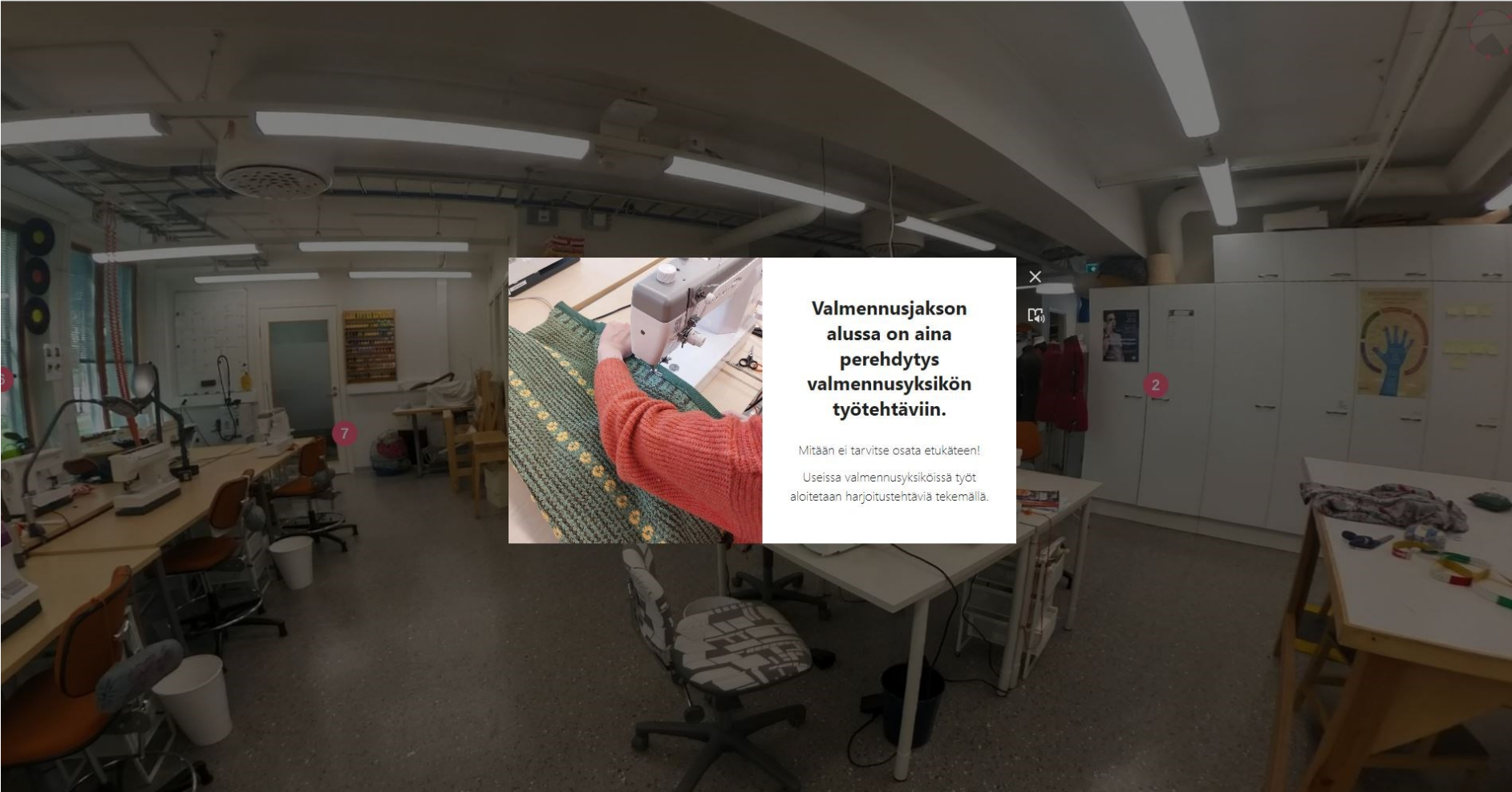
ThingLink Scenariot "Henkusu sa" x +

thinglink.com/scenariocard/1727704710732841637?lang=fi

NÄYTÖLLÄ - osaamista työtä tekemällä

0

Jatka >



Valmennusjakson alussa on aina perehdytys valmennusyksikön työtehtäviin.

Mitään ei tarvitse osata etukäteen!
Useissa valmennusyksiköissä työt aloitetaan harjoitustehtäviä tekemällä.

ThingLink Scenario "Henkilökohtainen suunnitelma" x +

thinglink.com/scenariocard/1727704710732841637?lang=fi

NÄYTÖLLÄ - osaamista työtä tekemällä

1

Mitä kuuluu?

Hyvä!

Päivitetään tänään sun henkilökohtainen suunnitelma. Kerro vähän, miten sulla on mennyt.

2

Ihan kivasti. Tehtävät on ollut mielenkiintoisia ja oon saanut enemmän luottoa omiin taitoihini.

Sulla on kyllä hyvä näkemys tämän alan hommista. Mitä mieltä olet opinnollistamisesta?

Mitä se on?

?

Opinnollistamisen aikana kerrytät osaamista työtä tekemällä. Osaamistasi verrataan ammatillisen perustutkinnon perusteisiin.

Kun osaamista on kertynyt riittävästi, voit tehdä näytön, jonka opettaja arvioi ja saat valitusta tutkinnon osasta todistuksen.

Sitten jos siirryt alalle opiskelemaan, voit valmistua nopeammalla aikataululla.

Okei! Vaikuttaa aika hyvältä!

thinglink..

ThingLink Scenario "Kenen kan... x +

thinglink.com/scenariocard/1727704710732841637?lang=fi

NÄYTÖLLÄ - osaamista työtä tekemällä

0

Lähetä >

1

Mitä kuuluu?

Hyvää!

2

3

Opinnollistamisen a...
kertyvät osaamista...
tekemällä. Osaami...
verrataan ammatil...
perustutkinnon perusteisiin.

Kun osaamista on...
kertynyt riittävästi, voit...
tehdä näytön, jonka...
opettaja arvioi ja saat...
valitusta tutkinnon osasta...
todistuksen.

Okei!
Vaikuttaa aika...
hyvältä!

Kenen kanssa Rannikkopajoille hakeutumisesta sovitaan?
Valitse yksi vaihtoehto.

- Työpajaohhtajan
- TE-toimiston/monialaisen työntekijän
- Kelan työntekijän
- Ei kenenkään

Jatka >

thinglink

The image is a screenshot of a web browser displaying a ThingLink Scenario. The browser's address bar shows the URL: thinglink.com/scenariocard/1727704710732841637?lang=fi. The page title is "NÄYTÖLLÄ - osaamista työtä tekemällä".

The main content is a comic strip with three panels. The first panel shows a man asking "Mitä kuuluu?" and a woman replying "Hyvää!". The second panel shows a woman at a computer with a speech bubble: "Opinnollistamisen avulla kerrytät osaamista työtä tekemällä. Osaamistasi verrataan ammatillisen perustutkinnon perusteisiin." The third panel shows a woman at a computer with a speech bubble: "Kun osaamista on kertynyt riittävästi, voit tehdä näytön, jonka opettaja arvioi ja saat valitusta tutkinnon osasta todistuksen." Another speech bubble from the woman says: "alalle opiskelemaan, voit valmistua nopeammalla aikataululla." A man in the third panel replies: "Okel! Vaikuttaa aika hyvältä!".

A central white notification box is overlaid on the comic strip. It contains the following text: "Onnittelut", "Hyvä, ansaitsit ensimmäisen pisteen! Tästä on hyvä jatkaa, kerää yhteensä 12 pistettä.", and "+ 1 pistettä". Below the text is a blue button labeled "Jatka >".

In the bottom right corner of the page, there is a small logo for "thinglink".

ThingLink Scenarior "Seuraavaksi" x +

thinglink.com/scenariocard/1727704710732841637?lang=fi

NÄYTÖLLÄ - osaamista työtä tekemällä

3

Jatka >

1

Mitä kuuluu?

Hyvä!

2

Mitä se on?

3

Opinnollistamisen aikana kertyvät osaamista työtä tekemällä. Osaamistasi verrataan ammatillisen perustutkinnon perusteisiin.

Sitten jos siirryt alalle opiskelemaan, voit valmistua nopeammalla aikataululla.

Okel! Vaikuttaa aika hyvältä!

Kun osaamista on kertynyt riittävästi, voit tehdä näytön, jonka opettaja arvioi ja saat valitusta tutkinnon osasta todistuksen.

Seuraavaksi esitellään sinua opinnollistamisessa auttavat henkilöt. Jatka aiemmin valitsemallasi polulla.

Tuisku	Muru
Sumu	

thinglink

ThingLink Scenariot "henkilöstö" x +

thinglink.com/scenariocard/1727704710732841637?lang=fi

NÄYTÖLLÄ - osaamista työtä tekemällä

3

Jatka >

Moi! Olen yksilövalmentaja. Autan sinua henkilökohtaisissa asioissa, esim. toimeentuloon, asumiseen, koulutukseen, työnhakuun tai terveyteen liittyvissä asioissa.

Minä olen työvalmentaja! Valmennan sinua työtehtävissä ja autan sinua tavoitteitasi saavuttamisessa!

Olen opettajasi ja seuraan osaamisen kertymistä ja arvioin ammatillisen osaamisen näytön.

Hei, minä olen hoksaajaopettaja. käyn kanssasi HOKS-keskustelun, jossa kartoitetaan osaamisesi ja tehdään suunnitelma osaamisen kerryttämisestä.

Minä olen TE-asiantuntija. Minun kanssani sovitaan etukäteen osaamisen kerryttämisestä, jotta työttömyysetuudet säilyvät.

Minä olen työpajasuunnittelija ja selvitan asioita, sovin aikatauluja ja huolehdin, että kaikki on ajan tasalla!

1 2 3

thinglink






ThingLink Scenario "Tuisku alai" x +


thinglink.com/scenariocard/1727704710732841637?lang=fi

NÄYTÖLLÄ - osaamista työtä tekemällä

RANNIKKOPAJOJEN VALMENNUSYKSIKÖISSÄ TOTEUTUVAT TUTKINNON OSAT:

Rannikkopajoilla voi kerryttää osaamista useammalta eri alalta. Tutkinnon osia voi suorittaa etenkin seuraavista tutkinnoista:

-  **Pintakäsittelyalan perustutkinto**
-  **Puhtaus- ja kiinteistöpalvelualan perustutkinto**
-  **Ravintola- ja cateringalan perustutkinto**
-  **Tekstiili- ja muotialan perustutkinto**
-  **Liiketoiminnan perustutkinto**



JOKAISESTA TUTKINNOSTA ON VALITTU KAKSI TAI KOLME TUTKINNONOSAA, JOTKA OVAT LAAJUUDELTAAN YLEENSÄ 10-15 OSAAMISPISTETTÄ. JOISSAKIN VALMENNUSYKSIKÖISSÄ VOI SUORITTA MYÖS 20-40 OSAAMISPISTEEN TUTKINNON OSIA.

thinglink..

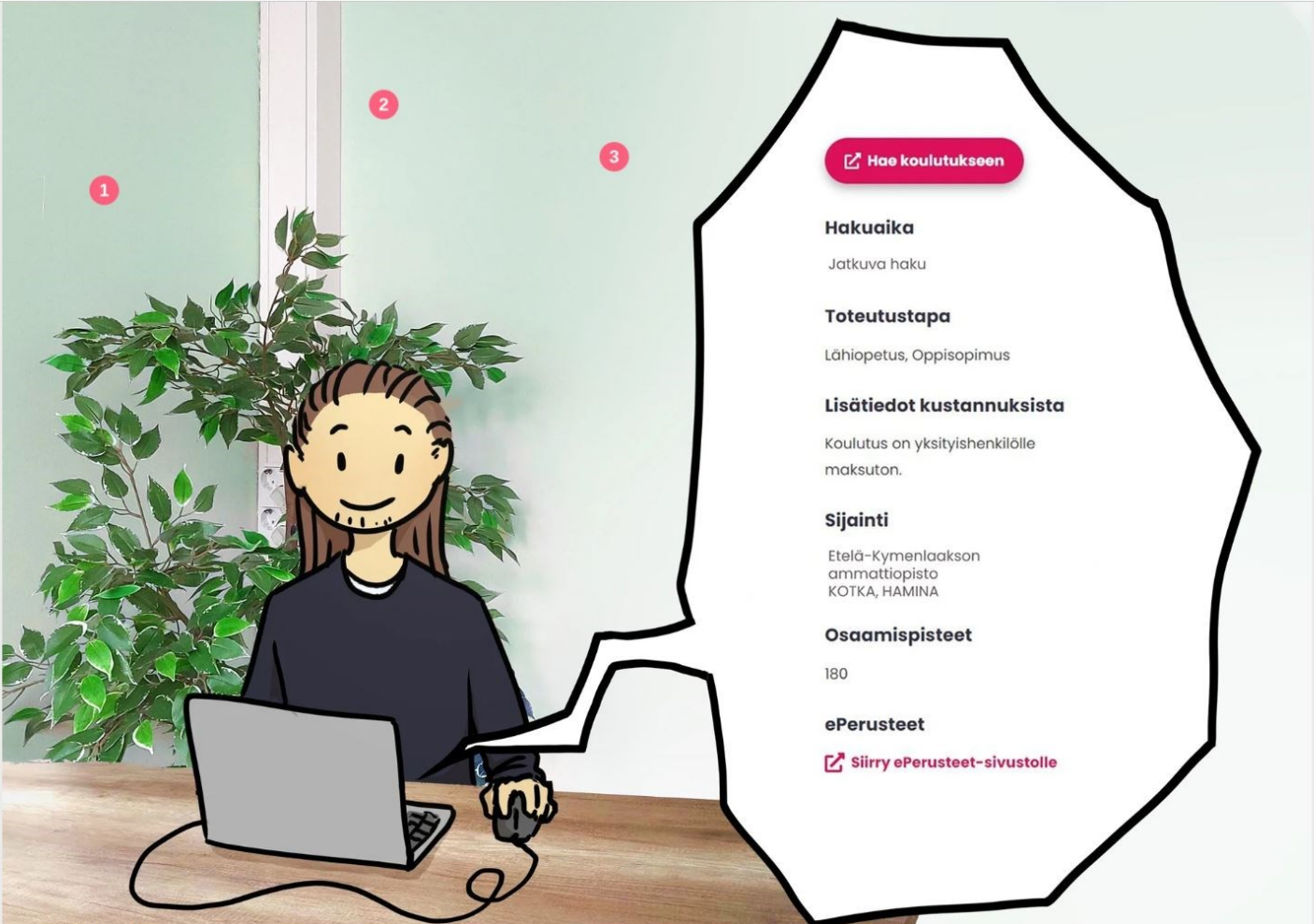
ThingLink Scenario "haku - tuisi" x +

thinglink.com/scenariocard/1727704710732841637?lang=fi

NÄYTÖLLÄ - osaamista työtä tekemällä

3

Jatka >



1 2 3

[Hae koulutukseen](#)

Hakuaika
Jatkuva haku

Toteutustapa
Lähiopetus, Oppisopimus

Lisätiedot kustannuksista
Koulutus on yksityishenkilölle maksuton.

Sijainti
Etelä-Kymenlaakson ammattiopisto
KOTKA, HAMINA

Osaamispisteet
180

ePerusteet
[Siirry ePerusteet-sivustolle](#)

thinglink..



ThingLink Scenario "Tuleeko op..."

thinglink.com/scenariocard/1727704710732841637?lang=fi

NÄYTÖLLÄ - osaamista työtä tekemällä

3

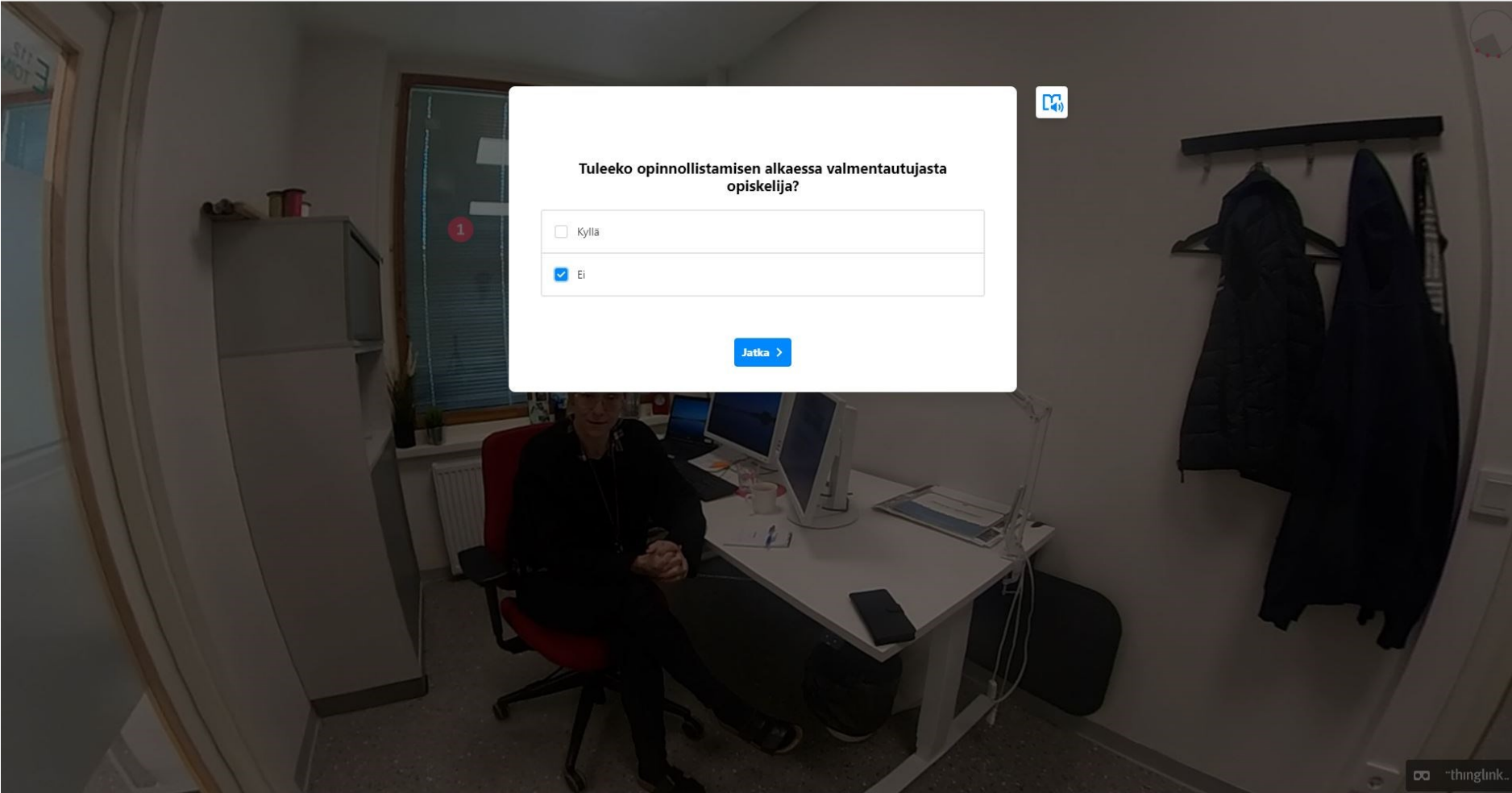
Lähetä >

Tuleeko opinnollistamisen alkaessa valmentautujasta opiskelija?

Kyllä

Ei

Jatka >



thinglink..

ThingLink Scenariot "Jatketaan" x +

thinglink.com/scenariocard/1727704710732841637?lang=fi

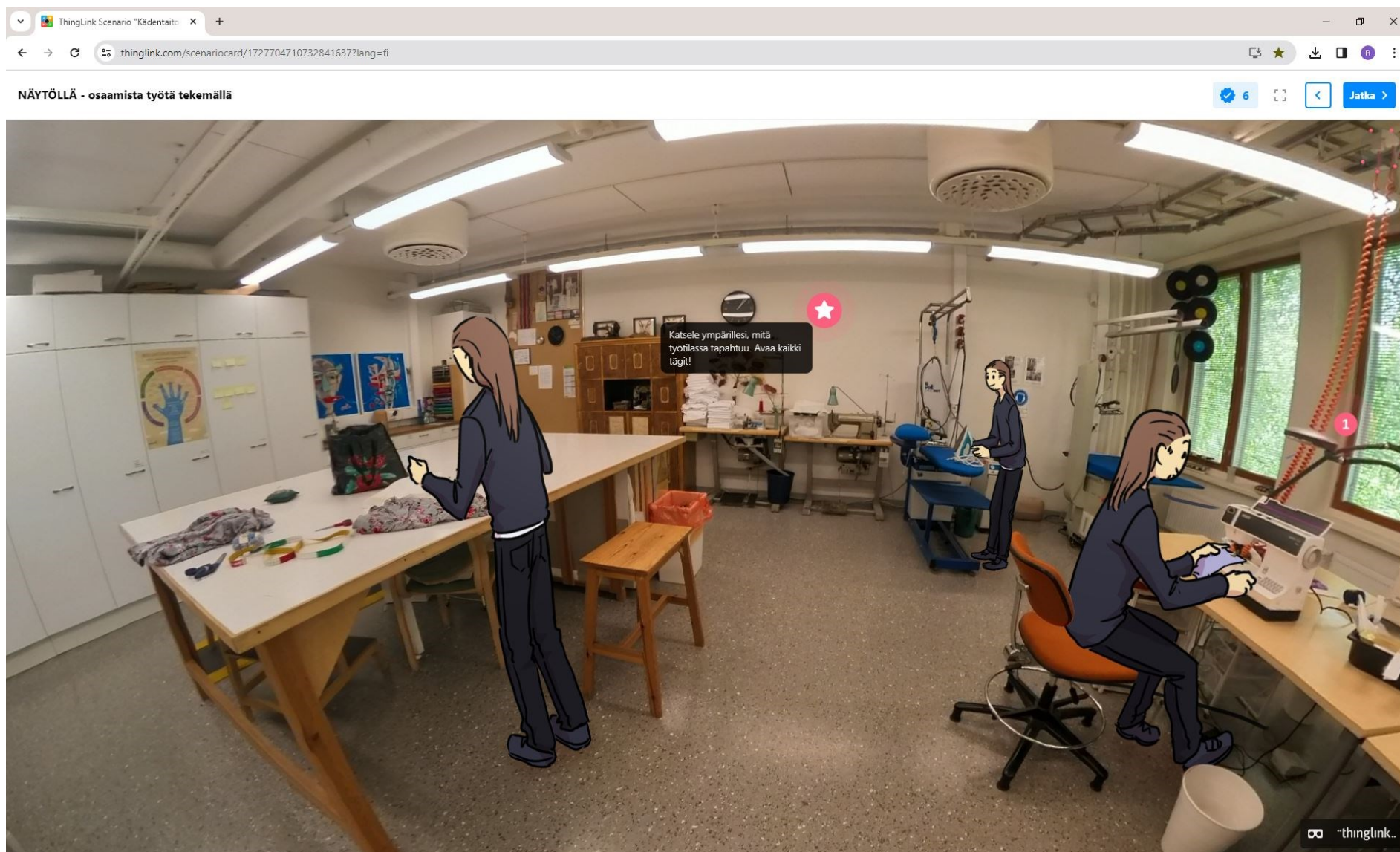
NÄYTÖLLÄ - osaamista työtä tekemällä

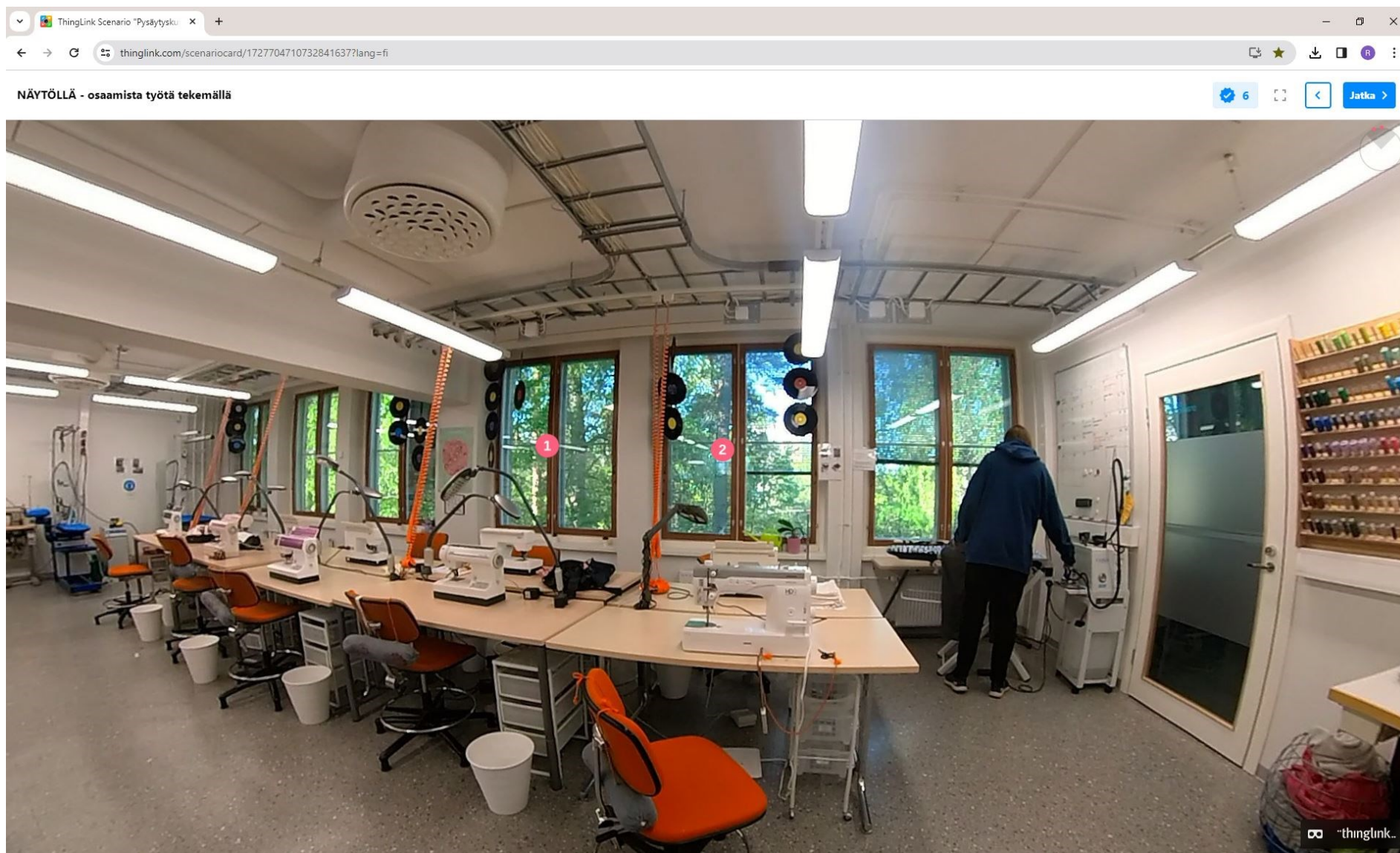
6

Jatka >

Jatketaan vielä opinnollistamispolkua

Tuisku	Muru
Sumu	





ThingLink Scenariot "Miten valmi..."

thinglink.com/scenariocard/1727704710732841637?lang=fi

NÄYTÖLLÄ - osaamista työtä tekemällä

6

Lähetä >

Miten valmistusjakson aikana kerättyjä dokumentteja, esim. portfolioa voi hyödyntää opinnollistamisessa?

- työnhaussa
- pääsykokeissa
- näytön arvioinnissa

Jatka >

ThingLink Scenarior "Seuraavaksi" x +

thinglink.com/scenariocard/1727704710732841637?lang=fi

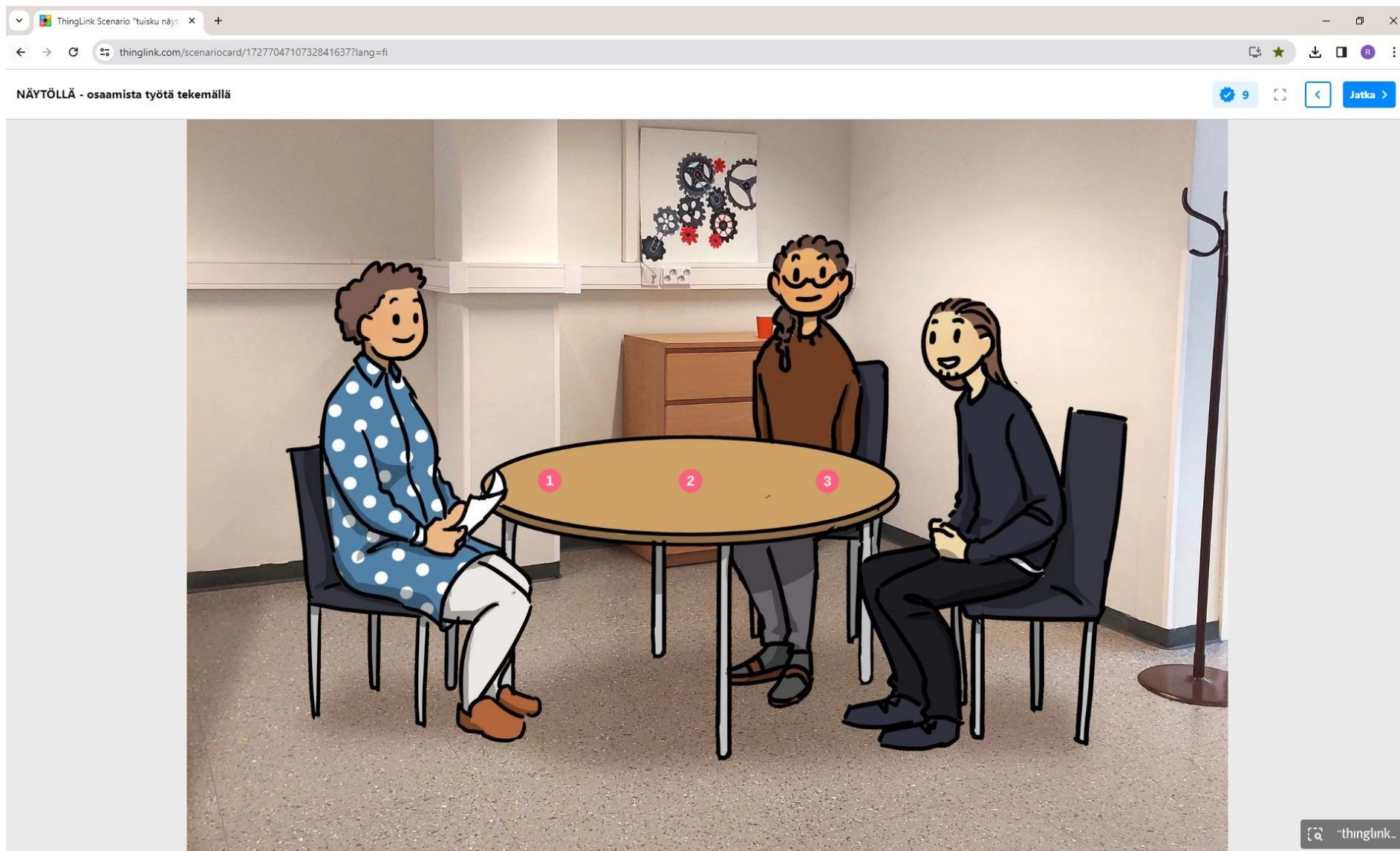
NÄYTÖLLÄ - osaamista työtä tekemällä

9

Jatka >

Seuraavaksi siirrymme näytön arviointikeskusteluun.

Tuisku	Muru
Sumu	



ThingLink Scenario "Ketkä arvioi..."

thinglink.com/scenariocard/1727704710732841637?lang=fi

NÄYTÖLLÄ - osaamista työtä tekemällä

9

Lähetä >

Ketkä arvioivat näytön? Valitse kaksi oikeaa vaihtoehtoa.

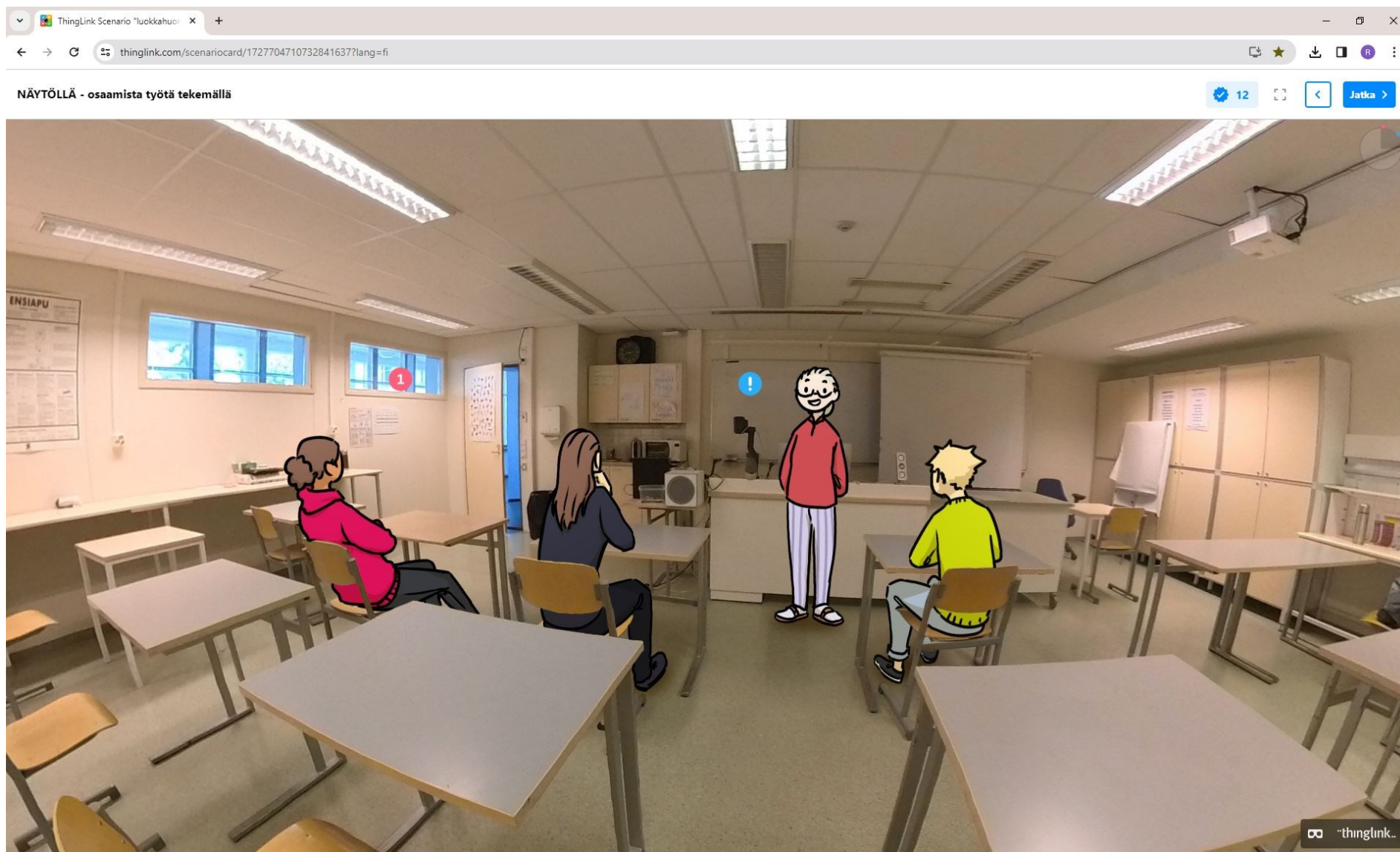
- yksilövalmentaja
- työvalmentaja
- opettaja
- hoksaajaopettaja
- TE-asiantuntija

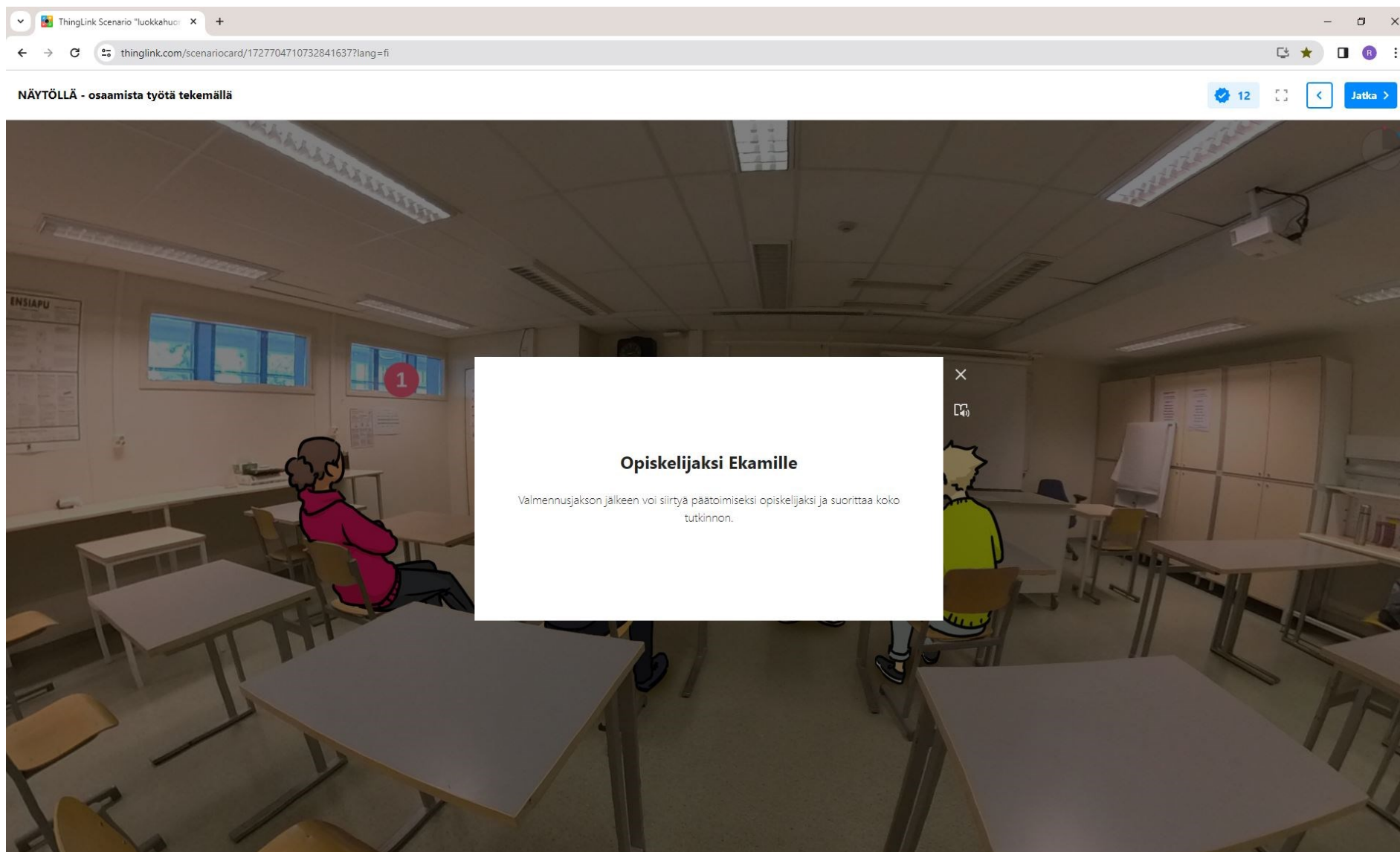
Jatka >

thinglink

Opinnollistamisen skenaario pääpiirteittäin: siirtyminen opiskelijaksi

Liite 2/23






ThingLink Scenario "Skenaario" x +

thinglink.com/scenariocard/1727704710732841637?lang=fi

NÄYTÖLLÄ - osaamista työtä tekemällä

12

Loppu



Onnittelut!

Olet suorittanut skenaarion: NÄYTÖLLÄ - osaamista työtä tekemällä