



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ

NUORTEN RAUHANKOULUTUKSEN TOIMINTAMALLI

Kuinka kouluttaa intensiivisen Gutsy Go -viikon valmentajia?

Pedram Aflatuni

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma (210 op)

Arvioitavaksi jättämisaika 11 / 2017

HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma

TIIVISTELMÄ

Työn tekijä Pedram Aflatuni	Sivumäärä 64 ja 7 liitesivua
Työn nimi NUORTEN RAUHANKOULUTUKSEN TOIMINTAMALLI - Kuinka kouluttaa Gutsy Go – valmentajia?	
Ohjaava(t) opettaja(t) Hanna Kiuru	
Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja Gutsy Media Oy, Aram Aflatuni/ Veera Ikonen	
Tiivistelmä <p>Tämän opinnäytetyön tarkoitus oli selvittää Gutsy Go –nuorten rauhankoulutuksen toimintamallin erityispiirteitä ja eritellä mitä sen valmentajilta edellytetään. Tavoite oli luoda valmentajakoulutuksen teemojen sisältöehdotus. Gutsy Go on uusi toimintamalli, joka sai merkittävän rahoituksen suomalaisilta säätiöiltä syksyllä 2017. Siinä kahdeksaluokkalaisten nuorten kanssa ideoidaan ja toteutetaan rauhaninnovaatioita asuinalueen hyvinvoinnin edistämiseksi yhdessä koulutettujen valmentajien kanssa. Rauhanteot kuvataan ja jaetaan sosiaalisessa mediassa. Tämä tapahtuu Gutsy Go –viikolla, joka työllistää 10-20 valmentajaa.</p> <p>Valmentajien työ on intensiivistä ja vaatii paineensietokykyä, sekä laaja-alaista nuorisotyön osaamista. Se perustuu laadukkaaseen vuorovaikutukseen nuorten kanssa. Työn tilaajana toimi Gutsy Go -toimintamallin kehittäjä. Heidän tavoitteena on toteuttaa Gutsy Go –toimintamalli kymmenessä eri koulussa vuoden 2018 aikana.</p> <p>Kehittämistyön tarve oli akuutti, sillä valmentajakoulutuksen sisältöehdotus tulee luomaan pohjan suunnitteilla olevaan Gutsy Go -valmentajakoulutukseen, joka järjestetään vuoden 2018 alussa. Työn pohjalta saatu tulos hyödynnetään suoraan valmentajakoulutuksen laatisemassa. Hankkeen tavoitteena on tehdä seuraava toteutusvaihe Suomen kouluissa helmikuussa 2018 uusien Gutsy Go -valmentajien avulla.</p> <p>Työ on ajankohtainen, sillä hankkeen taustalla on huoli Suomen nuorten kasvavasta syrjäytymisestä, sekä nuorten osallisuuden ja aktiivisen kansalaisuuden vähentyneisyydestä. Työssä tuodaan esiin Gutsy Go:n kykyjä vastata tähän tarpeeseen sekä toimijana nuorisotyön kentällä, nuorten merkityksellisen videon ja median sisällöntuottajana, että kaikkia nuoria osallistavan yhteisen ja muille hyvää tuottavan toiminnan mahdollistajana.</p> <p>Kehittämistyö on laadullinen tutkimus, jonka aineistonkeruumenetelminä käytettiin benchmarkkausta, havainnointia ja teemahaastattelua. Benchmarking -kohteita olivat hankkeet ja toimintamallit, joissa oli samoja elementtejä kuin Gutsy Go:ssa. Havainnoin kohteena toimii Gutsy Go -pilotti, joka järjestettiin toukokuussa 2017 Kotkan Karhuvuoressa. Työtä varten haastateltiin kymmentä (10) pilottihankkeessa ollutta nuorta, useita nuoriso-, media-, ja kasvatusalan ammattilaisia sekä Gutsy Go -hankkeen kehittäjiä. Nuorten haastattelut toteutettiin sekä puhelimitse että henkilökohtaisesti kesän 2017 aikana. Hankkeen kehittäjiä ja asiantuntijoita haastateltiin useita kertoja henkilökohtaisesti sekä sähköpostin välityksellä. Lisäksi valmiina aineistona toimi Nuorisotutkimusseuran tekemä palautekysely hankkeen pilotista.</p> <p>Analysointimenetelmänä käytettiin teemoittelua. Kehittämistyön tuloksina valmentajakoulutuksen teemoiksi saatiin ryhmäytyminen ja kaikkien mukaan ottaminen, reflektio osuus, paineensietokyvyn lisääminen, syventyminen ja keskusteluttaminen draaman avulla, rauhaninnovaation käsite ja metodit, nuorten videoiden kuvaaminen, positiivinen sosiaalisen median käyttö sekä reflektio ja suunnitelmat.</p>	
Asiasanat Innovaatiotoiminta, kollektiivinen toiminta, yhteisöllisyys, nuorten osallisuus, nuorisotyö, valmennus, videokuvaus	

HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Civic Activities and Youth Work Degree Programme

ABSTRACT

Author Pedram Aflatuni	Number of Pages 64 and 7 attachment pages
Title PEACE EDUCATION OPERATIONAL MODEL FOR YOUTH – How to train Gutsy Go coaches?	
Supervisor(s) Hanna Kiuru	
Subscriber and/or Mentor Gutsy Media Oy, Aram Aflatuni/ Veera Ikonen	
Abstract <p>The purpose of this final project was to explain the specific characteristics of the Gutsy Go peace education operational model for youth and to explore what is required from its coaches. The goal was to make a proposal for the content of themes included in the training of coaches. Gutsy Go is a new operational model that received significant funding from Finnish foundations in autumn 2017. In this model, peace innovations are brainstormed and implemented with eight grade students to promote the well-being of their neighbourhood together with trained coaches. These acts of peace are videoed and shared in the social media. This takes place during a Gutsy Go week that involves 10–20 coaches.</p> <p>The work of the coaches is intensive and requires the ability to tolerate stress as well as extensive know-how of youth work. It is based on high-quality interaction with youth. This work was subscribed by the developers of the Gutsy Go operational model whose goal is to put into action the Gutsy Go operational model in ten different schools during 2018.</p> <p>The need for the development work is acute because the proposal for the content of the coach training will form the basis of the planned Gutsy Go coach training that will be organized at the beginning of 2018. The result of this final project will be utilized directly in drawing up the coach-training program. The goal of the project is to carry out the next implementation phase in Finnish schools in February 2018 with the help of new Gutsy Go coaches.</p> <p>This project is topical against the background of a concern for the growing marginalization of Finnish youth, and the decreasing portion of youth who become active citizens. The final project highlights the capacity of Gutsy Go in responding to this need and its role in the field of youth work, youth as content providers for meaningful videos and media as well as the role of Gutsy Go in promoting activities in which all youth are engaged in doing good together.</p> <p>This development work is a qualitative study in which observation, benchmarking and interviews were used as methods for collecting material. Benchmarking targets included projects and operational models with similar elements to those of Gutsy Go. Observation was based on the Gutsy Go pilot that was organized in May 2017 in the neighbourhood of Karhuvuori in Kotka. For the final project, ten (10) youth, who participated in the pilot project, were interviewed as well as several experts in youth work, the media and the educational field, and the developers of the Gutsy Go project. The youth were interviewed both by phone and in person during summer 2017. The developers of the project and experts were interviewed several times in person and also through email. In addition, a feedback questionnaire related to the project pilot that had been compiled by the Finnish Youth Research Society was used as a ready-made material.</p> <p>The method of analysis used in the material was based on themes. As a result of the development work, the themes for the training of coaches included grouping and involving everyone, a reflection component, enhancing the ability to tolerate stress, exercises related to drama and concentration skills, a concept of peace innovation, methods of peace innovation, shooting videos with youth, the use of positive social media, encountering youth and interaction skills, and reflection and planning.</p>	
Keywords Innovative activities, collective action, sense of community, participation of youth, youth work, coaching, shooting videos	

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 CASE: GUTSY GO -TOIMINTAMALLI	8
3 KÄSITTEET	10
4 KARHUVUOREN GUTSY GO PILOTTI	12
4.1 Päivä 1: Rauhantekeiden innovointi	12
4.2 Päivä 2: Projektien valmistelu	15
4.3 Päivä 3: Projektien toteutus ja videoiden kuvaus	15
4.4. Päivä 4: Videoiden leikkauspäivä ja esityspäivän suunnittelu	16
4.5. Päivä 5: Videoiden ensi-ilta, onnistumisen juhla	17
5 PALAUTEKYSELY PILOTISTA	18
5.1 Palautekyselyn keskeiset havainnot	18
5.2 Nuorisotutkimusseuran tutkijan huomioita	19
6 MENETELMÄT	21
6.1 Aineiston hankintamenetelmät	21
6.2 Aineiston analyysimenetelmät	22
7 TOIMINTAMALLIN ANALYYSI JA VAHVUUDET	24
7.1 Benchmarking	24
7.2 Hankkeen erityispiirteiden teemoittelu	29
8 VALMENTAJAN EDELLYTYKSET	43
9 GUTSY GO –VALMENTAJAKOULUTUS	49
9.1 Tuotos: Valmentajakoulutuksen teemat	51
10 LOPUKSI	58
10.1 Tilaajan kommentit	60
LIITTEET	65

1 JOHDANTO

Kasvava joukko suomalaisista nuorista kokee, että heillä ei ole merkityksellistä roolia yhteiskunnassa. 30 000 nuorta on kokonaan koulutuksen ja työelämän ulkopuolella ja yli 100 000 lasta elää köyhyydessä (THL 2017). Yhteiskunnallisen osattomuuden kokemus näkyy Nuorisobarometrissa, jonka mukaan vain 55% nuorista uskoo Suomen positiiviseen tulevaisuuteen (Nuorisobarometri 2016). Yhteiskuntaan kuulumisen tunne heikentyy, ja luottamus kanssaihmiin on romahtanut. Nuorten kokemus siitä, että heitä ei tarvita, luo pohjaa syrjäytymiselle, vihapuheelle ja radikalisoitumiselle. Kehitys eskaloituu sosiaalisessa mediassa - siellä, missä nuoret käyttävät eniten aikansa.

Suomen koulutusjärjestelmää kehitetään jatkuvasti. Koulutussosiologian ja -politiikan professorin Hannu Simolan mukaan emme Suomessa enää voi paistatella Pismanestyksen ja huippukoulutuksen kansainvälisesti tunnetussa parrasvalossa, sillä nuorten syrjäytyminen näkyy vahvasti ja heidän koulumotivaationsa on laskussa. Hänen mielestään opettajan auktoriteetti ei voi enää perustua perinteeseen vaan eräänlaiseen valmentajan asemaan. Oppilaiden ja vanhempien on voitava uskoa, että opettaja on heidän puolellaan ja opettaa elämässä pärjäämisen kannalta olennaisia tietoja ja taitoja. (Simola 2017.) Suomen asuinalueet eriarvoistuvat kovaa vauhtia, joka puolestaan lisää huolta koulujen eriarvoistumista. (THL 2017).

Tarve nuorten hyvinvointia ja yhteiskunnallista osallisuutta lisäävälle menetelmälle on polttava. Nuorisotutkimusseuran erikoistutkijan Tomi Kiilakosken mukaan lisääntyvän moniarvoisuuden maailmassa tarvitaan uusia kansalaistaitoja: kykyä ratkoa konflikteja rauhanomaisesti ja toimia innovatiivisesti yhteisön hyväksi. Tarvitaan myös viestintätaitoja ja mediaosaamista, valtakunnallisia malleja, joilla tuetaan nuorten vaikutusta yhteisössä. (Kiilakoski 2017.)

Gutsy Go on toimintamalli, joka pyrkii puuttumaan tähän luomalla nuorille välittömän ja näkyvän kokemuksen siitä, että heitä tarvitaan. Se pyrkii tavoittamaan nuoret siellä, missä he viettävät eniten aikaa - koulussa ja sosiaalisessa mediassa. (Ikonen 2017.) Toimintamallin toteutuksessa nuoret vaikuttavat alueensa ilmapiiriin ja ihmisten hyvinvointiin ideoimalla ja toteuttamalla yhdessä rauhaa ja yhteisöllisyyttä lisääviä

projekteja Gutsy Go -tiimin tukemana ja ohjaamana. Rauhan innovaatiot ideoidaan kouluissa järjestettävällä viikon mittaisella tapahtumalla, Gutsy Go -viikolla. Sen aikana nuorten rauhanteot toteutetaan ja videoidaan. Viikon päätteeksi videot jaetaan yhteisessä ensi-illassa, sekä sosiaalisessa mediassa. Syntyneet rauhanteot kerätään digitaaliseen rohkeiden rauhanteojen pankkiin, joka on julkinen opettajien, nuorisotyön, nuorten tai kenen tahansa hyödynnettäväksi. (Gutsy 2017.) Viikon aikana nuoret saavat tuekseen Gutsy Go -valmentajien tiimin, johon kuuluu 20–30 -vuotiaita nuorisotyön osaajia, yhteisöpedagogeja tai muita kasvatustieteen ammattilaisia. (Aflatuni 2017.)

Opinnäytetyön tilaajana toimii Gutsy Media Oy, joka pyrkii tekemään merkityksellistä mediasisältöä. Se pyrkii luomaan uusia ratkaisuja jossa yhdistetään median ja videon käyttöä kasvatuksessa nuoria innostavalla ja nuorten omistajuutta lisäävällä tavalla. Gutsy Go on Gutsy Media Oy:n isoin hanke, joka voitti Suomen suurimman Vuosisadan rakentajat -ideakilpailun lokakuussa 2017.

Kilpailussa etsittiin ideoita, jotka merkittävästi parantavat nuorten hyvinvointia ja osallisuutta yhteiskunnassa nyt ja tulevaisuudessa. Gutsy Go sai suomalaisilta säätiöiltä merkittävän rahoituksen ideansa toteuttamiseen. Kilpailu oli 43 säätiön ja rahaston yhteinen lahja satavuotiaalle Suomelle. Säätiöt tukivat Gutsy Go:n toteutusta 1,5 miljoonan euron kehitysrahalla, jolla katetaan hankkeen seuraava kolmen vuoden kehittämisvaihe. (Vuosisadan rakentajat 2017.)

Gutsy Go:n -toiminnan seuraava vaihe on rekrytoida sen valtakunnalliseen, laajamittaiseen toteutukseen tarvittava valmentajien verkosto. Valmentajat on tarkoitus kouluttaa noin viikon mittaisella suunnitteilla olevalla Gutsy Go -valmentajakoulutuksella. Syntynyt kehittämistutkimuksen tarve on valmentajakoulutuksen laatimisessa. Opinnäytetyössäni pyrin vastaamaan siihen mitä Gutsy Go -valmentajilta edellytetään ja mitkä ovat keskeisiä aihepiirejä, joita valmentajakoulutuksen tulisi sisältää. Mitkä ovat hankkeen erityispiirteitä? Millainen valmentajakoulutuksen tulisi olla, jotta valmentajat pystyvät valmistautumaan erittäin intensiiviseen ja vaativaan toimintaviikkoon siihen tarvittavilla työkaluilla? Tilaaja toivoi että kykenisin erittelemään hankkeen erityispiirteet sekä valmentajilta vaadittavat ominaisuudet ja laatimaan niiden pohjalta ehdo-

tuksen Gutsy Go valmentajakoulutusmalliin keskeisimmistä sisällöistä. Konkreettiseksi tuotokseksi muodostuisi valmentajakoulutuksen teemat.

Selvitän valmentajakoulutuksen kehittämistarpeita laadullisella tutkimuksella, jossa käytän teemahaastatteluja, benchmarkkausta, sekä havainnointia. Benchmarkkaus kohteita ovat erilaiset nuorten hankkeet, jotka liittyvät nuorten osallisuuden lisäämiseen, videon käyttöön nuorten kanssa tai kouluympäristön kehittämiseen. Havainnoinnin tukena toimii Gutsy Go –pilottiviikko ja siellä paikan päällä kuvatut videot (7 projektivideota, sekä ohjaajien työstä, ja nuorien toiminnasta taltioidut videot), sekä oma osallistumiseni hankkeen pilotointiin. Hyödynnän valmiina aineistona Karhuvuoren Gutsy Go –pilotista tehtyä nuorisotutkimusseuran palautekyselyä.

Esittelen opinnäytetyössäni ensin Gutsy Go –toimintamallin, jonka jälkeen avaan keskeisiä käsitteitä. Tämän jälkeen käsittelen tietoperustaa, jossa toimii pohjana Gutsy Go –hankkeen pilotti. Tämän jälkeen kerron kehittämistyöni menetelmistä, ja teen analyysia teemoittain. Viimeisenä esittelen työni tuotoksen ja kerron miten se jalkautuu tilaajan toimintaan.

2 CASE: GUTSY GO -TOIMINTAMALLI

Olen saanut seurata Gutsy Go –toimintamallin vuoden kestoista pilotointi- ja kehitysvaihetta läheltä. Minut pyydettiin valmentajaksi, sekä draamaharjoitusten kehittäjäksi ensimmäiseen Gutsy Go:ta edeltävään toteutukseen Forssassa marraskuussa 2016. Osallistuin Kotkan pilottiin yhtenä Gutsy Go –valmentajista, sekä mediatiimin jäsenenä. Ennen pilottia olin mukana yhden päivän mittaisessa valmentajien perehdytyskoulutuksessa. Opinnäytetyön tilaajina toimivat Gutsy Mediassa työskentelevät Gutsy Go:n kehittäjät Aram Aflatuni ja Veera Ikonen. Aflatuni toteaa, että Gutsy Go:sta tekee kansainvälisesti erityisen se, että nuorisotyön metodin kehittäjinä yhdessä pedagogien kanssa on mediatyön huippuasiantuntijat (Aflatuni 2017).

”May the Forssa Be With You” oli yhden päivän mittainen rauhanhanke Forssan ysi-luokkalaisten kanssa, jolla puututtiin paikkakunnan joukkotappeluiden ja pahan puhumisen kierteeseen. Päivän aikana kaupungin kaikki yhdeksäsluokkalaiset tekivät ja ideoivat pienryhmissä lyhyen videon, joka kertoi mitä rauha heidän mielestään on. Forssasta saadun myönteisen palautteen pohjalta lähdettiin kehittämään Gutsy Go -toimintamallia kohti sen nykyistä muotoa. Toukokuussa 2017 Kotkan Karhuvuoressa pilotoitiin viikon kestoisen Gutsy Go –tapahtumaviikko täydessä mitassaan. Gutsy Go toteutetaan ensi vaiheessa 10 paikkakunnalla vuosittain. Toteutukset tapahtuvat alueille, joilla syrjäytymisriski on suurin. Seuraavan kolmen vuoden aikana avuksi luodaan kansallisten valmentajien verkosto. Toiminnan jatkuvuutta tuetaan paikallisten valmentajien kouluttamisella. Gutsy Go –toimintamalli nojaa vahvasti koulun ulkopuolisten valmentajien kykyyn saada mukaan koko yhteisön nuoret. (Ikonen 2017.)

Ensimmäinen viikon mittainen ”Gutsy Go Karhuvuori” –pilottihanke toteutettiin Kotkan Karhuvuoren koulussa yhteistyössä Kotkan kaupungin, Kotkan nuorisotoimen, Gutsy Median ja Suomen Nuorisotutkimusseuran kanssa. Karhuvuori tunnetaan Suomen korkeimmista työttömyyslukuista (45%), ja muun muassa pilottiprojektin aikana Yle uutiset kertoi, kuinka Karhuvuoren asuntojen hinnat laskivat ennusteen mukaan eniten koko maassa. Netin keskustelupalstoilla Karhuvuorta oli haukuttu maan surkeimmaksi lähiöksi. Vuonna 2016 Karhuvuoren alueella oli eniten maksuhäiriöitä Kotkassa, ja suhteessa kolmanneksi eniten maksuhäiriöitä koko maassa (YLE 2016).

Karhuvuoren pilottihankkeessa koulun 8. luokkalaiset koottiin viikoksi yhteen maanantaista perjantaihin. Koulun 70 kasiluokkalaista lähtivät noin 10 henkilön pienryhmissä ideoimaan rauhantekoja kaupunginosansa kehittämiseksi. He toteuttivat yhdessä Gutsy Go -valmentajien kanssa seitsemän eri ideaa alueensa hyväksi. Tekojen toteutukset kuvattiin ja esiteltiin kaikille perjantain ensi-illassa videoiden avulla. Gutsy Go Karhuvuori -projektin puitteissa muun muassa siivottiin ympäristöä, leikittiin päiväkodin lapsia, tuotiin iloa palvelutalon asukkaille, vietiin turvapaikanhakijoita grillaamaan, sekä murrettiin kaupunginosaan liittyviä myyttejä. Karhuvuorelaisten nuorten teot saivat paitsi medianäkyvyyttä myös vastauksen kaupungilta. Kehitysjohdaja Terhi Lindholm lähetti koululle videotervehdyksen tapahtuman viimeisenä päivänä. Hän halusi tuoda esille sen, että nuorten aktiivinen panostus alueensa kehittämiseen oli huomattu, ja että heidän toimintansa on tärkeää. Hänen mukaansa ainakin yhteen konkreettiseen huoleen, pimeisiin katuvaloihin, oli tulossa parannus, ja nuorten tuoma viesti oli otettu vakavasti. Projektissa työstetyt videot tulivat seuraavan viikon aikana nähtäville muun muassa Gutsy Median Youtube-kanavalle, ja niitä jaettiin ympäri sosiaalista mediaa. (YLE 2017; Kymen Sanomat 2017.)

3 KÄSITTEET

Avaan tässä luvussa keskeisiä käsitteitä, jotka esiintyvät opinnäytetyössäni. Gutsy Go –hankkeen kehittäjät käyttävät sen uudenlaisen luonteen takia useita käsitteitä, joita ei ole virallisesti määritelty, mutta ne ovat tärkeä osa hanketta. Näitä ovat kollektiivinen noste, rauhaninnovaatio, rauhanteko.

Kollektiivinen noste

Psykologi ja filosofian lisensiaatti Laura Janssonin mukaan kollektiivinen noste on sosiaalinen tekijä, joka ei ole riippuvainen yksilön tai ryhmän taloudellisesta tilanteesta. Päinvastoin kollektiivinen noste voi vahvistaa yksilön tai ryhmän sosiaalista identiteettiä, joka puolestaan voi lisätä taloudellista hyötyä – motivaatiota, ponnistelua, yrittäjyyttä. Kollektiivinen noste ei kuitenkaan vaikuta samalla lailla koko ryhmään, vaan ryhmä koostuu yksilöistä, jotka reagoivat eri tavalla ja saavat oman osansa kollektiivisesta kokemuksesta. Ryhmä tarjoaa yhteisen viitekehyksen ja tuen niin henkisel- le, älylliselle, tunneperäiselle ja sosiaaliselle kokemukselle. Tekijöiden yhteisvaikutuksen kumulatiivinen vaikutus saa aikaan kollektiivisen nosteen. Nosteen voima riippuu kokemusten yhteisestä käsittelystä - pohdinnasta. Riskitekijänä on ryhmän sisäinen jakautuminen, joka voidaan minimoida varmistamalla prosessin aikana jokaisen rinnalla kulkeminen ja pohdintaan osallistuminen. Vuorovaikutussuhteet ryhmässä ratkaisevat – jokainen on aktiivinen antaja ja saaja. (Jansson 2017.)

Aflatuni mukaan se tarkoittaa sitä, kun isossa ryhmässä syntyy tunne, että olemme tekemässä jotain poikkeuksellisen hienoa ja yksilö on valmis ottamaan jopa epäonnistumisen riskin. Ryhmään on latautunut positiivisesti virittäytynyt energia ja innostuksen ilmapiiri. (Aflatuni 2017.)

Rauhaninnovaatio

Peace Innovation Lab in Stanfordin Mark Nelsonin mukaan on kahdenlaista rauhaa: Positiivista ja negatiivista rauhaa. Negatiivinen rauha on sotien ja konfliktien ratkaisemista. Positiivinen rauha on innovaatioita, jotka lisäävät ihmisten myönteistä vuorovaikutusta. Hänen mukaansa merkittävimmät tällaiset rauhaninnovaatiot syntyvät nykyään kaupunkitasolla. (Nelson 2017.)

Odotellessamme teknologisten rauhaninnovaatioiden kehittämistä, on yhteinen vastuunottaminen ja kunnioittava kohtaaminen toisten ihmisryhmien kanssa omassa ympäristössä ensiaskel rauhaninnovoinnissa. (Tayler & Francis 2017).

Rauhanteko

Rauhanteolle, jota käytän tässä työssä ei myöskään ole virallista määritelmää. Tarkoitan tässä opinnäytetyössä rauhanteolla rauhaninnovaation käytännön toteutusta. Tällöin kehitetty rauhaninnovaatio toteutetaan käytännössä, ja sen onnistumista voidaan arvioida. Rauhanteolla on jokin tapahtuma paikka ja aika, sekä Gusty Go:ssa sen toteutuksesta yleensä kuvataan video, jolla rauhanteko voidaan jakaa laajemman yhteisön kanssa. Nelsonin mukaan mikä tahansa teko joka edistää myönteistä vuorovaikutusta on rauhanteko (Nelson 2017).

Ryhmäytyminen

Ryhmäytyminen on edellytys kannustavan oppimisympäristön syntymiselle. Sillä tarkoitetaan prosessia, jossa tuetaan ja kehitetään tietoisesti ryhmän jäsenten keskinäistä vuorovaikutusta, luottamusta, viihtymistä ja tuntemista. Ryhmän jäsen tuntee olonsa mukavaksi ja turvalliseksi. (Koulurauhaa 2017.)

Ryhmäyttäminen tarkoittaa prosessia, jossa oleellista on ryhmän jäsenten keskinäinen tunteminen, vuorovaikutus, luottamus ja viihtyminen. Ryhmäytyminen alkaa siitä, kun ryhmän jäsenet oppivat tuntemaan toisensa mahdollisimman hyvin. Toisten nimien tunteminen ei kuitenkaan riitä; prosessi vie aikaa ja tähtää luottamuksellisen ilmapiirin ja todellisen yhteistoiminnan aikaansaamiseen. (Ryhmäyttämispas 2016.)

4 KARHUVUOREN GUTSY GO PILOTTI

Pyrin kuvaamaan Gutsy Go –toimintamallia sen pilotin pohjalta. Pilottiviikon rakenne koostui viidestä päivästä. Paikalla olivat Gutsy Go –tiimi, jossa oli yhteensä 14 henkilöä; yhdeksän valmentajaa, kaksi 14-vuotiasta nuorta mediatiimiläistä, yksi media alan ammattilainen sekä hankkeen kehittäjät Veera Ikonen ja Aram Aflatuni. Itse toimin viikon aikana sekä valmentajana, että mediatiimin jäsenenä. Tästä syystä minulla on omakohtainen kokemus konseptin kulusta, ja sen vaiheista. Tämän lisäksi viikon aikana tehtyjen videoiden leikkausvaiheessa oli mukana yksi ammattileikkaaja.

Valmentajien perehdytyskoulutus

Karhuvuoren pilottia varten järjestettiin yhden päivän mittainen valmentajien perehdytys, jossa olin itse mukana. Perehdytyksen tarkoitus oli valmistaa valmentajat ohjaamaan kahdeksasluokkalaisten pienryhmiä Gusty Go -viikon aikana. Perehdytyskoulutuksessa Aram Aflatuni kertoi Gutsyn arvomaailmasta ja tavoitteista. Paikalla olleiden kanssa harjoiteltiin pilottiviikolle suunniteltuja draama- ja lämmitysharjoituksia, ja perehdyttiin yhdessä lyhyesti niiden tarkoituksiin, ja orientoiduttiin Gutsy Go -viikon luonteeseen. Harjoituksia, joita tulevan viikon aikana oli tarkoitus käyttää rauhantekojen ideoinnissa kokeiltiin yhdessä. Kaikille valmentajille jaettiin aikataulu ja ohjevihko ohjaamisen tueksi.

4.1 Päivä 1: Rauhantekojen innovointi

Kollektiivinen noste

Päivän tavoite oli luoda koko koulun kahdeksasluokkalaisille kollektiivinen noste, saattaa heidät pienryhmiin, luoda siellä hyvä ryhmähenki valmentajien avulla, ja saada nuoret ideoimaan yhdessä rauhantekoja. Kaikki Karhuvuoren yläasteen kahdeksasluokkalaiset ohjattiin kokoontumaan yhteen saliin, jossa oli noin tunnin mittainen yhteinen orientaatio. Siellä luotiin positiivinen, hyvä, kannustava ja nuorten kykyihin uskova ilmapiiri. Pää vetäjänä toimi Aram Aflatuni, joka toivotti kaikki tervetulleeksi ja avasi tapahtuman. Muutamilta merkittäviltä suomalaisilta julkisuudenhahmoilta näytettiin Karhuvuorelle suunnatut rohkeuteen kannustavat videotervehdykset.

Ryhmäytyminen

Seuraavassa vaiheessa yhteisen avauksen jälkeen tapahtui ryhmäytyminen, jossa kahdeksaluokkalaiset jaettiin valmentajien johdolla kahdeksaan pienryhmään ja he siirtyivät omiin tiloihinsa. Valmentajat tutustuivat heille entuudestaan tuntemattomiin nuoriin ja tavoitteena oli ryhmäytyminen. Ryhmän ilmapiirin ja oikean energian luominen oli erittäin tärkeää. Työkaluna edellä mainitun saavuttamiseksi valmentajat käyttivät perehdytyskoulutuksessa harjoiteltuja draamallisia harjoituksia, joiden avulla luotiin yhteisen keskittymisen tila ja kannustava ilmapiiri. Aflatunin mukaan valmentajien jatkuva kannustus, ystävystyminen nuoriin ja heidän kyky yksilöidä nuorille heidän myönteisiä ominaisuuksia ja kasvavia kykyjä loivat positiivista nostetta ja uskoa tekemiseen (Aflatuni 2017).

Rauhantekojen innovointi

Seuraavaksi tapahtui rauhantekojen innovointi, jossa valmentajat auttoivat nuoria tuottamaan ideoita oman lähiympäristönsä parantamiseksi. Tavoitteena oli, että jokainen pienryhmä saa luotua oman konseptin rauhanteosta. Aluksi valmentajien vetämän kartoitustehtävän avulla hahmotettiin yhdessä minkälaisia ihmisryhmiä Karhuvuoren alueella on ja missä he kokoontuvat. Sitten nuorilta kysyttiin että mikä ryhmä, paikka tai ihmisjoukko heidän mielestään on vaikeassa olosuhteissa, ja tarvitsee jonkinlaisen siihen liittyvän teon, jonka nuoret voisivat toteuttaa yhden päivän aikana. Heidän ideoitaan kannustettiin, ja toteutukseen ideointiin annettiin apuja valmentajien toimesta.

Projektiyhien jakaminen: Call to action –video

Kun nuorilla oli idea rauhanteosta ja siitä hahmoteltu suunnitelma, valmentajat pyysivät heitä tekemään ns. Call to action –videon. **Call to action –video** on lyhyt, noin 30 sekunnin esittely ryhmäläisistä, heidän havainnoistaan, ja ideastaan. Videossa he kutsuvat muita mukaan toteutukseen, ja video voidaan lähettää esimerkiksi jollekin yhteistyökumppanille, jolta halutaan tukea teon toteuttamiseen. (Aflatuni 2017.)

Valmentajapalaveri: Jokaisen onnistumisen takaaminen

Seuraavaksi oppilaiden mennessä lounaalle valmentajat ja Gutsyn kehittäjätiimi koontuivat hetkeksi pohtimaan yhdessä nuorten kanssa kehitettyjä ideoita. Gutsy-tiimi kokosi kaikki ideat taululle ja tunnisti niiden tärkeimmät pääpiirteet, sekä samalla

kaikki ideat nimettiin. Kehittäjätiimi huomio asioita, joihin ryhmävalmentajien tulee seuraavaksi paneutua, jotta jokaisen ryhmän onnistuminen taataan.

Jos jollain ryhmällä esimerkiksi oli kaksi ideaa, päädyttiin siihen että nuorten on valittava niistä vain toinen seuraavassa vaiheessa. Muutama ryhmä yhdistettiin yhdeksi ryhmäksi, sillä heidän ideat olivat lähellä toisiaan. Valmentajat ohjeistettiin muun muassa seuraavaksi antamaan ryhmän oppilaille roolijaot. Oli tärkeää tunnistaa mitä ideoissa pitäisi vielä nuorten kanssa kirkastaa, jotta kaikki ideat onnistuisi niiden toteutuspäivänä.

Yhteinen kokoontuminen: Uskalluksen vahvistaminen

Seuraavaksi kaikkien ryhmien Call to action -videot katsottiin yhdessä valkokankaalta. Aflatunin mukaan ryhmässä tehtyjen videoiden katsominen ensimmäistä kertaa sisältää erityisen haasteen. Moni nuori jännittää idean keskeneräisyyttä ja sitä miltä näyttää muiden silmissä. Katselun onnistumisen kannalta on olennaista, että valmentajat yksilöivät jokaisesta ideasta arvokkaan oivalluksen ja antaa välittömän positiivisen julkisen palautteen. Koska kaikki ideat ovat tässä vaiheessa vielä suhteellisen keskeneräisiä, syntyy pian kokemus ”ei noi muutkaan ole sen parempia, että kyllä meidän juttu oli ihan hyvä”. Aflatunin mukaan tällainen yhteisön yhteinen katselukokemus normalisoi videoiden tekemisen ja kasvattaa rohkeutta, ”kaikki voivat olla yhtä epätäydellisiä ja keskeneräisiä yhdessä”. (Aflatuni 2017.)

Ideoiden kirkastus ja toimintasuunnitelma

Päivän lopuksi palattiin vielä valmentajien johdolla takaisin pienryhmiin pohtimaan ja tarkentamaan suunnitelmia noin tunniksi. Omassa ryhmässäni kannustin nuoria jakamaan vastuuta ja hyödyntämään omia vahvuuksiaan rauhanteekojen toteutuksessa. Pohdimme muun muassa mitä materiaaleja tarvittaisiin, ja miltä paikallisilta tahoilta voisi kysyä avustusta. Päivän päätteeksi kaikki ryhmät tekivät vielä toisen Call to action -videon, jossa heidän Gutsy Go –rauhanteon yksityiskohdat ja toimintasuunnitelma olivat vielä paremmin jäsentyneet.

Gutsy-tiimin reflektio: Kohti uutta päivää

Nuorten päivän päätyttyä Gusty-tiimi jäi vielä pohtimaan päivän onnistumista ja reflektimaan tuntemuksiaan. Gutsyn kehittäjät antoivat palautetta päivän onnistumis-

ta. Pohdimme yhdessä mitä kaikkea seuraavana päivänä pitäisi tehdä ja mitä se vaatisi keneltäkin.

4.2 Päivä 2: Projektien valmistelu

Pilotin toisena päivänä Gutsy-tiimi teki ideoiden toteutuksiin liittyviä valmisteluja. Muut valmentajat eivät olleet paikalla koululla, itseäni lukuun ottamatta. Nuoret tapasivat Gutsyn tuotanto- ja mediatiimiä pitkin päivää ryhmä kerrallaan. Projekti-ideoita tarkennettiin ja Gutsy-tiimi muun muassa hankki sponsoreilta materiaaleja, auttoi nuoria ottamaan yhteyttä yhteistyökumppaneihin, ja järjesti rauhanteekojen toteuttamiseen liittyviä käytännön asioita.

Tämä päivä vaatii Aflatunin mukaan paljon valmiuksia Gutsy Go -tiimiltä. Ideoiden toteutuksiin pitää uskoa. Valmistelussa aiheutuvien haasteiden tuoman pelon ja epätoivon ei saa antaa ottaa valtaa. Ideoita pitää kyetä vielä muokkaamaan, sekä hyväksyä yllättävät käännteet, joita olosuhteet tuo tullessaan. Esimerkiksi jos jonkin idean olennaiset palaset eivät loksahdakaan kohdalle ja ilmenee jokin ongelma, ei saa lamaantua. Muutamia elementtejä muuttamalla jokainen idea pystytään viemään toteutusvaiheeseen. (Aflatuni 2017.)

Tiistai päivän aikana Gutsy-tiimi oli koko päivän läsnä koulun tiloissa, ja nuorten tavoitettavissa. Tästä syntyi luottamuksen ja ystäväyden ilmapiiri, sillä ensimmäinen päivä oli ollut vain puhetta, mutta toisena päivänä tiimi teki tiiviisti töitä, ja oli yhteydessä nuoriin. Aflatunin mukaan yksi suurimpia viikon aikana tapahtuvia oivalluksia nuorille saattoi olla se, kun he näkivät että miten Gutsy-tiimin jäsenet toimivat: viikon aikana he eivät luovuttaneet ensimmäisen epäonnistumisen kohdalla, vaan yrittivät aina uudelleen niin kauan että onnistuivat. (Aflatuni 2017.)

4.3 Päivä 3: Projektien toteutus ja videoiden kuvaus

Pilotin kolmantena päivänä oli aika toteuttaa rauhanteot. Ryhmien valmentajat tapasivat nuoret aamulla sovituisissa pakoissa ja ideoita lähdettiin toteuttamaan yhdessä. Jokainen ryhmä toteutti ideansa.

Rauhanteot

Pilotin seitsemän rauhantekoa olivat: Valoa Karkkariin, jossa siivottiin Karhuvuoren ympäristöä yhdessä kuudes luokkalaisten kanssa, Karkkarin myytinmurtajat, jossa nuoret selvittivät Karhuvuoren ympäristössä liikkuvia myyntejä muun muassa nuorista ja heihin liittyvistä ennakkoluuloista, Eläintreffit, jossa koululaiset veivät eläimiä vierailulle vanhainkotiin, ilahduttaakseen vanhuksia, Keskiviikkokaverit, jossa koululaiset menivät läheiseen päiväkotiin leikittämään lapsia, Kulttuurien maistiaisia, jossa koululaiset veivät turvapaikanhakijoita grillaamaan ja maistamaan suomalaisia herkkuja, Kovaa peliä Karkkarissa, jossa koululaiset leipoivat ja veivät herkkuja vanhusten taioon, ja menivät opettamaan ja oppimaan lautapelejä, sekä pelaamaan bingoa vanhusten kanssa, ja Karkkari potkii, jossa koululaiset järjestivät jalkapallopelejä yhdessä lähellä olevien esikoululaisten lasten kanssa.

Rauhanteot toteutettiin eri puolella Karhuvuorta. Jokaisessa ryhmässä oli mukana yksi tai kaksi valmentajaa. Jokaisesta rauhanteon toteutuksesta kuvattiin videomateriaalia nuorten ja valmentajien toimesta.

4.4. Päivä 4: Videoiden leikkauspäivä ja esityspäivän suunnittelu

Viikon toiseksi viimeisenä päivänä Gutsy-tiimi teki työtä vuorokauden ympäri saadakseen nivottua yhteen kaikki videomateriaalit ja löytääkseen jokaisesta projektista tärkeimmät ja merkityksellisimmät hetket. Mukana videoiden leikkauksessa oli yksi ammattileikkaaja, nuoret mediatiimiläiset, sekä tuottajien roolissa Gutsy Go:n kehittäjät Veera Ikonen ja Aram Aflatuni.

Videoihin etsittiin sopivat musiikit, ja jokaisesta projektista pyrittiin saaman aikaiseksi kaunis ja eheä tarina. Nuorista valittiin kuvaa, jossa näkyi onnistumista ja vaikuttavia hetkiä. Nuorten tekeminen saatettiin videoiden pääosaan.

Myös gutsy-tiimin varhaisnuoret, 14-vuotiaat Noa ja Onni ottivat vastuuta minidokumenttien tekemisessä. He leikkasivat sekä valitsivat kuvattuja videomateriaaleja, ja musiikkeja, ja olivat koko päivän mukana rauhanteoista syntyneiden minidokumenttien tekemisessä. Samaan aikaan kehittäjätiimi suunnitteli viimeisen päivän, videoiden ensi-illan kulun.

4.5. Päivä 5: Videoiden ensi-ilta, onnistumisen juhla

Viimeisenä päivänä koko tapahtuman anti nivottiin yhteen ja Gutsy-tiimi kokoontui aikaisin aamulla valmistelemaan päivän kulkua, ennen kuin oppilaat saapuivat ja ensi-ilta alkoi klo 12. Kaikki kahdeksasluokkalaiset kokoontuivat ruokalan aulatilaan katsomaan yhdessä saavutuksiaan valkokankaalta. Kaikki ryhmät olivat saaneet rohkeat ideansa toteutettua ja pääsivät nyt jakamaan kokemuksensa ja näkemään mitä toiset olivat tehneet.

Lisäksi muutamat nuoret olivat valmistaneet musiikkiesityksen, jonka he esittivät yhdessä. Tunnelma oli korkealla ja videoiden katseleminen oli koskettavaa. Kahdeksasluokkalaiset taputtivat toistensa videoille raikuvien aplodein.

Aflatunin mukaan jokaisesta projektista viikon aikana tehdyt minidokumentit synnyttivät valtavasti onnistumisen tunteita. Moni nuori kertoi olleensa rohkea, onnistuneensa ryhmässä ja tulleensa myönteisesti näkyväksi. Heillä oli halukkuutta jatkaa toimintaa muiden hyväksi. (Aflatuni 2017.)

5 PALAUTEKYSELY PILOTISTA

Karhuvuoressa toukokuussa 2017 toteutetun Gutsy Go -pilotin yhteydessä toteutettiin projektiin osallistuneille kahdeksaluokkalaisille palautekysely (LIITE 1 ja 2), jonka suunnittelivat ja toteuttivat nuorisotutkimusverkoston tutkijat Fanny Vilmilä ja Tomi Kiilakoski. Kyselyn tavoitteena oli toisaalta kartoittaa nuorten projektiin liittyviä kokemuksia ja toisaalta tarkastella Gutsy Go:lle asetettujen tavoitteiden toteutumista nuorten kokemusten pohjalta. (Vilmilä & Kiilakoski 2017, 1.)

5.1 Palautekyselyn keskeiset havainnot

Kysely jakautui neljään osa-alueeseen. Ensimmäisessä osassa kysyttiin nuorten Gutsy Go -viikkoon liittyviä kokemuksia. Toisen osan kysymykset keskittyivät projektissa syntyneeseen oppimiskokemukseen. Kolmas osio käsitti Gutsy Go:n tavoitteisiin liittyviä kysymyksiä. Neljäs osa koostui taustatietoja kartoittavista kysymyksistä. Kyselyssä oli mukana sekä monivalinta-, matriisi- että avokysymyksiä. Sähköiseen palautekyselyyn vastattiin anonyymisti oppitunnin yhteydessä. Kyselyyn vastasi 48 nuorta.

Gutsy Go -projekti oli todella hauskaa! Me näimme Karhuvuorta myös muista näkökulmista. Kuulimme paljon hyviä mielipiteitä ja ajatuksia. Olen ylpeä kaikista, jotka laittoivat itsensä likoon viikon aikana. Uskon ja toivon, että kaikki meistä ovat rohkaistuneet ja uskaltavat tehdä ja kokeilla. Mielestäni Gutsy Go tulisi järjestää erityisesti niillä kouluilla, joilla on ongelmia yhteistyön kanssa. Projekti laittoi meidät tekemään yhdessä ja näkemään mitä me voimme saada aikaan. Se myös edesauttoi meidän itsevarmuutemme nousua ja saimme aikaan onnismomentin! (Palautekyselyyn vastannut nuori 2017)

Nuorista 77 % oli sitä mieltä, että viikon lopulla yhdessä katsotut, tehtyjä Gutsy Go -tekoja esittelevät videot ovat tärkeässä roolissa tekojen vaikutusten ymmärtämisessä. Nuorista 88 % kertoi, ettei ole aiemmin tehnyt tai ainakaan ei ole tunnistanut tehneensä yhteisöä koskevia hyviä tekoja. Konseptin toimivuutta kuvaa se, että 88 % nuorista kertoi pystyneensä vaikuttamaan Gutsy-teolla lähiympäristöönsä positiivisella tavalla. Gutsy Go -viikolla tutustuttiin uusiin ihmisiin (keskimäärin 7-10 uutta ihmistä). Gutsy Go -viikon aikana 86 % nuorista kertoi tehneensä jotain sellaista, mitä ei muuten olisi tehnyt. Gutsy Go:n ansiosta nuoret kokevat haluavansa (85 %) ja pystyvänsä (90 %) tekemään hyviä tekoja. (Vilmilä & Kiilakoski 2017, 2.)

Eniten nuoren kokivat oppineensa uutta itsestään (53 %) ja ryhmässä toimimisesta sekä muista kasi-luokkalaisista (58 %). Myös karhuvuorelaisista opittiin uutta (44 % vastaajista). Gutsy Go:n tavoitteiden kannalta merkittävää on se, että nuoret kokivat oppineensa uutta siitä, mitä hyvinvointi omalla alueella voi olla (40 % vastaajista) sekä siitä, miten hyvinvointia voisi edistää (33 % vastaajista). (Vilmilä & Kiilakoski 2017, 2.)

En tiennyt miten paljon voi saada aikaan vain muutamassa päivässä. (Palautekyselyyn vastannut nuori 2017)

Viikon alussa myös minä olin hieman skeptinen projektia kohtaan. Emme tiedeet projektin tarkoitusta, mutta kun se selvisi alkoi sujua ja aloin itsekin jo kiinnostua. Opin, että pystyn vaikka mihin ja myös muut pystyvät. Opin toisista ja heidän taidoistaan. Totesin, että meidän ryhmällämme oli paljon mahtavia mielipiteitä ja ehdotuksia! (Palautekyselyyn vastannut nuori 2017)

Gutsy Go:n ansiosta 60 %:lla nuorista on heidän omien kokemustensa mukaan enemmän keinoja ratkaista ongelmia tai haasteellisia tilanteita. Nuorista 77 % oli sitä mieltä, että Gutsy Go tulisi järjestää Suomen jokaisessa koulussa. (Vilmilä & Kiilakoski 2017, 3.)

5.2 Nuorisotutkimusseuran tutkijan huomioita

Haastattelin palautekyselyn tehnyttä nuorisotutkimusverkoston tutkijaa Fanny Vilmilää saadakseni enemmän irti palautekyselyn tuloksista. Hän oli käynyt läpi koko materiaalin ja myös ammattilaisena analysoinut tuloksia. Vilmilä tuntee nuorisotyön kentän, ja on tutkinut paljon erilaisia nuorten hankkeita ja toimintamalleja.

Vilmilän mielestä Gutsy Go on ainoa laatusenaan, joka huomio selkeästi myös mediaa, sekä osaa käyttää sitä suoraan nuorten kanssa. Tämä on merkittävä ominaisuus, jota ei löydy toistaiseksi mistään muusta toimintamallista. Esimerkiksi Verke, joka keskittyy verkkonuorisotyöhön, ei ole vielä käytännön tasolla sosiaalisen median käyttämisessä nuorten kanssa. (Vilmilä 2017.)

Vilmilä huomauttaa että nuorisotyö koulussa on vielä kehittymässä. Hänen totea että Gutsy Go:n tulisi tehdä yhteistyötä sen kehittämisen kanssa. Samassa yhtey-

dessä hänen mukaan on tärkeää myös yhteistyö kaupungin kanssa. Vilmilän mielestä hanke kehittää ja tukee nuorten kansalaisena osallistumista. Hänen mukaan hanketta kannattaa ehdottomasti jatkaa ja tehdä. Hän sanoo jokaisen hetken olevan potentiaalinen nuoren tulevaisuuden kannalta, ja jos Gutsy Go sai jo 17 nuorta tulemaan kolmen viikon jälkeen tapahtumasta tapaamaan Gutsy-tiimiä toimistolleen Kotkasta Helsinkiin omatoimisesti, niin se jo itsessään riittää. Varsinkin kun hanke näytti tavoittaneen jopa nuoria, jotka eivät normaalisti ole mukana toiminnassa. Heidän sosiaalinen pääoma on jo siis kasvanut tapahtuman myötä. Hänen mukaan hanke selkeästi tavoittaa nuoria, jotka eivät tyypillisesti toimi aktiivisesti esimerkiksi oppilaskunnan toiminnassa, nuorten valtuustoissa tai kunnallisen nuorisotyön puolella.

(Vilmilä 2017.)

6 MENETELMÄT

Opinnäytetyössäni käytän kvalitatiivista eli laadullista tutkimusta, jonka lähtökohta on ilmiön kuvaaminen ja sen kokonaisvaltainen ymmärrys. Valitsin menetelmikseni teemahaastattelut, benchmarkkauksen, havainnoinnin. Lisäksi analysoin valmista aineistoa, joka on Nuorisotutkimusseuran tuottama palautekysely Gutsy Go:n Karhuvuoren pilotista.

Palautekysely liittyi suoraan tutkimustyöhöni. Se oli oivallinen valmis aineisto, jota myös työn tilaajat ehdottivat hyödyntämään. Nuorisotutkimusseura tuotti kyselyn pilotin jälkeen Karhuvuoren koulussa opettajien avulla oppilaiden omissa luokissa.

6.1 Aineiston hankintamenetelmät

Teemahaastattelut

Teemahaastattelussa on puolistrukturoitu haastattelumalli, jossa pyritään huomioimaan ihmisten tulkinnat ja heidän merkityksenantonsa. Vapaalle puheelle annetaan tilaa, vaikka haastattelun ennalta päätetyt teemat pyritään keskustelemaan läpi kaikkien tutkittavien kanssa. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006.)

Teemahaastattelua käytetään yhtenä aineistohankinnan tapana laadullisessa tutkimuksessa. Hirsijärven mukaan siinä on enemmän ennalta määriteltyä rakennetta kuin avoimessa haastattelussa, mutta väljempi rakenne kuin strukturoidussa eli lo-makehaastattelussa. (Hirsijärvi 1980.)

Valitsin teemahaastattelun selvittääkseni nuorten kokemusta Gutsy Go -viikosta ja ohjaajien toiminnan onnistumisesta. Nuorten teemahaastattelupohjat löytyvät työn liitteistä (Liite 4 Nuorten haastattelupohja)

Benchmarking

Benchmarking eli vertailukehittäminen on menetelmä, jossa jotain toista ”malli” – projektia peilataan kehittämiskohteeseen. Sen avulla hahmotetaan muun muassa asioita millaisia tekijöitä täytyy huomioida ja miten omaa kehittämishanketta on tarkoitus viedä eteenpäin. Se myös antaa analyttistä ja kaikkien hyödynnettävää tietoa benchmarking kohteena olevasta projektista ja sen kehittämisprosessista sekä tuoksista. (Oppimisympäristö 2017.)

Opinnäytetyön tilaaja pyysi käyttämään benchmarking -menetelmää, sillä he kokivat että hanke tarvitsee vertailukohteita voidaksemme oppia jo valmiina olevilta menetelmiltä. Totesin menetelmän hyödylliseksi, sillä kyseessä on täysin uusi hanke, jolle vertailukohteista oppiminen on ehdotonta. Toteutin benchmarkingin etsimällä ja tutkimalla internetistä löytyviä hankkeita.

Havainnointi

Osallistuvassa havainnoinnissa tutkija osallistuu tutkittavien ehdoilla heidän toimintaansa, ja tutkija pyrkii pääsemään havainnoitavan ryhmän jäseneksi. Tällöin tutkija pyrkii jakamaan elämäkokemuksiaan ryhmän jäsenten kanssa, heidän kielenkäyttöään ja niin edelleen. Usein havainnoijalle muodostuu näissä tilanteissa jokin rooli ryhmässä. Menetelmän haittapuolina on tutkijan subjektiivinen näkökulma. (Aaltola & Valli 2001, 10-25.)

Valitsin osallistuvan havainnoinnin yhdeksi menetelmästäni, siitä syystä että olin itse valmentajana pilottihankkeessa, sekä mukana valmentajien perehdytyskoulutuksessa. Kykenin havainnoimaan toimintamallia sen sisältä. Toteutin havainnointia koko pilottihankkeen ajan. Tein vain satunnaisia muistiinpanoja, sillä pilotin jokaisessa vaiheessa kuvattiin videota yhteensä yli kymmenen tuntia, joka toimi ikään kuin autenttisenä aineistona, johon kykenin palaamaan muistiinpanojeni lisäksi. Videomateriaalia kuvattiin jokaisen ryhmän toiminnasta, pilottiviikosta kokonaisvaltaisesti, ja valmentajien toiminnasta. Kuvaajina toimivat sekä Gutsy Go:n työntekijät että nuoret itse projektien tiimoilta.

Koen että suhtautumiseni pilottiviikkoon on hieman subjektiivinen, siitä syystä että olen ollut niin vahvasti mukana kehittämässä toimintamallia, vaikka pyrin olemaan mahdollisimman objektiivinen tässä opinnäytetyössä. Toisaalta hanketta ei olisi voinut tällä hetkellä tutkia vastaavasti muulla tavalla kuin havainnoimalla sisältä käsin, sillä siitä ei ole olemassa mitään tutkimuksellisesti orientoitunutta dokumentointia tai kirjallista työtä.

6.2 Aineiston analyysimenetelmät

Teemoittelu

Teemoittelulla tarkoitetaan laadullisen aineiston pilkkomista ja ryhmittelyä erilaisten aihepiirien mukaan. Siinä korostuu teeman sisältö. Mitä teemasta on sanottu tai mitä asioita siihen katsotaan sisältyvän. (Kajaanin ammattikorkeakoulu 2017.)

Teemoja eli keskeisiä aiheita voi muodostaa etsimällä tekstimassasta sen eri haastatteluja, vastauksia tai kirjoitelmia yhdistäviä (tai erottavia) seikkoja, jota kutsutaan aineistolähtöiseksi teemoitteluksi. Myös teorialähtöinen, joka on jonkin tietyn viitekehysten tai teorian mukaisesti ohjautuva teemoittelu on mahdollista. Teemoittelu on luonteva etenemistapa muun muassa temahaastatteluaineiston analysoimisessa. Aineistosta lainataan usein kohtia, ja niiden tarkoituksena on antaa havainnollistavia esimerkkejä lukijalle, siitä mihin hän analyysinsä pohjaa. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006.)

Valitsin analyysimenetelmäksi teemoittelun, sillä luonnollinen tapa jäsentää hankkeen erityispiirteitä oli jakaa ja pohtia niitä teemoittain. Teemahaastatteluista ja nuorisotutkimusseuran palautekyselystä, oli myös luonnollista eritellä toistuvia teemoja. Lopullinen työn tuotos, valmentajakoulutuksen teemat, tuki myös teemoittelun valitsemista analyysimenetelmäksi.

7 TOIMINTAMALLIN ANALYYSI JA VAHVUUDET

Tässä luvussa analysoin aineistoani. Käytän menetelminä benchmarkingia, teema-haastatteluja, ja havainnointia. Koin kyseisten tutkimusmenetelmien tukevan ja täydentävän toisiaan. Käytän nuorten haastatteluista paikoin suoria lainauksia tuodakseni ilmi autenttisesti heidän kokemustaan. Nuorten nimet on muutettu anonymiteetin säilyttämiseksi. Tavoitteenani on tunnistaa, mitkä ovat toimintamallin erityisvahvuuksia, ja kuinka ne tulee ottaa huomioon Gutsy Go-valmentajien koulutuksen sisällössä.

7.1 Benchmarking

Valitsin benchmarking -kohteikseni uusia toimintamalleja tai hankkeita, joissa oli jotain yhteisiä aihealueita Gutsy Go –hankkeen kanssa. Näitä olivat muun muassa yhteisöllinen osallistuvuus, nuorten aktiivinen kansalaisuus, syrjäytymisen ehkäisy tai videon ja median käyttö nuorten kanssa, jotka ovat kaikki teemoja Gutsy Go –toimintamallissa. Löysin useita hyviä kohteita, joihin vertasin Gutsy Go –toimintamallin toimintaperiaatteita.

PopUp-koulu

PopUp-koulu on ala-asteella yhden koulupäivän aikana järjestettävä yhteisöllisen oppimisen toimintamalli, jossa opettamaan pääsevät jostain asiasta innostuneet, tai jonkin tiedon tai taidon hallitsevat oppilaat, vanhemmat, lähialueen toimijat ja muut kuntalaiset. Päivän aikana järjestetään erilaisia työpajoja, joissa jokainen voi opettaa ja oppia. Se on ohjeet on verkossa, ja kuka tahansa opettaja voi järjestää tapahtuman koulussaan. PopUp -koulun verkkosivuilla mainitaan toimintamallin hyötyjä: se rakentaa yhteisöllistä toimintakulttuuria, luo koulusta avoimen oppivan yhteisön, tekee koulun ulkopuolella hankittua osaamista näkyväksi ja osaksi kouluyhteisöä, vahvistaa oppilaiden osallisuutta oppimisessa, rikastaa koulun yhteistyötä kotien ja lähialueen toimijoiden kanssa. (PopUp –koulun verkkosivut 2017.)

PopUp –koulussa on mielessäni useita samoja tavoitteita ja elementtejä, kuin Gutsy Go:ssa. Tässä yhtäläisyyksiä listattuna: Se pyrkii olemaan vapaa työkalu, jota kuka tahansa ja missä tahansa koulussa voi käyttää, se osallistuttaa koululaisia ideoimaan uutta, sillä on verkkotyökalu, joka helpottaa tapahtuman järjestämistä, ja sinne on

listattu aiemmissa tapahtumissa kehitettyjä ideoita, joita muut voivat vapaasti hyödyntää.

Ice hearts

Ice hearts on työkalu sosiaalityön tekemiseen lasten kanssa. Se on pitkäkestoista ja kokonaisvaltaista lasten tukea nopeasti muuttuvassa yhteiskunnassa vastapainona useasti lasten parissa muuttuville aikuisille. Icehearts kasvattajat sitoutuvat lapsen elämään 12 vuodeksi, ja ovat mukana lasten elämässä niin koulussa kuin vapaa-ajallakin. Toimintamalli on osoittautunut toimivaksi erityisesti syrjäytymisvaarassa olevien poikien kanssa työskentelyyn sekä miesten kutsumiseen mukaan sosiaali- ja kasvatustyön tekemiseen. Enin osa pojista on kiinnostunut liikunnasta ja osallistuu mielellään ohjattuun urheiluharrastukseen, ja toimintamallin kasvattajat käyttävät työkalunaan joukkueurheilua. Suuri osa mukaan valittavista pojista tulee perheistä, joissa miehen rooli kasvattajana on olematon tai vähäinen. Tyttöjen kohdalla toimintamalli kutsuu vetäytyvät sekä passiivis-aggressiiviset tytöt yhteisöön – joukkueeseen ja antaa tytöille roolimallin aktiivisesta, itseään kunnioittavasta naisesta. (Ice heartsin verkkosivut 2017.)

Yhteistä Gutsy Go:n kanssa Icehearts toimintamallilla on kollektiivisuus – joukkuepeleli, yhteistyö koulun kanssa, sekä syrjäytymiseen pureutuminen ja sen ehkäisyyn pyrkiminen. Toimintamallin ehdoton erityisyys on sen pitkäjänteinen kesto, ja jatkuva ystävyysuhde saman aikuisen kanssa. Icehearts -kasvattajien koulutuksesta ja valintaperusteista voisi ammentaa osviittaa Gutsyvalmentajien rekrytoinnissa.

KiVa Koulu®

KiVa Koulu® on 10 vuotta sitten Turun yliopistossa kehitetty kiusaamisen vastainen toimenpideohjelma, jossa on mukana yli 900 koulua. Jo ensimmäisenä valtakunnallisena toimintavuonaan sen arveltiin estäneen 5000 koulukiusaamista. Ohjelman käyttäjiksi on rekisteröitynyt jo 90 % Suomen perusopetusta antavista kouluista. Tutkimuksissa on todettu KiVan olevan yksi tehokkaimmin kiusaamista ehkäisevistä ohjelmista. Tutkimustulosten mukaan KiVa Koulu -ohjelma vähentää kiusaamista merkittävästi samalla, kun se muun muassa lisää kouluviihtyvyyttä ja -motivaatiota sekä vähentää masentuneisuutta ja ahdistuneisuutta. Ohjelma pyrkii antamaan konkreettisia työvälineitä kiusaamisteeman käsittelemiseksi oppitunneilla ja esille tuleviin kiu-

saamistapauksiin puuttumiseksi. Toimenpideohjelmassa tietoon tullut kiusaaminen käynnistää KiVa-kouluissa intervention, jossa sekä kiusaajan että kiusatun kanssa käydään keskusteluja. Sen vaikuttavuutta on tutkittu satunnaistetulla koe-kontrolliasetelmalla, jonka mukaan koulukiusaaminen väheni 98 prosentissa ja päättyi tyystin 86 prosentissa tutkituista tapauksista. Kiusaaminen on vähentynyt kaikilla luokka-asteilla vuosittain luokkaa 10 %. (KiVa Koulu 2017.)

Kiva Koulu on hyvä esimerkki uudesta toimintamallista, joka on jo vakiintunut Suomen kouluihin. Sen esimerkki vahvistaa uskoa siitä, että Gusty Go voisi myös tulevaisuudessa vakiintua osaksi Suomen kouluja. Kiva koulu ohjelmaa toteutetaan ja/tai sen vaikuttavuutta tutkitaan myös ulkomailla Belgiassa, Hollannissa, Italiassa, Uudessa-Seelannissa, Virossa ja Walesissa sekä Eurooppa-koulujen ketjussa muun muassa Luxemburgissa (KiVa Koulu 2017). Tämä puolestaan kertoo että se on myös muodostunut kansainväliseksi ilmiöksi, joka on myös yksi Gusty Go:n tavoitteista. KiVa Koulun yksi näkyvä konkreettinen tuotos on se että välituntivalvojat pitävät huomioliivejä. Mikä voisi olla Gusty Go:n konkreettinen ja näkyvä tuotos koulu-ympäristölle?

ISOT –hanke

ISOT –hanke eli Itsenä olemisen tärkeydestä on Suomen yläkoululaisten kanssa 2017 lukuvuonna 2016-2017 tapahtuva tasa-arvotyötä edistävä valtakunnallinen hanke, jonka ensisijaisena kohderyhmänä ovat Suomen noin 63 000 9. luokkalaista. Hanke koostuu neljästä osasta, jotka ovat kouluihin jaettava kirja, oppimateriaali, nettilähetys ja kirjoituskatselmus. Hankkeen tavoitteena on synnyttää monimuotoista ja -äänistä keskustelua tasa-arvosta sekä ihmisen oikeudesta olla ja toimia omana itsenään, aktivoida nuoria keskustelemaan ja tuomaan ajatuksiaan esille sekä tarjota kanavia nuorten äänelle, tukea nuoria toimimaan aktiivisina, suvaitsevina kansalaisina itsensä ja muut hyväksyen, lisätä opettajien valmiutta keskustella tasa-arvosta ja antaa välineitä siihen, korostaa rakentavan vuoropuhelun merkitystä niin yhteiskunnallisella kuin arkielämän tasolla sekä rikkoa ennakkoluuloja, lisätä tietoa ja ymmärrystä sekä tsemptata ja innostaa. Wow Finlandin mukaan hankkeen tavoitteet tukevat nuorisolain (27.1.2006/72) 1.1. pykälän sekä nuorisopoliittisen kehittämisohjelman mukaisesti nuorten kasvua ja itsenäistymistä, edistävät nuorten aktiivista kansalaisuutta ja nuorten sosiaalista vahvistamista sekä parantavat nuorten kasvu- ja elinolo-

ja. Hanke tuottaa sähköisen 7.-9. luokkalaisille suunnatun oppimateriaalin, joka antaa opettajille välineitä tasa-arvon käsittelemiseen. (Wow Finland 2017)

Mielestäni ISOT –hankkeella on useita samoja tavoitteita kuin Gutsy Go:lla, mutta se keskittyy lähinnä vain tasa-arvoiseen sukupuolikasvatukseen. ISOT:in tavoin Gutsy Go:n tulisi selvittää mitä nuorisolain pykälää, ja nuorisopolitiikkaan liittyviä tavoitteita sen toiminta tukee, sillä mielestäni se lisäisi Gutsy Go:n byrokraattista uskottavuutta.

Nuorten ääni –toimitus

Nuorten ääni –toimitus on Helsingissä toimiva 13-20-vuotiaille suunnattu mediaväylä, jossa herätetään yhteiskunnallista keskustelua nuorille tärkeistä asioista tekemällä lehtitekstejä, blogikirjoituksia ja videoita Suomen suurimpiin medioihin. Tavoitteena on saada nuorten ääni ja näkökulma kuulumaan valtamedioissa tuottamalla itse lehti- ja tv-juttuja. Heidän julkaisukanavia ovat muun muassa Helsingin Sanomat, Suomen Kuvalehti ja Yle. Toimitus kokoontuu kerran viikossa, ja siellä keskustellaan, ideoidaan juttuaiheita ja opitaan uusia taitoja. Retkiä tehdään erilaisiin paikkoihin ja kokouksiin kutsutaan aika ajoin mielenkiintoisia ja vaikutusvaltaisia vieraita, kuten poliitikkoja, toimittajia ja muita julkisuuden henkilöitä. Nuoret ideoivat ja toteuttavat jutut itse, ja heillä on apuna on kaksi median ammattilaista. (Nuorten ääni 2017.)

Nuorten ääni toimituksen median käytössä on samoja piirteitä kuin Gutsy Go:lla: Saada nuorten ääni kuuluviin heidän oman ymmärryksensä kautta, kyetä käyttämään massamediaa ja median ammattilaisten hyödyntäminen. Eroavaisuus on median käytön päämäärässä ja sisällössä, mielestäni Nuorten ääni –toimitus keskittyy nuorten pohtivaan, mielipiteelliseen ja informatiiviseen sisältöön, Gutsy Go sen pyrkii mielestäni näyttämään median avulla mitä nuoret kykenevät tekemään, ja sen avulla innoittamaan muita kohti positiivisia tekoja. Yhteistä molemmissa on saada nuoret ajattelemaan, ja näyttää heidän ajatuksiaan mediassa.

Tarinoita solidaarisuudesta

Tarinoita solidaarisuudesta -hanke toteuttaa kouluvierailuja eri puolilla Suomea, kouluttaa opettajia sekä kehittää etävierailukonseptia. Hankkeeseen kuuluu videotraileri-paja, jossa nuoret pääsevät kuvaamaan iMovella oman videotrailerin tekemistään hyvistä teoista, tutustumaan eri puolilla maailmaa tehtyihin solidaarisuustekoihin vi-

deoiden ja lisätyn todellisuuden sovelluksen (Aurasma) avulla sekä pohtimaan median välittämän kehitysmaakuvan todenmukaisuutta. Nuorten pajoissa tekemät trailerit jaetaan hankkeen YouTube-kanavalla. Videotraileripajat ovat tilattavissa yläkouluihin, lukioihin ja 2. asteen ammatillisiin oppilaitoksiin Joensuussa, Jyväskylässä, pääkaupunkiseudulla, Rovaniemellä, Tampereella ja Turussa. Ensin tarjontaa laajennetaan alakouluille sekä etäyhteyden välityksellä kaikkialle Suomeen. (Nuorten akatemia 2017.)

Löytämistäni benchmarking -hankkeista Tarinoita solidaarisuudesta oli ainoa, jossa videota käytettiin hyvin samanlaisella tavalla kuin Gutsy Go:ssa, sekä ne perustuivat hyvien tekojen tekemiseen. Hankkeella on myös oma sovellus, jota käytetään apuna kuten Gusty Go:lla on tarkoitus tulevaisuudessa. Sen toteutuksessa pohditaan median antamaa kuvaa todenmukaisuudesta, kun taas Gutsy Go:ssa tehdään mediasisältöä. Voisiko Gutsy Go viikkoon lisätä median antaman kuvan pohdintaa nuorten kanssa, sekä lisätä heidän käsitystä positiivisen mediakuvan antamisesta, johon Gutsy Go pyrkii?

Oma linja

Oma linja on viisivuotinen hanke, joka luo tutkimustietoon perustuvia käytännön työkaluja peruskoulua käyville oppilaille, opettajille ja vanhemmille peruskoulun lopussa, jolloin koko ikäluokka on vielä mahdollista tavoittaa yhdellä kertaa. He auttavat nuoria koulutusvalinnoissa ja samalla ehkäisevät syrjäytymistä, sekä tarjoavat päättäjille tutkittua tietoa syrjäytymisen ehkäisemiseksi. Hankkeen verkkosivujen mukaan ohjelman työkaluja on helppo hyödyntää osana koulujen peruspalveluita. Sen tavoitteena on tehdä ohjelmasta seuraava suomalainen koulutusvientituote. (Oma linja 2017.)

Oma linja –hankkeen tavoite tehdä ohjelmasta suomalainen koulutusvientituote on kunnianhimoinen. Samaan tyyliin Gutsy Go:n tavoite on saada rauhanteoista maailmanlaajuinen ilmiö ja kansainvälisesti toteutettava formaatti. Muutoin Oma linja –ohjelman luonne eroaa siinä, että se pyrkii olemaan hyödynnettävissä osana peruskoulujen palveluja.

7.2 Hankkeen erityispiirteiden teemoittelu

Pyrin hahmottamaan hankkeen erityispiirteitä teemoitellen. Tuon esiin sekä pilotin nuorten haastatteluista että, hankkeen kehittäjien haastatteluista ilmenneitä aiheita. Havainnoin asioita myös oman osallistumiseni kautta pilotin ryhmävalmentajana. Käytän lähdekirjallisuutta tukemaan teoriapohjaa. Teemoittelen hankkeen erityispiirteitä kahdella eri perusteella: (1) teemat korostuvat aineistossa toistuvasti (2) koen kyseisen teeman merkittäväksi valmentajien kouluttamisen kannalta.

Pilotin nuorten teemahaastattelut toteutettiin puhelimitse, sekä videohaastatteluina minun ja Aram Aflatunin toimesta. Puhelinhaastattelut toteutin itse soittamalla nuorille useiden päivien aikana heinä-elokuussa 2017 15-20 minuutin pituisissa keskusteluissa. Tällöin pilotista oli kulunut alle kaksi kuukautta. Videohaastattelut puolestaan toteutti hankkeen kehittäjä Aram Aflatuni elokuun 2017 aikana Karhuvuoren koululla haastatellen nuoria yksitellen kameran edessä noin 10 minuuttia. Molemmissa haastattelussa oli osittain samoja nuoria. Haastattelujen teemat olivat lähes samat sekä puhelin- että videohaastatteluissa. Kaikki haastattelut litteroitiin ja nuorilta kysyttiin luvat. Tässä työssä käytettävien nuorten nimet on kuitenkin muutettu sillä ne eivät ole oleellisia työn tulosten kannalta.

Lisäksi hankkeen erityispiirteitä toivat esiin nuorisotutkimusseuran tutkijat Fanny Vilmilä sekä Tomi Kiilakoski. Vilmilää haastattelin suullisesti kaksi kertaa, sekä olin hänen yhteydessä sähköpostitse. Kiilakoski puolestaan kommentoi Gutsy Go -hanketta minulle sähköpostien välityksellä. Hankkeen kehittäjiä Aram Aflatunia ja Veera Ikosta haastattelin henkilökohtaisesti kesän 2017 aikana avoimen haastattelun muodossa useita kertoja suullisesti.

Kollektiivinen noste: Osana jotain suurta ja merkittävää

Aflatunin mukaan Gutsy Go –ohjelman erityispiirre on kollektiivisen nosteen luominen. Hänen mukaan onnistuminen ei ole mahdollista ilman kyseistä ilmiötä. Sen vastakohtana kouluissa näyttää usein olevan kollektiivisen latistumisen kokemus. Jotkut nuoret kieltäytyvät ryhmätyöstä ja uuden kokeilemisesta varmistaakseen selustansa. Ilmassa on kyynisyyttä ja epäuskoa. Aflatunin mielestä jokainen opettaja tietää latistumisen kierteen, jossa joidenkin nuorten negatiiviset kommentit estävät muita innos-

tumasta tai uskomasta uuteen. Hän mainitsee että viikon alussa panostetaan nosteen syntymiseen kaikkien kahdeksaluokkalaisten kesken. Hänen korostaa sen auttavan merkittävästi tulevaa pienryhmätyöskentelyä ja vaativia hetkiä Gutsy Go -valmentajilta, jolloin uusien ideoiden syntyminen ja toteuttaminen vaatii sinnikkyyttä ja rohkeutta. (Aflatuni 2017.) Oman kokemukseni pohjalta valmentajana koen, että nosteella oli suuri merkitys. Yhdyn Aflatunin huomioihin siitä että kollektiivinen noste auttoi pilotissa omaa työtäni, sillä koen, että nuorilla oli havaittavissa sen ansiosta intoa ja uskoa tekemiseen.

Kollektiivinen noste nousi toistuvasti esiin tutkiessani pilotin videomateriaaleja, sekä haastatellessani nuoria. Aflatuni toteaa, että ihmisiä on aina innostanut se, että nyt tehdään jotain suurta ja merkittävää. Hänen mukaan se on onnistumiselle välttämätön, kun halutaan saada koko joukko lyhyessä ajassa kehittämään ja toteuttamaan uusia ideoita ja onnistumaan niissä. Havaintojeni perusteella se toimii apuvälineenä rohkeuden tunteelle, jotta nuoret ylittävät pelkonsa herkemmin ja ovat valmiita toteuttamaan rohkeasti luomansa projektin.

Aflatuni korostaa, että kollektiivisen nosteen kautta motivaatio ja tahto vahvistuvat moninkertaisesti ryhmässä. Usein kasvattaja saattaa toivoa voivansa keskittyä vain muutamiin nuoriin kerrallaan voidakseen saada tilanteen toimimaan, mutta Gutsy Go:ssa lähdetään päinvastaisesta ajatuksesta - paras tulos saadaan nimenomaan suuressa ryhmässä piilevän energian käyttöönoton kautta. Siinä on paljon voimaa. (Aflatuni 2017.)

Kaikkia nuoria osallistava: Hikarista takarivin jätkiin

Kaikki lähti mukaan, koska me saatiin tehdä asioita, joita me ei olla koskaan ennen saatu tehdä, koulussa. (...) Auttaa vanhuksii, olla maahanmuuttajien kaa tekemisissä, tehdä videoita. Ja olla yhes. Silleen niin kun kunnol tutustuu toisiimme. (Sara, Karhuvuoren kahdeksaluokkalainen 2017.)

Samoin kuten Vilmilän (2017) korosti hankkeen erityisyydeksi kaikkien nuorten tavoittamisen, tuli se myös selvästi ilmi nuorten haastatteluissa. Vilmilä toi myös esiin hankkeen kyvyn tavoittaa tavallisesti vaikeasti tavoitettavat nuoret. Omassa pilotin ryhmässäni oli ESY-luokan oppilaita, jotka ovat oppimisvaikeuksista kärsiviä. Mielestäni tällaiset erityisiksi leimautuneet kokevat usein kyvyttömyyttä, eivätkä koe omalla

osallistumisellaan yhteisiin projekteihin olevan merkitystä. Smyth (2017) käsittelee ns. riskialttiiden nuorten kanssa työskentelyä kirjassaan ”Working with High Risk Youth”, ja hän toteaa tällaisten nuorten kokevan ihmissuhteen ja henkilökohtaisen yhteyden ensisijaisen tärkeäksi. Smythin mukaan erityisen tärkeää on aikuisen ymmärrys nuoren roolista ja arvostus siitä että he ovat oman elämänsä eksperttejä. Heidän kanssa työskenteleminen vaatii kuitenkin aikuiselta asenteen, joka kestää mahdolliset nuoren ensimmäiset sanat, jotka Smythin mukaan voivat olla: ”haista vittu, en tarvitse sun neuvojas”. (Smyth 2017, 5-8.)

Pilotin ensimmäisenä päivänä muutama nuorista ei halunnut osallistua koko toimintaan. Kaikki heistä kuitenkin onnistuttiin Gutsy -tiimin toimesta pitämään mukana, ja lopulta he innostuivat projekteista ja olivat aktiivisia ja merkittäviä jäseniä ryhmässään. Miten nuoret saatiin takaisin mukaan? Aflatunin mukaan Gutsy Go vahvisti pilotissaan mallin, jolla voidaan käsitellä tilannetta, jossa nuori ei halua olla mukana: Ensin nuori ohjattiin rauhallisesti keskustelemaan Gutsy-tiimin aikuisen kanssa. Usein nuorta tässä tilanteessa ei kannata suoraan haastaa tai yrittää väkisin nopeasti palauttaa ryhmään. Paras tulos saatiin, kun nuoren kanssa juteltiin hänen elämästään niin, että nuori koki tullessa kuulluksi. Sen jälkeen ehdotus palata samaan tai toiseen ryhmään tuotti tulosta. (Aflatuni 2017.) Kaikki pilotissa olleet nuoret olivat tässä kohtaa valmiita kokeilemaan uudelleen. Eräs tällainen nuori lähetettiin minun ryhmääni, ja kun otin hänet heti mukaan, hänestä tuli lopulta yksi ryhmän vahvimista jäsenistä.

Smythin (2017, 8-17) mukaan nuorten, jotka tulevat taustoista, joihin liittyy muun muassa hylkäämistä, läsnäolon puutetta, vanhempien päihteiden käyttöä, tai vähäosaisuuden aiheuttamaa epätoivoa, on vaikea uskoa aikuisia, ja luottaa heihin. Mutta kun heidät kohdataan aidosti, ilman tuomitsemista, ja heitä kuunnellaan hyvin ja kunnioitavasti, he saattavat hyvinkin ottaa riskin luottamussuhteeseen. Kokemus on osoittanut että kun he lähtevät mukaan, he lähtevät mukaan tosissaan. Jokainen nuori, huolimatta heidän lähtökohtaisesta vastustuksestaan, haluaa yhteyden henkisesti terveeseen aikuiseen. (Batmanghelidjh, 2006; Brendtro & du Toit, 2005; Herbert, 2007; Lemma, 2010; Luckock & Lefevre, 2008; Smyth 2017; Ungar, 2004.) Tämä oli nähtävissä Gutsy Go viikolla, sillä juuri tällaiset nuoret olivat lopulta mukana ja vahvasti omistautuneita, kun heihin uskottiin, annettiin vastuuta, ja heitä kannustettiin vahvas-

ti. Joidenkin nuorien kohdalla oli varmasti myös kysymys ohjaajan persoonasta. Jos ohjaajan persoona ei miellytä nuorta ja kemia ei välttämättä halua sitoa luottamussuhdetta. Uskon että tämä pätee varsinkin vaikeataustaisten nuorten kohdalla, ja tästä syystä ryhmän vaihtaminen voi olla hyvä ratkaisu.

- - ku Gutsys on aikuiset jotka ymmärtää sinuu, jotka sanoo et sinus ei oo mitään vikaa vaan kaikki menee hyvin ja sie osaat ja pystytään tähän yhdessä ku tehään. Ni se on se miten Gutsy voi vaikuttaa hirveen paljon semmosen nuoren mieleen joka ei oo ikinä kuullu semmost kehumist tai kannustust. (Elina, Karhuvuoren kahdeksaluokkalainen 2017.)

Nuoret ovat koulussa osittain vanhemman polven valmiiksi asettamien yhteiskuntaluokkajärjestyksien rajoittamia. Vaikka Suomessa on tasa-arvoinen koulujärjestelmä, on se lähivuosina yhä enemmän eriarvoistunut, ja esimerkiksi eliitin voidaan nähdä suosivan tiettyjä kouluja. Vähäosaisemmat joutuvat usein tiettyihin alueisiin ja kouluihin esimerkiksi asuntojen hintojen takia. Kauranen & Ojajärvi (2016) esittävät kirjassa ”Luokan ääni ja hiljaisuus” Suomessa vaikuttavan luokkajärjestykseen yhtenä syynä olevan historiallisesti muotoutuneita järjestyksiä, jotka ovat perujaan muun muassa valtasuhteiden kamppailusta, ja he yhdistävät tämän hetkisen kulkusuunnan yritystä lailla johdettavaan Sipilän hallitukseen. He toteavat luokkaerojen näkyvän esimerkiksi yksilöiden ja ryhmien välisessä eriarvoisuudessa, hierarkiassa sekä työperustaisessa asemoitumisessa. Esimerkiksi maahanmuuttajat nähdään kaikkien poliittisten puolueiden näkökulmasta lähtökohtaisesti ongelmallisena luokkana. Heidän mukaansa Suomessa ei puhuta äänekkäästi luokkaeroista, vaan eri luokat vaikenivat siitä, joko häpeämällä, tai sivuttamalla siihen liittyvät todelliset ongelmat. (Kauranen & Ojajärvi 2016, 325-331.)

Köyhyystutkija Anna-Marian mukaan Suomessa on valloillaan vahva eriarvoistuminen varallisuuden perusteella. Tilastokeskuksen mukaan liki 700 000 suomalaista kuuluu ryhmään, jotka luokitellaan köyhiksi. Heidän tulonsa ovat alle 60 prosenttia suomalaisten keskitulosta eli mediaanista, joka tarkoittaa noin 1 190 euroa kuukaudessa nettona. Yli 100 000 lasta kasvaa tällaisissa olosuhteissa, ja köyhyys voi jatkua sukupolvesta toiseen. Kun vanhemmat ovat joutuneet vähäosaisuuden uralle, lasten on vaikea nähdä, miten muuten voi elää. Hänen mukaansa nuoria voi kuitenkin pelastaa köyhyysuralta. Siihen voi riittää pieni, positiivinen sysäys, joka muuttaa

nuoren tulevaisuuden näkymät. Hän mainitsee että tällainen sysäys voi tulla koulun, harrastuksen tai vaikka kaverin vanhempien kautta. (Isola & Suominen 2015, 10-15.)

Se on erityistä, et Gutsy Go-viikos on kaikki mukana, koska kenenkään ei tarvi häpee sitä mimmonen on, ja sit syntyy se yhteishenki et kaikki pystyy olla toistensa kaa. (Saara, kahdeksaluokkalainen 2017.)

Yhteiskuntaluokkajärjestyksen hiljainen olemassaolo vaikuttaa mielestäni lapsiin ja nuoriin vahvasti taustalla toimivana segregaatoin lähteenä; yläasteella olevat nuoret ovat jo monin tavoin järjestäytyneet heidän vanhempiensa taloudelliseen statukseen liittyvien tekijöiden perusteella. Nuorten haastatteluista ja nuorisotutkimusseuran palautekyselystä kävi ilmi että Gutsy Go -formaatti kykenee selkeästi rikkomaan kaikki tällaiset rakenteet sekä ennakoasenteet, ja olemaan vapaa nuoriin vaikuttaneista luokitteluperusteista. Koen erittäin tärkeänä oppilaiden mahdollisimman monimuotoisen sekoittamisen Gutsy Go -viikolla.

Tutkimuksessa ”Suomi nuorten kasvuympäristönä” seurattiin 25 vuoden ajan vuonna 1987 syntyneitä nuoria aikuisia. Tutkimuksessa todettiin muun muassa että vanhempien koulutustausta määrittää voimakkaasti nuoren omaa kouluttautumista ja nuoren oma koulutustaso on yhteydessä lähestulkoon kaikkiin tutkimuksessa käsiteltyihin hyvinvoinnin indikaattoreihin, joita olivat toimeentulo, terveys ja työllisyys ja työkyvyttömyys. (Ristikari, Törmäkangas, Lappi, Haapakorva, Kiilakoski, Merikukka, Hautakoski, Pekkarinen & Gissler 2016, 5.) Gutsy Go pureutuu tällaisten oletuksien läpi: sen oletus oli pilotissa kokemani perusteella että kaikki nuoret kykenevät tekemään merkittäviä asioita omassa ympäristössään, eikä se jätä sijaa eriarvoisuuksille. Gutsy Go on piloteissaan todistanut voivansa saada naapuruston tai kaupunginosan koko ikäluokan mukaan niin, ettei kukaan jää ulkopuolelle. Vilmilä (2017) totesi että nuorten osallistuvuusprosentti tapahtumassa oli 100%. Yksikään nuori ei jäänyt ulkopuolelle, joten jotain siinä oli tehty oikein.

Nuorisotiloissa jossa mä oon käyny, ni ei välttämättä pystytä ottaa kaikkia huomioon, ja siellä on vaan tosi vähän ohjaajia. Gutsy Go:ssa tsempattiin ihan kaikkia ja otettiin kaikki huomioon. Saatiin kaikki oikeesti tekee yhteistyötä. Kukaan ei ollu silleen et tää on perseestä. Kaikki oli silleen et tää on kivaa ja vois tehdä sen varmaan tosi mielellään uudestaan. Ja me saatiin siinä vielä ulkopuolisia auttamaan, esim. siinä roskien keruussa. (Kosti, Karhuvuoren kahdeksaluokkalainen 2017.)

Metodin ydin: Ei yksin, vaan yhdessä. Ei itselle, vaan muille.

Eräs toistuva maininta nuorten haastatteluissa oli muiden auttamisen tuoma ilo.

Hankkeen selkeä erityispiirre on että nuorten kehittämien ideoiden tarkoitus on auttaa muita ihmisiä, tai heidän lähiyhteisöään. Nuoret eivät tee asioita vain itselleen, vaan tarkoituksena on tehdä teko, joka lähtökohtaisesti parantaa muiden ihmisten elämää. Nuoret kokivat auttamisen kivana ja tärkeänä asiana, ja lähes jokainen mainitsi sen olevan erityistä Gutsy Go –viikossa.

Oon miettinyt että ei mulle tulis tollasta ideaa mennä jonnekki, keksiä jotain kivaa ja auttaa tolleen ihmisiä. Et en ois tajunnu että tollasta kaikkea voi tehdä. (Karhuvuorelainen nuori 2017.)

Tällainen toimintamuoto on lähellä service-learning metodia, joka on käytössä muun muassa Amerikassa. Gradussa ”A hopeful pedagogy: Critical service-learning in a Finnish primary school classroom” Linda Izadi Oulun yliopistosta on tutkinut service learning –metodin soveltuvuutta Suomen alakouluissa. Tämä ns. palveluoppiminen on opetus- ja oppimisstrategia, jossa oppilaat tutkivat ilmiötä ja suunnittelevat ja toteuttavat siihen liittyvän merkityksellisen palveluprojektin aiheeseen liittyen. Palveluprojekti tarkoittaa tässä yhteydessä jonkinlaista projektia, josta on hyötyä muille ihmisille, eli se palvelee jotakin päämäärää, joka hyödyttää muita. Projektin jälkeen oppilaat refleктоivat oppimistaan, sekä suunnittelun että toteutusvaiheen kannalta. Nämä kolme vaihetta, valmistelu, toiminta ja reflektio, ovat service-learning metodin ydinvaiheet. Metodi integroi akateemisen oppimisen ja reflektion yhteiskuntapalveluun. Se vahvistaa oppilaiden kykyä luoda linkkejä luokassa opittujen asioiden ja projekteissa toteutettujen asioiden välillä omassa yhteisössään. Näin oppilaat oppivat yhteistyön kautta, tuntevat enemmän omistajuutta, kehittävät yksilöllistä moraalista perustaansa ja yhdistävät luokassa opitun oman elämänsä todellisuuteen. (Izadi 2017, 24-26.) Tutkimusten mukaan palveluoppimisen sisäänrakennettu reflektiokomponentti antaa metodille ylivoimaisen hyötysuhteen verrattaessa muihin yhteiskuntapalveluohjelmiin. Niiden tulokset viittaavat siihen että juuri tämä komponentti on tärkeä nuorten omistajuuden tunteen vaalimisessa. (McNeil 2015, 4-5; van Goethem, van Hoof, de Castro, van Aken & Hart 2014, 2114–2130.)

Ns. yhteisöpohjainen palveluoppiminen (Community-based Service-learning) on käytännössä vielä lähempänä Gutsy Go:n metodia kuin palveluoppiminen. Kackar-Cam & Schmidt Northern Illinoisin yliopistosta ovat tutkineet sen yhteyttä nuorten omistajuuteen, sisäiseen itsenäisyyteen ja heidän kompetensseihin. Heidän mukaan yhteisöpohjaisen palveluoppimisen ero palveluoppimiseen sekä yhteiskuntapalveluun, on sen suora orientoituneisuus käsittelemään paikallisen yhteisön aitoja tarpeita, toisin kuin edellä mainituissa metodeissa. (Kackar-Cam & Schmidt 2014, 85-87.) Gutsy Go:n päämääränä on hankkeen kehittäjien mukaan myös kyetä edistämään paikallista yhteisöä ja lisätä nuorten kykyä toimia paikallisina vaikuttajina.

Tutkimukset osoittavat että nuorten keskuudessa varsinkin sellainen toiminta tai palvelu, joka sisältää suoraa kanssakäymistä tarpeessa olevien ihmisten kanssa tuottaa enemmän merkityksellisiä ja toivottuja tuloksia. Näitä ovat muun muassa kasvava itsetietoisuus, yhteiskunnalliset kysymykset, tulevaisuudessa äänestäminen, ja muut kansalaistaidot. Tutkimuksissa todettiin myös että nuorten vapaaehtoisen palvelun tekemisen ja nuorille määrätyn palvelun tekemisen välillä ei ollut merkitystä nuorten sosiaalisen pääoman muodostumisessa palvelemisen kautta. (Metz, McLellan, & Youniss, 2003; Reinders & Youniss, 2006.) Pilotissa tehdyt projektit olivat kaikki yhtä lukuun ottamatta suoraan kytköksissä muiden ihmisten kohtaamiseen. Ainoa poikkeus oli Karhuvuoren alueen siivousprojekti, joka sekin sisälsi paikallisten ihmisten kohtaamista.

Ideasta toimintaan: Onnistumisen kaari ja osallisuus

Nuorten haastatteluista selvisi että usea pilotin nuori ei uskonut että ideat onnistuvat, ja että niitä edes toteutetaan oikeasti. Nuoret ovat kokeneet pettymyksiä, ja usein heidän ideoitaan ei kuunnella aidosti. Tämän lisäksi mielestäni useat vähäosaisten perheiden nuoret ovat omaksuneet hieman pessimistisen maailmankuvan. Moni heistä totesi haastatteluissa, että vasta toteutuspäivänä he tajusivat että rauhanteot oikeasti tehdään. Sama havainto nousi esiin nuorisotutkimusseuran palautekyselystä.

Kokemukseni mukaan Gutsy Go:n pilottiviikolla tapahtui johdonmukainen kaari ideasta toteutukseen. Nuoret näkivät käytännössä miten nopeasti he pystyvät saamaan aikaan merkittäviä asioita, ja onnistumisen kokemuksen. Ikosen mukaan Gutsy Go pystyy kumoamaan nuorten ”sitku mä joskus” oletuksen, ja näyttämään heidän välit-

tömän merkityksellisyyden projektien toteutuksissa. Nuorille syntyy välitön ymmärrys heidän tärkeydestään ja voimastaan. (Ikonen 2017)

Ääniä ja äänettömyyttä palvelukentillä (2017) –katsauksessa tutkitaan nuorten ja lasten osallisuutta, joiden areenoina toimivat muun muassa lasten parlamentit, nuorisovaltuustot, nuorisotyön piirissä ”talotoimikunnat”, koulun piirissä oppilaskuntatoiminta sekä erilaiset paikalliset hankkeet. Peltola & Moision mukaan osallisuuden toteutumiseen vaaditaan tällaisten rakenteiden lisäksi kuitenkin ammattilaisten osaamista, lasten ja nuorten tiedon arvostamista ja sen viemistä eteenpäin. Vain jonkin lasten ja nuorten mielipiteiden esille tuomiseen tähtäävän tapahtuman, areenan tai välineen järjestäminen ei heidän mukaan vielä riitä. (Peltola & Moision 2017, 21-23.)

Aktiivinen kansalaisuus on vaikuttamista ja toimimista yhteiseksi hyväksi sekä vastuun ottamista yhteisistä asioista ja osallistumista niiden hoitamiseen. Se voi olla niin yksinkertaista kuin naapurin auttaminen tai toisaalta niin haastavaa kuin suuren kampanjan organisointi. (Kansalaisyhteiskunta 2017). Gutsy Go pilotin aikana nuoret havainnoivat ympäristönsä ongelmia sekä toteuttavat siihen liittyvän konkreettisen teon muiden hyväksi. Toiminta oli aktiivista kansalaisuutta ja he saivat yhteiskunnallisen osallisuuden kokemuksen. Tämä ilmeni myös pilotista tehdyssä Nuorisotutkimusseuran (2017) kyselytutkimuksessa, jossa että 44% nuorista koki oppineensa uutta siitä, mitä hyvinvointi omalla alueella voi olla sekä 33% koki oppineensa miten hyvinvointia voisi edistää.

Erä Karhuvuoren pilotissa ollut nuori kertoi häntä haastatellessa tuntevan äärettömän hyvältä tehdä projekteja ja päästä oikeasti vaikuttamaan johonkin. Hän korosti että Gutsy Go:ssa nuorten omia mielipiteitä kuunneltiin, ja he saivat niiden pohjalta saavutettua jotain merkittävää, josta voivat olla ylpeitä tulevaisuudessa, sekä niillä oli vaikutus muiden nuorten ajatuksiin. Toinen nuori kertoi myös pääsevänsä projektin kautta vaikuttamaan asioihin ja olemaan osallisena sekä suunnittelussa, että toteutuksessa.

Kouluympäristön roolien ja luokkarajojen rikkoutuminen

Gutsy Go –viikon aikana saadut oppilaiden palaukset sisälsivät pelkästään positiivista viestiä siitä että luokkarajat ja koulun roolit rikottiin, ja nuoret tutustuivat parem-

min muihin kahdeksaluokkalaisiin. Usea nuori kertoi saaneensa läheiset välit jonkin uuden oppilaan kanssa, jota ei olisi muuten koulussa tapahtunut. Jokaisen haastattelemani nuoren mielestä luokkien sekoittaminen oli hyvä asia. Eräs nuori sanoi kolme kuukautta pilotin jälkeen näkevänsä vieläkin videoiden kautta sen, miten hänen luokkatoverit ja muut kahdeksaluokkalaiset olivat rauhantekejen ja Gutsy –viikon aikana aitoja, eivätkä esittäneet jotain muuta kuin ovat. Hänen mukaansa tämä on harvinaista, eikä sitä välttämättä näe koskaan, sillä hänen mukaan koulussa kaikki esittävät aina jotain. Nuorten haastatteluista vahvistui käsitys että Gutsy Go -formaatti kykenee riisumaan nuorten roolit ja paljastamaan heidän omassakin keskuudessa heistä jotain muuta. Hyvien tekojen kautta tulee esiin jokin syvempi olemisen taso, joka on yleensä peitettynä roolien takana.

Median hyödyntäminen

Vilmilän (2017) mukaan Gutsy Go:n täysin ainutlaatuinen piirre on sen median käyttö. Myös Aflatuni (2017) ja Ikonen (2017) korostivat erityisesti median hyödyntämistä. Tähän kuuluu videoiden kuvaus, niiden muokkaaminen eheäksi kokonaisuudeksi, niiden julkaiseminen, sosiaalisen median käyttö jakamisessa, videoiden katseleminen yhdessä Gutsy Go -viikolla, sekä uutisointi nuorten teoista eri mediakanavissa. Seuraavassa erittelen hankkeen mediankäytön tasoja.

Nuoret näkyviksi

Gutsy Go kykeni rikkomaan kahdeksaluokkalaisista nuorista muodostuneen ennakkokäsityksen, sekä tekemään heidät näkyviksi. Tämä ilmeni usean nuoren haastattelussa, sekä nuorisotutkimusseuran palautekyselyssä. Usean nuoren omien kertomuksien mukaan heistä luullaan että he ovat lapsellisia kännykällä räplääjiä, jotka käyttävät päihteitä, eikä heistä ole mitään hyötyä. Nuorten mukaan Gutsy Go:ssa tehdyt videot saattoivat nuorten tekojen kautta esiin kuinka hekin voivat tehdä jotain hyvää. Ikonen (2017) mukaan videoiden tuottamisessa ovat ehdottomalla etusijalla se, kuinka nuoret tuodaan esiin positiivisessa ja realistisessa valossa.

Video ja kuvaaminen ajattelun ja oppimisen välineenä

Se että teosta syntyy videoita tekee mediapedagogi Ismo Kiesiläisen mielestä niistä jollain tavalla todellisempia. Hänen mukaan videon kuvaaminen piirtää rajat nuorten toiminnalle, ja hän toteaa video olevan se osa Gusty Go:n prosessista, jonka nuoret

omistavat kokonaan itse. Se erottuu kaikesta muusta joka heille on järjestetty. (Kiesiläinen 2017.)

Pystyä näyttää kaikille se, että vaikka Karhuvuorella on tosi huono maine, niin ei ne nuoret oikeesti mitään pahamaineisii oo. Kyl me osataan auttaa ja me osataan tehdä. (Kosti, Karhuvuoren kahdeksasluokkalainen 2017.)

Nuoret ovat epävarmoja omasta ilmaisustaan ja usein huolissaan että heitä ei kuulla tai ymmärretä. Mielestäni pilotin videoiden antama kuva ei jätä epäselväksi mitä nuoret tapahtuman aikana tekivät. Videon ilmaisu on rehellinen, objektiivinen, tarkka ja realistinen verrattuna siihen että nuori esimerkiksi kertoisi sanoilla joukolle ihmisiä tapahtuneesta. Tosin kerronnassa välittyy enemmän nuoren omat tuntemukset ja henkilökohtainen näkemys. Videon katsoja kuitenkin ymmärtää heti laajasti mistä on ollut kyse ja näkee esimerkiksi nuorilla olleen asenteen ja energian, sekä heidän rohkeuden itse tilanteessa.

Weberin ja Mitchell (2008) tutkivat artikkelissaan Youth Identity and Digital Media erään nuorten ryhmän tekemän tarinan kerronnan prosessia, joka tehtiin videon muodossa. Oletuksena oli että videon tekemisen kautta nuorille rakentuu kollektiivinen identiteetti. Tämä oletus piti jossain määrin paikkansa, mutta tutkimuksessa syntyi kysymys, joka heidän mukaan vaatisi lisää tutkimista: Kuinka videoprosessin kautta voidaan syvällisemmin ymmärtää identiteetin rakentumista. (Weber & Mitchell 2008, 36-40.) Gutsy Go -viikon aikana syntyneiden videoiden lopputulokset mielestäni tukivat nuorten kollektiivisen identiteetin syntymistä: he olivat videoiden katselun jälkeen vahva yhtenäinen ryhmä, joka oli tehnyt jotain merkityksellistä, ja omistivat tämän prosessin yhdessä.

Samaan aihepiiriin liittyy mielestäni vuosina 2009-2011 toteutettu FutureStory –hanke, jossa pyrittiin kehittämään uusia teknologiatuettuja toimintamalleja, joita hyödyntämällä voitaisiin kuroa umpeen formaalien ja informaalien oppimisympäristöjen välille syntyneitä mediakuilua. Niiden mielenkiinto oli digitarinoissa ja digitaalisessa videoteknologiassa, joka pohjautui sosiokulttuurisen oppimisen teorioihin (Mikkola, Jokinen & Hytönen 2011, 73-88). Hankkeessa tarkasteltiin erityisesti teknologiaperustaisen oppimisympäristön mahdollisuuksia tukea yhteistoiminnallista oppimista.

Kiesiläinen rinnastaa kuvaamisen suoraan ajattelemiseen. Hänen mukaan kuvaaminen on aktiivinen kognitiivinen prosessi, jossa ajatukset muotoillaan eläviksi kuviksi yhteistyössä kameran ja aineellisen todellisuuden kanssa. (Kiesiläinen 2017.) Mielestäni Gutsy Go:ssa yksi tarkoitus nuorten kuvaamisella on juuri toimia ajattelun ja jäsentämisen välineenä juuri kuten Kiesiläinen sitä luonnehtii.

Mobiilioppiminen on laaja käsite, joka yksinkertaisimmillaan tarkoittaa mobiililaitteen avulla toimivaa opetusta. Mobiilioppiminen, jossa tapahtuu sosiaaliseen mediaan ja videoon perustuva monimuotoinen oppimisprosessi, jonka aikana oppija käyttää kah-ta tai useampaa erilaista oppimistyyliä tai tapaa kommunikoida itse prosessin kanssa, voidaan nähdä multimodaalisena oppimisena. (Tuomi; Multisilta; Niemi 2011, 176-169.) Multimodaalinen oppiminen on mielestäni Gutsy Go:n positiivinen sivutuote, joka tukee koulun tavoitteita. Siinä olisi mielestäni myös mahdollisuus käyttää koulun opetusintressejä lähtökohtana rauhantekeiden ideoinnissa, jolloin viikon aikana tehtäviä tekoja voitaisiin yhdistää suoraan koulussa käytäviin teemoihin.

Nuorten oman kuvaamisen merkitys

Haastatteluissa nuoret kokivat kuvaamisen erittäin kivaksi ja jännittäväksi. He eivät osanneet eritellä muuta kuvaamisen kokemuksesta. Luulen että tämä johtuu siitä että kännykällä kuvaaminen on heille arkipäivää. Kuitenkin nuoret ovat keskittyneet älypuhelimien tuomien sovelluksien, ja sosiaalisen median trendien kautta kuvaamaan hyvin paljon itseensä kohdistunutta materiaalia, kuten esimerkiksi lähes kaikki snapchat –sovelluksen kuvanmuokkausfiltterit ovat ohjattu selfiekameran käyttöön. Business Insiderin mukaan (2014) snapchatillä oli jo 3 vuotta sitten yli 82 miljoonaa käyttäjää, joista suurin osa oli 13-25 vuotiaita, ja heidän toiseksi suosituin aplikaation käyttömuoto oli selfien lähettäminen (Business Insider 2014). Ikosen (2017) mukaan Gutsy Go:ssa pyritään hyödyntämään nuorilla jo olemassa olevaa kuvaamisen taitoa, ja suunnataan se pois heistä itsestään: dokumentoimaan muille hyvän tekemistä.

Kamerakynäpedagogiikka –metodin luonut Ismo Kiesiläinen oli mukana Gutsy Go:n viimeisessä päivässä, jossa kaikki kahdeksaluokkalaiset kokoontuivat katsomaan ensi-iltaan toistensa videot ja tapahtuman antia nivottiin yhteen. Hänen havaintojen mukaan nuorten oma kuvaaminen näyttää lisäävän heidän omistajuuttaan tapahtu-

masta (Kiesiläinen 2017). Suurimmalle osalle nuorista on luonnollista käyttää videota kun he tutkivat maailmaa. He jakavat päivittäin havainnoimiaan asioita sosiaalisen median kautta toisilleen. De Blockin & Buckinghamin (2007) mukaan nuorten videoiden tekeminen voi tarjota merkityksellisen tilan nuorille esittää tekemistään ja tutkia, sekä kehittää identiteettiään. Tutkimuksissa käytetyissä mediaproduktioissa nuoret ovat kuitenkin hyvin harvoin itse kameran takana, joka on saanut kritiikkiä siitä että se esimerkiksi etnograafisissa videoissa esineellistää erilaisia ihmisiä. (De Block & Buckingham 2007, 138-140.) Karhuvuoressa kameran takana saivat olla kaikki halukkaat nuoret. Eri ryhmien lopulliset tarinat kerrottiin sekä nuorten että ohjaajien kuvaamia videoita yhdistämällä, ja nuorten oma kuvaustyyli ja näkökulma näkyi lopputuloksissa. De Block & Buckingham puhuivat jo kymmenen vuotta sitten osallistuttavan tutkimuksen periaatteesta, jossa nuoret siirtyvät ”objekteista” ”subjekteiksi” (De Block & Buckingham 2007, 145). Gutsy Go:n videoiden tekemisprosessi on ehdottomasti nuoria osallistavaa. Nuorten oma kuvaaminen tuo heidän näkökulman ja kädenjäljen minidokumentteihin.

Video peilinä: nuoret näkevät itsensä ja toisensa uudessa valossa

Videoiden katsomisella näyttää haastattelujen perusteella selkeästi olleen merkitys nuorten tekemien tekojen jäsentämiseen. He oppivat myös uusia asioita toisten ryhmien Gutsy -tekojen kautta katsellessaan heidän videoitaan. Akateemisen kuluttajan käyttäytymistä tutkivan verkkopsykologi Liraz Margaritin (2015) mukaan videon katsominen aktivoi peilisolujamme ja saa meidän aivomme kokemaan tapahtuneita asioita, jota näemme videolla. Tämä neurologinen aktiivisuus puolestaan saa katsojan vahvasti enemmän mukaan tunnetasolla, verrattaessa esimerkiksi tekstilliseen kerrontaan. Hänen mukaan video ja teksti aktivoi erillisiä kognitiivisia toimintoja. (Margarit, 2015.)

Oon ottanu vanhuksia tosi paljon enemmän huomioon. Ja se maahanmuuttajien juttu, ni olin tosi ennakkoluulonen niitä kohtaan, mut en oo nykyään enää niin ennakkoluulonen, ku näin sen videon. (Kosti, Karhuvuoren kahdeksaluokkalaisten 2017.)

Yllättävää oli nuoria haastatellessa esiin tullut muiden tekojen kautta oppimisen kokemus, jossa toisesta nuoresta välittyvä kuva muutti toisen nuoren ennakoasenteita häntä kohti. Eräs nuori havainnoi tätä kokemustaan:

Jos jonkun kanssa oli jotain riitoja tai jotain, niin ku sä näit sen videolla ni sun mielipide myös muuttu siitä ihmisestä. Sulle tuleekin joku toinen mielipide siitä ihmisestä: Se ei oookkaan niin paha, koska se osaa tehdä muita ihmisiä iloseks. (Eliina, Karhuvuoren kahdeksasluokkalainen 2017.)

Julkaisulla on nuorten mielestä ollut tärkeä merkitys, sillä he kokevat että heillä on mahdollisuus tarkastella projekteja ja oppia niistä jälkeempään, sekä palata tunne-
muistoihin videoiden kautta. Eräs nuori kertoi vielä kolme kuukautta tapahtuman jäl-
keen katselevansa usein videoita, koska niistä tulee hyvä mieli. Mielestäni nuoret
kokevat tekemänsä teot videoiden kautta uudelleen objektiivisemmasta näkökulmas-
ta, he omaksuvat ja oppivat myös toisten tekojen kautta opittuja asioita. Tämän ta-
pahtuminen toki edellyttää videoiden leikkauksessa tapahtunutta jäsentelyä.

Me nähtiin itte tavallaan taustalta että mitä me tehtiin, ja kun sen näki uudestaan ni
me koettiin se ehkä eri tavalla ja tajuttiin että mitä me oikeesti tehtiin ja saatiin ai-
kaan. (Milla, Karhuvuoren kahdeksasluokkalainen 2017.)

Video kollektiivisena pysyvänä jälkeenä: Me teimme sen

Julkaistu video jää elämään ja voi tavoittaa massoittain ihmisiä. Sean Cubitt mainit-
see kirjassaan ”Timeshift on Video Culture” videon yhdeksi tärkeäksi ominaisuudeksi
sen että sitä voi leikata. Hän toteaa että vaikka toisaalta joissakin tapauksissa sen
etu voi olla leikkaamattomuus, niin leikkaamisen avulla saadaan kiteytettyä jonkin
tapahtuman ydin hyvin lyhyeen ja helposti ymmärrettävään muotoon. Cubitt toteaa
että videoon ei sisälly mystiikkaa vaan se on täydellisesti totta. (Cubitt 1991, 128-
147.) Gutsy Go:ssa videoiden päämäärä on nostaa esiin nuorten kyvykkyys ja roh-
keus toimia myönteisesti yhteisössä. Tämä vaatii mielestäni vahvasti videoon keskit-
tynyttä ammattiosaamista, johon Gutsyn hankkeen kehittäjiltä Ikoselta ja Aflatunilta
löytyy pitkä ammatillinen tausta.

Kaikki oli niin hyvin leikattu ja muokattu niis videoissa, että tuli just oikee fiilis ku
katto niitä videoita. Just semmonen fiilis ku ois pitänytki tulla. Mä käännyin välil-
lä kattoo muita ja kaikki vaan peitti naamojaan koska niitä itketti. (Elina, Karhu-
vuoren kahdeksasluokkalainen 2017.)

Mulla on vieläki kaikkien videoiden linkit tallessa joka laitteessa. On ihan eri asia ker-
too jollekki kaverille että ”joo mä tein sitä ja tätä”, mut ku sä näät videolta miten se
toinen sen kaiken teki, miten se alko ja miten se loppu, ni se siinä oli hyvä. (Maija
Karhuvuoren kahdeksasluokkalainen 2017.)

Tarinan voima mediaailmiöittämisessä

Hyvällä tarinan kerronnalla on kiistattomasti vahva vaikutus keneen tahansa, ja näin on ollut jo vuosituhansien ajan. Neurologisesti tarinankerronnassa kuulijan aivoissa aktivoituvat samat alueet kuin kertojankin aivoissa, ja kuulija ymmärtää, mitä kertoja tuntee ja haluaa sanoa. Sen saa aikaan se että vangitsevimmat tarinat ovat aina arkityyppisen tarinan rakenteen mukaisia. Sen elementtejä ovat samastuttava päähenkilö, päähenkilön halu, konflikti ja muutos. (Enkenberg 2016; Stephen 2010.)

Viikon aikana syntyneet rauhantekojen tarinat koottiin lyhytdokumenteiksi, jotka olivat pieniä tarinoita onnistumisesta ja auttamisesta, sekä ilosta. Näissä pilotin tarinoissa tyypillisesti haastavat nuoret yllättivät sekä Gutsy-tiimin että koulun odotukset. Tärkeää oli tunnistaa ja nähdä nuorten erityiset kyvyt nousta altavastaaajien rooleista merkittäviksi rauhantekijöiksi, ja pystyä tuomaan sitä esille videoissa. Mielestäni tällaisia tarinoita on erittäin tärkeitä kertoa eteenpäin, sillä ne kannustavat muita olemaan rohkeita, ja tätä Gutsy Go:n osaa hyödyntää median kanssa: tarjota tarinoita, jotka ovat totta, ja ne ovat juuri tapahtuneet yhden viikon aikana.

Ikosen mielestä erityisen vahva tarina syntyy kun huono-osaisessa alueessa olevat nuoret uskaltavat tehdä jotain rohkeaa altavastaaajien asemasta. He näyttävät kyntensä ja nousevat esimerkeiksi kaikille muille. Tällaiset tarinat ehdottomasti kiinnostavat mediaa, ja tätä kautta nuoret saadaan näkyviksi. (Ikonen 2017.) Aflatuni puolestaan toteaa että Gutsy Go –formaatti ei ole mitään ilman mediaa (Aflatuni 2017).

Videon ja mediaan liittyvät projektit ovat enimmäkseen kaupallisia. Nuorten identiteettiä ja digitaalista mediaa tutkinut Herring (2009) toteaa että historiallisesti kaupallisten produktioiden intressinä ei ole koskaan ollut, ja tuskin tulee lähitulevaisuudessa olemaan nuoriin liittyvä moraalinen vastuu. Tähän kontrastina Herring näkee kasvatustajien ja tutkijoiden moraalisesti välttämättömän tarpeen kunnioittaa nuoria. (Buckingham 2009, 87-88.)

8 VALMENTAJAN EDELLYTYKSET

Gutsy Go –viikon intensiivinen muoto asettaa valmentajat monien haasteiden eteen, joka oli nähtävissä pilottiviikolla. Havaintojeni perusteella pilottiviikon ryhmänvalmentajana valmentajien on kyettävä ratkaisemaan haastavia tilanteita, voittamaan nuorten luottamus ja toimimaan ajallisen paineen. Kaikki edellä mainitut tapahtuvat tiukassa aikataulussa. Pyrin tässä luvussa avaamaan tarkemmin ominaisuuksia joita valmentajilla tulisi olla havaintojeni perusteella.

Nuorten kyvykkyyden näkeminen

Aflatunin mukaan valmentajien tehtävä on olla ennakkoon vakuuttunut siitä, että jokainen nuori tulee onnistumaan. Metodi on suunniteltu niin, että jokaisen onnistuminen voidaan taata nopeilla korjausliikkeillä, muun muassa muuntamalla ryhmäjakoja, vaihtamalla ryhmän jäsenten tehtäviä ja skaalaamalla projektissa taklattavaa haastetta. Näin voitiin taata, että aina onnistuttiin jossain, ja se on tärkeintä. Gutsy Go:ssa onnistuminen ei ole kuten koulumaailmassa, jossa kokeista annetaan numero ja vain yli kahdeksan arvosanan saaneet ovat onnistuneet ja muut epäonnistuneet. (Aflatuni 2017.) On varmaa että jokainen nuori onnistuu viikon aikana jossakin, ja valmentajien tehtävä on nostaa esiin nämä onnistumisen hetket, ja saada jaettua ne sekä nuorille itselleen, että muille.

Populaaripsykologia on opettanut länsimaiset ihmiset ajattelemaan, että murrosikään kuuluu väistämättä emotionaalinen myllerrys (Freud 1936). Nykyisen ajattelun mukaan on suorastaan epänormaalia, jos teini-ikäinen ei koe ahdistusta ja ristiriitoja vanhempiensa kanssa. Psykologian professori Scott Lilienfeldin mukaan vain noin viidennes teineistä käy läpi vaikeita vaiheita. Vaikka murrosikäiset ovat ailahtelevampia kuin muut, niin enemmistö murrosikäisistä kuitenkin elää tasapainoisessa suhteessa vanhempiensa ja ikätovereihinsa. Väite, jonka mukaan teini-iän ahdistus olisi tyypillistä tai jopa väistämätöntä, ei pidä paikkansa. Yksi syy murrosiän suhteelliseen ongelmallisuuteen länsimaissa voisi olla se, että täällä vanhemmat kohtelevat murrosikäistä jälkikasvuun lapsina, eivätkä kypsyyvinä aikuisina, joilla on täysi-ikäisen oikeudet ja velvollisuudet, kuten useimmissa muissa kulttuureissa. (Lilienfed 2009.) Gutsy Go:n ajatuksen mukaan nuoret voivat olla juuri sitä, mitä vanhemmat ja kasvattajat heistä uskovat. Gutsy Go:n toimintafilosofiassa nuorilla on yhteiskunnassa

vastuullinen ja vaikuttava rooli: he kykenevät viemään eteenpäin koko maailman muutosta. He ovat niitä, joita aikuisten tulee vaalia ja arvostaa, nähdä heidän kykynsä ja antaa heille vastuuta. Gutsy Go –viikon aikana nuorille annetaan asema maailman muuttajina ja heidän oman lähiympäristönsä eteenpäin vievänä voimana. Tämä edellyttää valmentajilta myönteistä ja ammattitaitoista asennetta: on kyettävä näkemään nuorissa se potentiaali ja hyvä mitä nuoret eivät vielä itsekään välttämättä näe. Gutsy Go –valmentajalle ei sovi pessimistinen, sarkastinen, kyyninen tai skeptinen asenne.

Mie sain kerättyä rohekutta ja muistan aina, et mie sain tehtyä jotain hyvää, ja olin rohkea. (Karhuvuoren kahdeksaluokkalainen Jesse 2017.)

Tulkaa uudelleen. Vihdoin oon tehny jotai mist joku ees tykkää. (Karhuvuoren kahdeksaluokkalainen poika 2017.)

Intensiivisen viikon paineen sietokyky

Pilottia tutkiessani ja omien havaintojeni pohjalta Gutsy Go –viikko on eräänlainen työmaratoni: se on äärimmäisen intensiivinen ja koettelee valmentajaa monella tavalla. Pitkistä päivistä ja kiireestä huolimatta valmentajan pitää saada aikaan näkyviä asioita nuorten kanssa. Jo ensimmäisen päivän aikana valmentajan tulisi kyetä luomaan riittävän vahva yhtenäinen ryhmä, jotta nuoret saavat aikaan valmiit ideat ja tekevät niistä call to action –videon yhdessä. Pelkkä läsnäolo ja kivan ajan viettäminen ei riitä, vaan periaatteessa koko ajan täytyy saada aikaiseksi tulosta. Näistä syistä Gutsy Go:n intensiivisille viikoille haetaan valmentajia, joilla on hyvä paineensietokyky ja kesto tehdä tarvittaessa yli kymmenen tunnin pituisia työpäiviä useina päivinä viikon aikana.

Ykseyden luominen

Gutsy Go:n yksi tärkein tavoite, joka pilotissa saavutettiin, on sen kyky saada mukaan kaikki nuoret. Tästä päämäärästä valmentajien tulee pitää kiinni. Intensiivisellä viikolla ryhmän ykseys luodaan hyvin nopeassa ajassa. Jos oppilaat eivät syystä tai toisesta koe osallistumishalua, on valmentajalla oltava työkaluja, joilla kaikki saadaan mukaan. Yksi tärkeä elementti tässä on oman kokemukseni mukaan nuorten aito kuuleminen ja se että nuoria haastetaan. Kaikille löytyy jokin tapa toteuttaa omaa osaamistaan, ja olla tärkeä.

Valmentajalla täytyy olla peloton asenne nuoria ja heidän luomiansa haasteita kohtaan. Osa nuorista yrittää tahallisesti häiritä valmentajien työtä ja koettelee heidän hermojaan monin tavoin. Gutsy Go:n kehittäjien mukaan vuosien kokemus on osoittanut, että varsinkin suurimman syrjäytymisvaaran alla olevat nuoret, joiden osallisuus yhteiskunnassa on vähäistä ja jotka nuorisotyön ja koulun on vaikea tavoittaa, haastavat aikuisia näissä tilanteissa. Tätä ei mielestäni tule säikähtää, vaan se tulee valjastaa oikein. Gutsy Go:n valmentajavastaavan Aram Aflatunin mukaan valmentajalta vaaditaan luovuutta, jonka avulla hän kykenee kääntämään tällaiset tilanteet positiivisiksi, ja kykenee ottamaan haastavimmatkin nuoret mukaan suunnitteluun ja tekemiseen. Jos valmentaja ei kykene ratkaisemaan tällaista tilannetta, kaikki muut hänen ominaisuutensa menevät hukkaan. (Aflatuni 2017.)

Rauhaninnovaatioiden ideoinnissa valmentajan on tärkeä pitää kaikki nuoret mukana, ja osallistuttaa heitä ajatteluun. Näin nopeassa tapahtumassa ei ole aikaa odottaa nuorten omaa rohkaistumista, vaan valmentajan tulee ottaa heidät mukaan hyvin aktiivisella ja nopealla otteella. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että valmentajan tulee osallistuttaa henkilökohtaisesti jokaista pienryhmän nuorta mukaan jo heti ensimmäisten harjoitusten aikana. Heille tulee antaa haastetta ja ajattelun aihetta. Tämä ei saa kuitenkaan tapahtua väkijoukosta, vaan hauska ja mukaansa tempaavalla tavalla. Tämä edellyttää samaistumista nuorten maailmaan, ja lempeää myötätuntoa heitä kohtaan, sekä dialogin synnyttämisen ja ylläpitämisen taitoa ryhmässä. Nuorten mukana pitää osata nauraa, mutta samalla valmentajan on pidettävä tavoite kirkkaana ja pitää nopea tahti yllä.

Peloton luovuus ja usko konseptin työkaluihin

Oman kokemukseni mukaan valmentajana luovuus, jolla tilanteet käännetään positiivisiksi tulee kokemuksesta, mutta sitä voi harjoitella esimerkiksi ratkaisukeskeisellä impulssiharjoituksella. Tällaista on muun muassa improvisoinnin harjoittelu, jossa reagoidaan toisen asettamaan impulssiin ainoastaan positiivisella toiminnalla. Erilaiset harjoitukset toimivat valmentajan apuvälineenä pienryhmien sisäisen luottamuksen ja keskittymisen luomisessa. Gutsy Go:ssa hyödynnetään rapid-innovation mallia, joka tarkoittaa että synnytetään hyvin nopeasti ideoita ja ratkaisuja, jotka myös toteutetaan tiukassa aikataulussa (Wordpress 2017). Tämä vaatii valmentajalta valtavaa luottamusta ja uskoa pienryhmissä tehtäviin draama-, yhteistyö-, ja ideointihar-

joitteisiin. Jos valmentajalta puuttuu usko työkalujen toimivuuteen, ryhmän nuoret eivät myöskään usko niihin, eikä synny toivottuja tuloksia. Draama-, yhteistyö-, ja ideointiharjoitteiden synnyttämiä tuloksia ovat muun muassa ryhmäytyminen, ryhmän keskeinen luottamus ja rohkeus, positiivinen, turvallinen ja rakentava asenne ideoinnissa, sekä yhteinen ilo.

Aflatuni mukaan harjoitusten onnistunut käyttö ja nuorten peloton kohtaaminen ei vaadi, että valmentajan tulisi olla erityisen sosiaalinen tai karismaattinen persoona. Monentyyppiset persoonat kykenevät olemaan hyviä valmentajia, mutta heillä täytyy olla kokemuksen tuoma sisäinen rauha. Tämän lisäksi heidän tulee olla syvällisesti perillä kaikkien ryhmäharjoitusten komponenteista, jotka lisäävät nuorten kapasiteettia nopeassa ajassa. (Aflatuni 2017.)

Uteliaisuus maailmaa kohtaan

Valmentajilla tulee olla kyky saada nuoret tekemään havaintoja heidän elinympäristöstään. Tarkkanäköiset ja ihmisten elämää koskettavat havainnot ovat pohja rauhanteekojen innovoinnille. Tämä edellyttää valmentajilta uteliaisuutta maailmaa ja ihmisiä kohtaan, sekä kiinnostusta yhteiskunnallisiin ja ajankohtaisiin ilmiöihin.

Ikosen mukaan Gutsy Go:ssa hyödynnetään yhteisen ajattelun prosessia, ja toimitaan kollektiivisesti. Valmentajien oma innostus maailman muuttamiseen kannustaa myös nuoria samankaltaiseen havainnointiin ja asioiden pelottomaan yhdistelyyn. On tärkeää luoda ilmapiiri, jossa ei tarvitse pelätä epäonnistumista, ja hölmöjäkin ideoita saa ehdottaa. Syntyy kokemus, jossa nuoret huomaavat yhteisen ajatteluprosessin hedelmällisyyden verrattuna siihen että jokainen miettisi yksin. (Ikonen 2017.)

Valmentajilla tulee myös olla kyky ilmaista tehdyt havainnot tarinallisessa, ihmisiä koskettavassa muodossa. He kannustavat nuoria tallentamaan havainnot, ideat ja teot kännykkävideoiden avulla, ja näkemään niistä syntyvän tarinan. Valmentajat eivät ole siis ainoastaan kasvattajia, vaan myös tarinankertojia. Havainnoinnin ja ideoinnin tukena valmentajilla on hyvä olla kyky hyödyntää omaa ja muiden ihmisten elämäntarinaa avaamaan sitä mitä on olla Gutsy: mitä on todellinen rohkeus, sekä millaisia kokemuksia tuottaa muiden hyväksi toimiminen.

Sosiaalisen median tuntemus

Gutsy Go:ssa sosiaalista mediaa hyödynnetään jatkuvasti. Tämä vaatii valmentajalta perehtymistä sen monipuoliseen ja luovaan käyttöön. Kirjassa *Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth* puhutaan nuorten halusta löytää oma väylä, jossa he voivat kommunikoida ilman aikuisten tai vanhempiensa läsnäoloa. Kirjoittajat mainitsevat sosiaalisen median väylien tuovan nuorelle mahdollisuuden käsitellä identiteettiä vahvistavia asioita ja itsensä tutkimista vapaasti, sekä täysin oman ympäristönsä rajoittamattomissa puitteissa. Nuoret voivat muun muassa tavata täysin erilaisia ihmisiä kuin he itse ovat. (Era, Jenkins, Ito & Boyd 2016, 15-41.)

Sosiaalisen median aktiivista hyödyntämistä läpi Gutsy Go-viikon tullaan hankkeen jatkossa vahvistamaan ja lisäämään. Lermanin (2007) mukaan sosiaalisen median sovellukset tukevat käyttäjiä sisällöntuotannossa, sisällön arvottamisessa sekä arvioinnissa muun muassa tagien eli avainsanojen avulla, sekä sosiaalisten verkostojen luonnissa ja ylläpidossa samoja intressejä jakavien ihmisten kesken. Sosiaalisessa mediassa käyttäjä nähdäänkin sekä kuluttajana että tuottajana. Tämä on kaikin puolin hedelmällinen lähtökohta erityisesti oppimisen näkökulmasta, koska silloin oppiminen yhä useammin pohjautuu oppilaan kykyyn tuottaa uutta oppimansa perusteella. (Lerman 2007, 9-14.) Valmentajalla on oltava ymmärrys sosiaalisen median käytöstä ja sisällöntuotosta tukeakseen nuoria jäsentämään heidän kokemustensa jakamista sosiaalisen mediaan. Tagien käyttö ja kokemusten muokkaaminen sosiaalisen median sisällöksi valmentajien kanssa tukee Gutsy Go:n aikana opitun syvempää ymmärtämistä, ja toimii on ajattelun ja reflektoinnin välineenä. Gutsy Go nitoo yhteen nuorten oppimista ja tuo heidät samalla sosiaalisessa mediassa esiin positiivisessa valossa videon ja kuvan avulla .

Gutsy:n tunnuslause on ”näe hyvää ja ole rohkea”. Tähän liittyen Gutsy Go –viikon aikana valmentajat voisivat antaa jokaiselle nuorelle tehtäväksi nähdä jotain hyvää jossain itselleen uudessa ihmisessä tai asiassa, ja julkaista siitä kuvattu video tai kuva sosiaalisessa mediassa viikon aikana. Tällä tavalla voitaisiin jo viikon aikana saada aikaan myös yksinkertainen positiivinen ”Gutsy Go -someilmiö”. Tehtävä auttaisi sisäistämään uudenlaista ajattelua toisia kohtaan.

Reflektion tasot ja keskusteluttaminen

Sekä service-learning, että community based service-learning metodin keskiössä olivat reflektio. Mielestäni valmentajien tulee käyttää aikaa myös rauhantekeiden, ja koko Gutsy Go –viikon aikana syntyneiden kokemusten reflektointiin nuorten kanssa. Jokaiselle nuorelle tulisi antaa aikaa henkilökohtaisesti kertoa kokemuksistaan omassa pienryhmässään valmentajan johdolla. Valmentajan on omattava jatkuva kiinnostus nuorten ajatuksiin ja tunteisiin, ja kyettävä poimimaan niitä kaikilta nuorilta. Myös kaikkien kahdeksasluokkalaisten keskenäistä reflektiota tulisi lisätä yhteisissä hetkissä Gutsy Go –viikon aikana. Tämä vaatii valmentajilta uskallusta nostaa esiin nuorten ajatuksia myös koko ikäluokan edessä isossa ryhmässä ja toimia yhteistyössä tapahtuman päävetäjän kanssa.

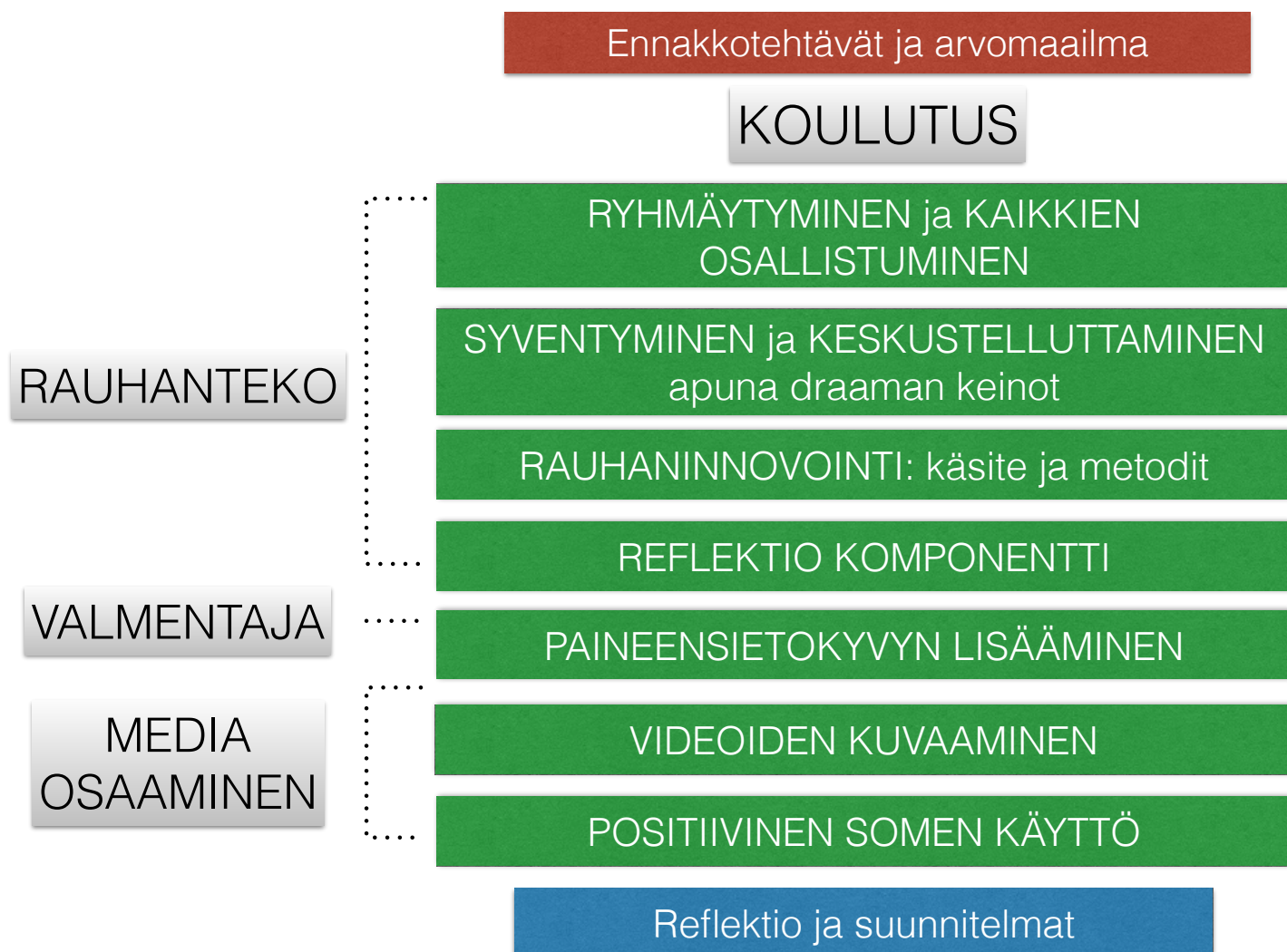
Toinen reflektoinnin taso joka tulee olla on valmentajien keskeinen reflektio. Gutsy Go –viikolla valmentajien tulisi mielestäni jakaa keskenään kokemuksia päivittäin. Jokaisen päivän päätteeksi tulisi varata aikaa noin tunti valmentajien yhteiselle kokemusten purkamiselle. Tämä on todella tärkeää, varsinkin ensimmäisenä päivänä, jolloin kaikki on uutta, ja pienryhmät ovat kokoontuneet ensimmäisen kerran. Niissä olleet haasteet ovat tuoreina valmentajien ajatuksissa, ja niiden käsittelemisellä on tärkeä apu tuleviin päiviin.

9 GUTSY GO –VALMENTAJAKOULUTUS

Tässä kappaleessa esitän kehittämistyöni työni konkreettisen tuotoksen. Koulutusviikon aikana Gutsy Go -valmentajat tulee valmistaa monipuoliseen osaamiseen, jota heiltä tullaan vaatimaan. Seuraavassa esitän mitä teemoja valmentajakoulutuksen tulisi tutkimukseni perusteella sisältää. Ehdotan myös kehittämisehdotuksia hankkeen pilottiin peilaten. Lisäksi esitän muutamia valmentajakoulutukseen liittyviä kysymyksiä, jotka tulisi selvittää lähitulevaisuudessa.

Teemat joita olen valinnut valmentajakoulutukseen, perustuvat tämän työn aikana tehtyyn hankkeen erityispiirteiden tarkasteluun, nuorten haastatteluihin, alan ammattilaisten haastatteluihin ja omaan kokemukseeni pilotin ryhmävalmentajana. Kaikilla teemoilla on suora korrelaatio Gutsy Go -viikolla käsiteltäviin teemoihin nuorten kanssa. Esitän teemat kronologisessa järjestyksessä, mutta käytännön tasolla valmentajakoulutuksessa teemoja voi yhdistellä toisiinsa, ja teemoissa toistuu samoja asioita.

GUTSY GO -VALMENTAJAKOULUTUKSEN TEEMAT



Kuvio 1. Gutsy Go -valmentajakoulutuksen teemat

9.1 Tuotos: Valmentajakoulutuksen teemat

Ennakkotehtävät

Ehdotan että aluksi kaikki valmentajakoulutukseen pyrkivät pyydetään tekemään ennakkotehtävänä videon itsestään, jossa he esittelevät jonkin rohkean rauhanteon, jonka he ovat tehneet. Tämän työn tutkimuksen perusteella uskon että tällainen ennakkotehtävä tulee helpottamaan oikeanlaisten ihmisten valitsemista huomattavasti. Videot lähetetään Gutsylle, ja niiden perusteella on mahdollista karsia hakijoita. Videoiden avulla valmentajaehdokkaista pystytään näkemään paljon asioita jo ennakoon, ja pystytään helposti löytämään ne henkilöt, joiden persoona sopii työhön. Tällaisia havaittavia ominaisuuksia ovat muun muassa ilmaisukyky, videon kuvaamisen taito ja rohkeus. Valmentajavastaavan tulee harkita missä vaiheessa koulutusta mahdollisia valmentajiksi soveltumattomia henkilöitä voidaan pudottaa, ja kuinka paljon valmentajia voidaan ottaa mukaan seuraavaan tulevaan Gutsy Go –viikkoon, jonka perusteella saadaan lopullinen pätevyys.

Arvomaailma

Oman kokemukseni mukaan pilottiviikosta ja nuorten haastattelujen tuloksista valmentajilla tulisi olla oikeanlainen arvomaailma. Gutsy Go:n arvomaailmasta tulisi laatia jokin kirjallinen ohjenuora. Valmentajiksi hakevien tulisi tutustua Gutsy Go:n arvomaailmaan liittyvään materiaaliin, sillä sen sisäistäminen vaikuttaa toiminnan laatuun. Tämä voisi tapahtua itsenäisesti jo ennen valmentajakoulutusta. Tästä tulisi laatia ennakkomateriaali, ja sen opiskelusta ja ymmärtämisestä voitaisiin laatia jokin tehtävä, joka tehdään yhdessä valmentajakoulutuksessa. Tehtävän avulla päästään syventymään Gutsy Go:n ihmiskuvaan yhdessä ja sen pohjalta voidaan arvioida valmentajaehdokkaan ymmärrystä Gutsyn Go:n arvomaailmasta.

Ryhmäytyminen ja kaikkien mukaan ottaminen

Tutkimukseni aikana toistunut teema Gutsy Go:ssa on ollut kaikkien nuorten mukaan saaminen. Tämä ilmeni vahvasti nuorten haastatteluissa ja myös Vilmiliä (2017) korosti että kyselytutkimuksen keskeisin havainto on se että Gutsy Go on kaikkia osallistava. Tähän tulee asettaa painoarvoa kaikissa valmentajakoulutuksen teemoissa. Urheilu valmentaja Setumo Bodiben mukaan tärkein todellinen taito valmentajalla on ihmisen aito kuunteleminen ja vuorovaikutustaidot. Valmentajan pitää päästä sy-

vemmälle ja kyetä kysymään ihmiseltä että mitä hänelle oikeasti kuuluu. (Bodibe 2017.) Yksi keskeinen haaste joka muodostu Gutsy Go pilotin aikana pienryhmissä oli tilanne jossa nuoret eivät halunneet tai kyenneet tekemään yhteistyötä. Nuoret olivat omien havaintojeni mukaan joko liian passiivisia eivätkä lähteneet mukaan, tai toisessa ääripäässä niin levottomia, ettei heitä saanut keskittymään mihinkään. Tällaisessa tilanteessa valmentajalla tulee olla työkaluja, joilla päästä eteenpäin. Koko ryhmän toimimisen perustana oli oman kokemukseni mukaan ryhmävetäjänä se että tutustumispelit, sekä draama- ja keskittymisharjoitteet tehdään hyvin ja hyvällä energialla. On tärkeää että jokaista nuorta kuullaan ja heidän olonsa ryhmässä tehdään tärkeäksi ja mukavaksi. Ryhmässä saattaa kuitenkin olla muutamia nuoria, jotka eivät siltikään koe yhteenkuuluvuutta ryhmään. Tällaisten nuorien tulee mielestäni antaa ottaa oma aikansa, ja heitä tulee aika ajoin kutsua uudelleen mukaan, vaikka he haluaisivat istua sivussa, tai jopa poistuisivat luokasta.

Valmentajia tulee kouluttaa myös valmistautumaan tilanteeseen, jossa ryhmäytyminen ei onnistu toivottavalla tavalla, kuten joissain pilotin ryhmässä tapahtui. Ryhmäytymisvaiheeseen tulee kehittää vielä toimivampi ratkaisu, jolla auttaa valmentajia tällaisessa tilanteessa. Tällainen ratkaisu voidaan mielestäni ideoida yhdessä ideariihellä valmentajakoulutuksen aikana. Tällöin saavutetaan myös yhteinen vastuunotto ja omistajuus, eikä ratkaisu tule ylhäältäpäin ohjattuna.

Valmentajakoulutuksessa tulee korostaa nuorten omaehtoista osallistuvuutta, johon vaikuttaa suoraan heille annetun omistajuuden määrä. Havaintojeni mukaan pahin virhe on alkaa torumaan ja käskemään nuoria tekemään jotain, jolloin syntyy ylhäältäpäin autoritäärinen ote, joka vähentää nuorten omistajuutta. Vaikka Gutsy Go tapahtuu kouluajalla, on siihen osallistuminen mielestäni Gutsyn näkökulmasta vapaaehtoista. Tällainen konsepti, jossa tehdään muille hyvää, ei voi perustua muuhun kuin nuorten sisäiseen motivaatioon, joka tulee saada heistä esiin vain positiivisella kannustamisella. Osallistumiskynnystä tulee pyrkiä madaltamaan, jos joku nuorista kokee liikaa painetta. Häntä tulee auttaa antamalla ehdotuksia ja syöttämällä ajatuksia, jotta hänen on helpompi tulla mukaan esimerkiksi tehtävissä, joissa pitää kertoa jotain itsestään tai tunteistaan. Valmentajan täytyy myös tarvittaessa heittäytyä itse nuoren asemaan, ja esimerkiksi näytellä hänen puolestaan draamaharjoitustehtävässä. Kaikki tämä täytyy tehdä niin että nuori ei hetkeäkään koe itseään huonoksi ja

kykenemättömäksi, vaan hän saa kannustusta ja helpotusta tulla mukaan. Valmentajan rauhallinen ja nuoriin uskova asenne kantaa aina hedelmää. Mielestäni edeltävää tilannetta voi harjoitella parhaiten tositilanteessa, mutta valmentajan ymmärrys nuorten osallistumishaluttomuuteen liittyvistä taustatekijöistä on tärkeää.

Gutsy Go koulutuksen ydin on, että ohjaajasta pitää näkyä rakkaus nuoria kohtaan; heidän pitää nähdä se sun silmistä. Ilman sitä on ihan turha opettaa ryhmäytymispelejä tai ideointitekniikoita. (Aflatuni 2017.)

Syventyminen ja keskusteluttaminen draaman avulla

Draama-, keskittymis- ja ideointiharjoitukset ovat tärkeä elementti, jolla rauhaninnoinnin prosessia avitetaan. Tavoitteena on ennen kaikkea syventyä nuorten maailmaan, jotta heidän ideointiaan voidaan tukea. Oman kokemukseni mukaan ryhmänvalmentajana, draama on yksi vahvin ja nopein keino päästä käsiksi nuorten sisäiseen maailmaan. Myös Aflatuni (2017) korosti, että tällaisessa menetelmässä, jossa on todella nopea etenemisen tahti ja vaaditaan heittäytymistä sekä luottamusta uusiin ihmisiin, tarvitaan ehdottomasti draamallisia harjoituksia. Gutsy Go –viikon ensimmäisen päivän kuluessa draamatehtävät ja niihin liittyvät keskustelut luovat pienryhmissä luottamusta, kuulluksi tulemistä ja itsensä ylittämistä. Sama ilmiö tulee tapahtua valmentajien kesken ensimmäisenä koulutuspäivänä. On selvää että pelkät draamaharjoitukset itsessään eivät riitä, vaan ne vaativat valmentajalta myös selkeän ymmärryksen niiden tarkoituksesta ja päämäärästä, johon tulee käyttää aikaa valmentajakoulutuksessa. Valmentajien tulee yhdessä perehtyä ja opiskella draama- ja keskittymisharjoitusten merkitystä ja harjoitella niitä useita kertoja erilaisten nuortenryhmien kanssa, jotta niiden vetämiseen kehittyä oikeanlainen tilannetaju ja soveltamisen taito. Tämä vaatii konkreettisia harjoitusryhmiä. Koulutusviikon aikana jokaisen valmentajan tulisi päästä kokeilemaan harjoituksia käytännössä. Harjoitusryhmiä voisi etsiä esimerkiksi kouluilta. Tässä vaiheessa valmentajat voitaisiin jakaa pareihin ja he saisivat jokainen oman ryhmän, jolle he menisivät vetämään ryhmäytymis- ja draamapelejä, ja tekemään ryhmän kanssa rohkean ideointipajan.

Reflektio osuus

Nuorten haastattelujen pohjalta ilmeni tarve viikon aikana tapahtuneen refleктоimiseen. He eivät olleet mielestäni täysin jäsentäneet mitä toimintamallissa tapahtui rationaalisella tasolla. Tämä näkyi esimerkiksi termeissä jota he käyttivät. Tätä voidaan

korostaa lisäämällä Gutsy Go –viikon aikana tapahtuvaa reflektointia. Tätä tukee service-learning –metodin reflektio komponentti (McNeil 2015, 4-5; van Goethem, van Hoof, de Castro, van Aken & Hart 2014, 2114–2130), jonka toiminnasta tulisi ottaa mallia. Reflektiokomponentin käyttämistä tulee opiskella valmentajakoulutuksessa.

Paineensietokyvyn lisääminen

Intensiivisen Gutsy Go –viikon aikana syntyvää paineensietokykyä tulee lisätä valmentajien hyvällä tiimihengellä. Sen harjoittelemisen ytimenä tulisi koulutusviikolla toimia samat draama- ryhmäytymis-, luottamus- ja ideointiharjoitukset, joita valmentajat tulevat käyttämään nuorten kanssa. Koulutus tulisi mielestäni alkaa kyseisillä harjoituksilla ja valmentajien joukon ryhmäyttämällä, jolloin simuloidaan samalla Gutsy Go –viikon toimintatapaa nuorten kanssa. Viikon aikana olisi hedelmällistä toimia työpareittain jolloin kaksi valmentajaa voivat tukea toisiaan, eikä henkilökohtainen taakka kasva liian suureksi, kuten pilotissa. Pilotissa pienryhmien alkulämmittelyissä toimittiin pareittain, joka mielestäni toimi hyvin. Työpareilla tulisi olla mahdollisuus reflektoida toimintaansa joka päivä toisten ohjaajien kanssa, sillä koen kollegallisen tuen hyvin tärkeäksi näin intensiivisessä ja vaativassa toimintatavassa.

Rauhaninnovoinnin käsite

Valmentajakoulutuksessa on perehdyttävä rauhaninnovaation käsitteeseen syvällisemmin kuin pilotissa. Gutsy Go –viikolla pelkkä pintapuolinen rauhasta puhuminen ei riitä, vaan nuorten kanssa on haettava syvempää ymmärrystä rauhasta. Tämä ilmeni nuorten haastatteluissa sekä palautekyselyssä niin, että nuoret eivät varsinaisesti ymmärtäneet mitä he ovat tekemässä. Valmentajilla tulee olla ymmärrys siitä, mitä rauha käytännössä tarkoittaa ihmisten asuinalueella, tai nuorten keskuudessa. Lisäksi tulee pohtia minkälaisilla teoilla ehkäistään rauhan menettämistä. Naapurussovittelija Miriam Attiaksen mukaan tärkeää rauhan edistämisessä on toimiva yhteys ja myönteinen puhe, sekä kyky käsitellä yhteisiä huolenaiheita yhdessä. Polarisaation bensa on puolestaan negatiivinen identiteettipuhe. (Attias 2017.) Muun muassa tällaisia teemoja tulee käsitellä valmentajakoulutuksessa. Nuorten rauhaninovoinnissa valmentajien tulee keskittyä vain myönteiseen puheeseen pienryhmiä ohjattaessaan, vaikka ryhmässä käsiteltäisiin vaikeita ja vahvasti negatiivisesti latautuneita asioita.

Rauhaninnovoinnin metodit

Keskiössä Gutsy Go –viikolla on rauhaninnovaatiot. Valmentajat tulee perehdyttää rauhaninnovaatioiden tekemiseen havainnosta toteutukseen. Heillä tulee olla ymmärrys rauhaninnovaatioiden tekemisen kolmesta eri vaiheesta: (1) Nuorten havainnot ongelmista tai vaikeista olosuhteista elinympäristössään, joiden pohjalta tehdään konkreettinen kartta ihmisryhmistä sekä heidän keskeisistä kohtaamispaikoista, (2) jonkin ihmisryhmänryhmän tai alueen valitseminen, jota halutaan auttaa tai parantaa ja (3) ideointi rauhanteosta, joka voidaan toteuttaa kyseisen havainnon parantamiseksi. Heidät tulee perehdyttää käytännön harjoitusten avulla metodeihin, joiden avulla nuorten innovointia edistetään. Näitä ovat useat ideointipelit, luovuutta, luottamusta ja rohkeutta lisäävät draama- ja keskittymisharjoitukset sekä lopulta koko ryhmän keskusteluttamisen kautta syntyvä yhteisen ideoinnin kierre. Näiden kaikkien toimintaperiaatteet tulee tehdä tutuksi valmentajille sekä valmistautua mahdollisiin kompastuskiviin.

Tärkeä tehtävä valmentajilla on ymmärtää heidän asemansa nuorten havaintojen tunnistamisessa, ja niiden erityisyyden huomioimisessa. Tämän tehtävän tärkeys tulee ottaa esiin valmentajakoulutuksessa. Rauhaninnovaatioit eivät aukea nuorille heti niiden syvemmissä merkityksessä, ja valmentajien tehtävä on auttaa nuoria näkemään heidän ideoidensa erityisyys sekä kyetä näkemään niiden taustalla oleva nuorilta syntynyt havainto. Tätä havaintoa tulee vaalia, ja saattaa eteenpäin aina idean kristallisoimiseen asti. Käytännössä tämä tarkoittaa että esimerkiksi Karhuvuoren pilotissa nuorten kehitetty ”Kovaa peliä Karkkarissa” -rauhaninnovaatio oli paljon merkittävämpi asia kuin kuoret osasivat odottaa. Siinä nuoret menivät pelaamaan pelejä muistisairaiden vanhusten kotiin ja leipoivat heille leivoksia. Nuorille oli tärkeää kertoa jo ennen toteutusta että idea, jonka he olivat kehittäneet oli hyvin merkittävän asian äärellä: he olivat lisäämässä kahden täysin eri sukupolven välistä tuttavuutta ja ymmärrystä. Valmentajan vastuulla oli saattaa nuoret tietoisiksi siitä, että nämä kaksi ikäluokkaa eivät normaalisti koskaan kohtaa toisiaan vastaavalla tavalla. Tällä tavoin valmentaja sai nuoret syventymään siihen mitä he olivat menossa tekemään.

Nuorten videoiden kuvaaminen

Gutsy Go:ssa nuorten osallisuus videoiden tekemiseen kuvaajina on tärkeä elementti. Nuorten haastatteluissa tämä näkyi heidän omistajuuden tunteessa. Myös koke-

mukseni perusteella pilotin Gutsy Go -viikolla rauhanteot jäsenyivät hienosti nuorten maailmaan heidän oman kännyköidensä kuvaamisen avulla. Tätä samaa havaintoa korosti myös Kiesiläinen (2017) sanoessaan kuvaamisen ja videoiden tekevän nuorten teoista totta.

Tulevissa Gutsy Go -viikoissa huomio tulisi kiinnittyä vahvasti nuorten itsenäisen kuvaamisen kannustamiseen ja sen ohjeistamiseen. Valmentajakoulutuksessa tulisi opiskella kuvaamisen alkeita, ja sitä minkälainen näkökulma kuvaamiseen on Gutsy Go –viikolla. Jo viikon avauksessa voitaisiin luonnehtia nuorten oman kuvaamisen merkitystä ja kannustaa siihen positiivisilla mielikuvilla ja esimerkeillä. Pilotissa tähän kiinnitettiin suhteellisen vähän huomiota ja joissain ryhmissä nuoret eivät kuvanneet lainkaan itse. Lisäksi tulisi pohtia vielä lisää miten löytää oikea tasapaino, jotta kuvaaminen ei saisi liian suurta painoarvoa.

Positiivinen sosiaalisen median käyttö

Intensiivisen koulutusviikon aikana valmentajat tulee perehdyttää positiivisen sosiaalisen median käyttöön. Median käytön erityisyys on hankkeen tärkeä erityispiirre, joka vaatii valmentajilta perehtymistä. Tämä vaihe voisi sisältää muun muassa pilotista julkaistun median tutkimista yhdessä. Valmentajat voisivat julkaista yhdessä jotain sosiaaliseen mediaan ja keskustella siihen liittyvistä ennakoasenteista, huolista ja toisaalta sen positiivisista mahdollisuuksista. Positiivisia sosiaalisen median sisällöntuottajia voitaisiin esittää referenssinä. Joku tällainen sisällöntuottaja voisi vieraila valmentajakoulutuksessa, ja pitää aiheesta työpajan valmentajille.

Reflektio ja suunnitelmat

Viimeisenä vaiheena ennen Gusty Go –viikkoa tulisi olla reflektio osuus, jossa pohditaan yhdessä kaikkea opittua, ja valmentajille annetaan palautetta kouluttajien toimesta. Tässä loppurefleksiossa jäsenetään oppimisen kokemus, ja nimetään opittuja asioita. Täysin samalla tavoin tulisi toimia nuorten kanssa Gutsy Go –viikon lopussa. Tämän jälkeen tehdään tulevan Gutsy Go –viikon toimintasuunnitelma, jossa selvitetään kaikkien valmentajien roolit, jaetaan työtehtäviä ja luodaan aikataulu, sekä keskustellaan jo sovitaan muita käytännön asioita.

Oppivan verkoston luominen

Gutsy Go –valmentajatiimin ympärille tulisi rakentaa niin kutsuttu oppiva verkosto, jossa valmentajat voisivat oppia toisiltaan ja jakaa kokemuksiaan. Formaatin kehittyessä valmentajia tulisi jatkokouluttaa säännöllisesti ja tarkentaa yhteistä visiota. Jotämän tutkimuksen aikana olen huomannut että Gutsy Go:n visio on tarkentunut huomattavasti. Kehittäjätiimin tulee siis ratkaista miten ylläpitää kansallisten valmentajien ymmärrystä formaatista sen kehittyessä.

10 LOPUKSI

Tässä opinnäytetyössä tarkoitukseni oli selvittää Gutsy Go:n valmentajakoulutuksen tärkeimpiä sisältöjä ja määrittää valmentajilta vaadittavia edellytyksiä. Valmentajakoulutuksen lopullinen muoto tulee määrittämään tärkeän osan Gutsy Go –viikon valmentajien työn onnistumisesta, ja tämä opinnäytetyö toimii sen pohjana. Kuitenkin tarvitaan vielä lisää käytännön tietoa ja ymmärrystä, johon tulee käyttää ammattilaisia, joilla on aiempaa kokemusta koulutuksen suunnittelusta ja toteutuksesta. Näin voidaan laatia mahdollisimman toimiva valmentajakoulutus. Valmentajakoulutukseen olisi myös hyvä ottaa eri osa-alueiden huippuosaajia pitämään työpajoja, ja antamaan objektiivista näkemystä eri teemoista.

Mielestäni onnistuin tämän tutkimuksen aikana löytämään lähdekirjallisuuden avulla **uusia näkökulmia**, jotka **tukevat oletusta siitä, että hanke lisää nuorten yhteisöllistä osallisuutta, ja että siinä käytetyt metodit ovat perusteltuja**. Toivon, että nämä innoittavat tilaajaa opiskelemaan lisää kyseisistä aiheista. Olen mielestäni kynennyt tätä kautta tuomaan hankkeeseen lisää teoriapohjaa, johon tulisi nyt syventyä lisää. **Tämän työn tulos on valmentajakoulutuksen keskeisimpien teemojen tunnistaminen**. Niiden pohjalta voidaan jatkaa valmentajakoulutuksen suunnittelu-työtä.

Pelkkä teemojen listaaminen on kuitenkin vielä kaukana valmentajakoulutuksesta käytännön tasolla. **Teemat täytyy jäsentää koulutusmallin sisään johdonmukaisesti konkreettiselle käytännön tasolle**. Opinnäytetyötä tehdessäni työllistyin Gutsy Go –hankkeeseen. Minut palkattiin ensisijaisesti valmentajien kouluttajaksi, sekä valmentajakoulutuksen koordinoijaksi ja kehittäjäksi. Tulen olemaan mukana koulutuksen järjestämisessä ja sen käytännön toteutuksen suunnittelussa sekä toimimaan valmentajana seuraavissa ympäri Suomea toteutettavissa Gutsy Go –viikoissa vuoden 2018 aikana.

Gutsy Go toimintamalli toimii sekä nuorisotyön että median kentällä. Moniammatillinen yhteistyö vaatii valmentajilta luovaa soveltamisen kykyä. Koulutuksessa valmentajan tulee saada riittävä ymmärrys Gutsyn Go:n filosofiasta ja sen käyttämisestä työkaluista. Kuitenkin **työ on ihmislähtöistä, ja persoona on tärkeässä osassa**. Mieles-

täni tärkeää on löytää ihmisiä, joilla on sisäinen palo kohti Gutsy Go:n päämäärää, sekä vahva kompetenssi sen asettamiin haasteisiin.

Työni **tutkimuksen tulos** käytetään suoraan valmentajakoulutuksen laatimisessa. Se on jo nyt ohjannut tilaajan toimintaan käytännössä. Teemojen määrittely tämän työn aikana dialogisessa suhteessa tilaajan kanssa on jo synnyttänyt lisäkysymyksiä, ja sitä kautta avannut näkemystä uusista tarpeista sekä ohjannut tilaajaa tapaamaan laajemmin eri asiantuntijoita koulutuksen laatimista varten.

Koska Gutsy Go hanke toteutetaan kymmenissä kaupungeissa, koskettaa se satojen opettajien ja nuorisotyöntekijöiden arkea seuraavan kolmen vuoden aikana. Tämä työ on ensimmäinen kirjallinen kuvaus ja yhteenveto toimintamallin komponenteista, taustasta ja siihen liittyvästä tutkimustiedosta. Osalle nuorten kanssa toimivista ammattilaisista tämä työ voi olla merkittävästi hyödyksi Gutsy Go –toimintamallin tausta-ajatusten ja teoreettisen viitekehyksen hahmottamisessa ja sitä kautta oman työnkuvansa ymmärtämisessä osana hanketta.

Todennäköisesti haasteellisin seikka valmentajien rekrytoinnissa tulee olemaan **Gutsy Go -viikkojen työajat**. Valmentajat tulevat tekemään projektiluontoista keikkatyötä Gutsy Go –viikkojen mukaan, joka vaikeuttaa samojen valmentajien sitoutumiskykyä kaikkiin tuleviin Gutsy Go -viikkoihin. Tässä mielessä opiskelijoiden palkkaaminen on hyvä vaihtoehto. Opiskelijoilla ei toisaalta välttämättä ole kokemuksen tuomaa varmuutta. Tästä syystä **valmentajien rekrytoinnissa on lähtökohtainen risti-riita**. Lisäksi mielestäni viikkojen alustavat aikataulut ja paikkakunnat tulisi olla tiedossa rekrytoidessa valmentajia, mutta tämä on käytännössä mahdotonta. Valmentajien rekrytointi alkaa muutaman viikon sisällä, kun taas paikkakunnat ja aikataulut lyödään lukkoon paljon myöhemmin.

Monia **valmentajakoulutukseen liittyviä asioita tulee myös ratkaista vielä käytännön tasolla** ennen sen järjestämistä, kuten esimerkiksi kuinka aktiivisesti valmentajia tarvitaan Gutsy Go –viikkojen välisinä aikoina. Tai missä vaiheessa valmentajakoulutus kannattaa järjestää seuraavaan Gutsy Go –viikkoon nähden? Kuinka monta kouluttajaa koulutukseen tarvitaan? Kyseessä on ollut täysin uusi hanke, jolla on takanaan vasta yksi varsinainen pilotti. Tämän tutkimuksen aikana minun on ollut hy-

väksyttävä sen keskeneräinen luonne. Lisäksi se, että olen itse ollut niin tiiviisti hankkeen sisällä, on vaikeuttanut kykyäni suhtautua siihen objektiivisesti.

Kiitos tämän työn onnistumisesta kuuluu suurelle määrälle ihmisiä, joita olen saanut haastatella tutkimustyötä tehdessäni, alan ammattilaisille, jotka ovat tehneet yhteistyötä Gutsy Go:n kanssa sekä Gutsy Go:n kehittäjille Veera Ikoselle ja Aram Aflatunille, jotka ovat tehneet jatkuvaa yhteistyötä kanssani tämän työn parissa. On ollut etuoikeutettua olla **mukana kehittämässä uutta ja merkittävää nuorten rauhanhanketta**. Olen kokenut roolini vastuulliseksi, sillä hankkeessa ollaan luomassa **uudenlaista valmentajakoulutusta**, joka on myös tehnyt tehtävästäni erittäin mielenkiintoisen.

10.1 Tilaajan kommentit

Pedram Aflatunin opinnäytetyö on ollut merkittäväksi avuksi suunniteltaessa Gutsy Go –toimintamallin valmentajakoulutuksen sisältöä ja muotoa, sekä varsinaisen toiminnan suunnittelua. Opinnäytetyöprosessin seuranta ja konsultointi on tukenut Gutsy Go –toiminnan rinnakkaista kehittelyä nostamalla esiin uusia näkökulmia, sekä jo toteutuneessa pilotissa tehtyjä havaintoja siitä, mitkä osiot vaativat vielä erityistä jatkokehittelyä. Varsinaisen lopputuotoksen, eli valmentajakoulutuksen sisältöä ja muotoa koskevan ehdotuksensa lisäksi Pedram Aflatuni on opinnäytetyönsä puitteissa tehnyt oivaltavia, tarkkoja ja näkemyksellisiä havaintoja myös muista Gutsy Go –toimintamallille oleellisista elementeistä, kuten median käytöstä ja Gutsy Go –viikon vaikutusten jatkumisen tukemisesta ja jalkauttamisesta osaksi paikallista nuorisotyötä. Pohdinnat Gutsy Go –valmentajilta vaadittavista ominaisuuksista ovat auttaneet täsmentämään syvemmin Gutsy Go –toiminnan maailmankuvaa ja vahvistaneet sitä ymmärrystä nuorten roolista ja potentiaalista yhteisönsä ja yhteiskunnan jäsenenä, joka on Gutsy Go-toiminnan keskiössä. Aflatuni on taustatutkimuksensa kautta laajentanut ja tuonut uusia avauksia toimintamallia pohjustavaan teoreettiseen viitekehukseen.

LÄHTEET

Aaltola, J. & Valli, R. (toim.) 2001. Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Jyväskylä: PS-kustannus.

Anttila, Anu-Hanna & Kauranen, Ralf & Launis, Kati & Ojajärvi, Jussi 2016. Luokan ääni ja hiljaisuus. Yhteiskunnallinen luokkajärjestys 2000-luvun alun Suomessa. Tampere: Vastapaino.

Buckingham, David & de Block, Lisbeth 2007. Global Children, Global Media. Migration, Media and Childhood. New York: Palgrave Macmillan.

Buckingham, David 2008. Youth, Identity and Digital Media. U.S.A: Massachusetts Institute of Technology.

Business Insider 2014. viitattu 15.8.2017

<http://www.businessinsider.com/a-primer-on-snapchat-and-its-demographics-2014-6?r=US&IR=T&IR=T>

Kackar-Cam, Hayal & Schmidt, Jennifer A. 2014. Community-based Service-learning as a Context for Youth Autonomy, Competence, and Relatedness. The University of North Carolina Press.

Cubitt, Sean 1991. Timeshift On Video Culture. London: Routledge.

Enkenberg, Ilkka 2016. Tarina. Tarina akatemia 2016. (Viitattu 23.8.2017)

<http://www.tarina-akatemia.fi/tarinan-voima-blogi/2016/8/24/miksi-tarinat-vaikuttavat-aivoparittelu>

Freud, Anna 1936. The Ego and the Mechanisms of Defence. London: The Hogarth Press.

Helsingin sanomat 2017.

<http://www.hs.fi/hyvinvointi/art-2000005318593.html> (viitattu 21.9.2017)

Hirsjärvi, Sirkka & Hurme, Helena 1980. Teemahaastattelu. Helsinki: Gaudeamus.

Isola, Anna-Maria & Suominen, Esa 2015. Suomalainen köyhyys. Helsinki: Into.

Jenkins, Henry & Ito, Mizuko & Boyd, Danah 2015. Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics. Cambridge: Polity Press.

Kankaanranta, Marja (toim.) 2011. Opetusteknologia koulun arjessa. Jyväskylän yliopisto: Koulutuksen tutkimuslaitos.

<https://ktl.jyu.fi/julkaisut/julkaisuluettelo/julkaisut/2011/d094>

Kansalaisyhteiskunta 2017.

https://www.kansalaisyhteiskunta.fi/tietopalvelu/aktiivinen_kansalaisuus/aiemmat_artikkelit/mita_tarkoitetaan_aktiivisella_kansalaisuudella

Kiesiläinen, Ismo 2017. Kamerakynän pedagogiikka. Opettajan käsikirja. Verkkojulkaisu.

[http://www.kamerakyna.fi/kamerakynan_pedagogiikka_-_opettajan_kasikirja_\(2017\)_web.pdf](http://www.kamerakyna.fi/kamerakynan_pedagogiikka_-_opettajan_kasikirja_(2017)_web.pdf)

KiVa Koulu 2017. viitattu 31.8.2017

<http://www.kivakoulu.fi/>

Koulurauhaa rakentamaan 2017. Ryhmäytyminen. viitattu 11.11.2017

http://www.koulurauha.fi/index.php?option=com_content&view=article&id=85&

Kymen Sanomat 2017. Kaupunki reagoi Karhuvuoren nuorten viestiin: rikkoutuneet katuvalaisimet korjataan. Viitattu 27.6.2017

<http://www.kymensanomat.fi/Online/2017/05/12/Kaupunki%20reagoi%20Karhuvuoren%20nuorten%20viestiin%3A%20rikkoutuneet%20katuvalaisimet%20korjataan/2017322248536/4>

Lerman, K. 2007. Social browsing & information filtering in social media.

<http://arxiv.org/abs/0710.5697>

Lienfield, Scott O. 2014. How to Turn Around Troubled Teens. Scientific American. Viitattu 9.10.2017.

<https://www.scientificamerican.com/article/how-to-turn-around-troubled-teens/>

Margalit, Liraz, 2015. Video vs Text: The Brain Perspective. Psychology today. Viitattu 2.8.2017

<https://www.psychologytoday.com/blog/behind-online-behavior/201505/video-vs-text-the-brain-perspective>

McNeil, Justin & Helwig, Charles C 2015. Balancing Social Responsibility and Personal Autonomy: Adolescents' Reasoning About Community Service Programs. The Journal of Genetic Psychology. University of Toronto: Routledge.

Metz, E., McLellan, J., & Youniss, J. 2003. Types of voluntary service and adolescents' civic development. Journal of Adolescent Research.

Mikkola, Henna & Jokinen, Päivi & Hytönen, Marja (toim.) 2011. Uusi teknologia haastaa ja inspiroi – Tulevaisuuden koulua kehittämässä. Oulun Yliopisto.

<http://jultika.oulu.fi/files/isbn9789514295300.pdf>

Myllyniemi, Sami (toim.) 2016. Katse tulevaisuudessa. Nuorisobarometri 2016.

https://tietoanuorista.fi/wp-content/uploads/2017/03/Nuorisobarometri_2016_WEB.pdf

Nuorten akatemia 2017. Tarinoita solidaarisuudesta. viitattu 1.9.2017

<https://www.nuortenakatemia.fi/hankkeet/tarinoita-solidaarisuudesta/>

Nuorten ääni 2017. viitattu 28.8.2017

<http://nuortenaani.munstadi.fi/>

Oma linja 2017. viitattu 8.9.2017
<http://omalinja.fi/tietoa-hankkeesta/>

Peltola, Marja, Moisio, Jenni 2017. Ääniä ja äänettömyyttä palvelukentillä. Katsaus lasten ja nuorten palvelukokemuksia koskevaan tietoon. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura .Verkojulkaisuja 112.
http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/aania_ja_aanettomytta_palvelukentilla.pdf

PopUp –koulu 2017. viitattu 15.8.2017
<http://www.popupkoulu.fi/about>

Reinders, H., & Youniss, J. 2006. School-based required community service and civic development in adolescents. Applied Developmental Science.

Ristikari, Tiina; Törmäkangas, Liisa; Lappi, Aino; Haapakorva, Pasi; Kiilakoski, Tomi; Merikukka, Marko; Hautakoski, Ari; Pekkarinen, Elina; Gissler, Mika 2016. Suomi nuorten kasvu ympäristönä. 25 ikävuoden seuranta vuonna 1987 Suomessa syntyneistä. Raportti 9/2016. Helsinki: Terveystieteiden tutkimuslaitos (THL) ja Nuorisotutkimusverkosto.

Ryhmäytämisosas 2016. Euroopan unioni. Euroopan sosiaalirahasto.
<http://www.mastohjaus.fi/pdf/Ryhmayttamisopas.pdf>

Saaranen-Kauppinen, Anita ja Puusniekka, Anna, 2006. Teemoittelu. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietovarasto.

Simola, Hannu 2017. Suomen kuvalehti. Koulujen väliset erot kasvavat – Suomalainen tapa opettaa voi pelastaa peruskoulun. Essee: Pisa-menestyksen luoneet koulu-poliittiset ratkaisut eivät enää kannata.
<https://suomenkuvalehti.fi/jutut/kotimaa/koulujen-valiset-erot-kasvavat-suomalainen-tapa-opettaa-pelastaa-peruskoulun/>

Smyth, Peter 2017. Working with High Risk Youth, A Relationship-based Practice Framework. New York: Routledge.

Stephens, Greg J. 2010. Speaker–listener neural coupling underlies successful communication. US National Library of Medicine, National Institutes of Health.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2922522/>

Taylor & Francis online 2017. Viitattu 15.11.2017.
<http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/2157930X.2017.1349580>

THL 2017. Lapsiperheiden lisääntyvä köyhyys on riski hyvinvoinnille.
<https://www.thl.fi/fi/-/lapsiperheiden-lisaantyva-koyhyys-on-riski-hyvinvoinnille>

Van Goethem, A., van Hoof, A, de Castro, B. O., van Aken, M., & Hart, D. 2014. The role of reflection in the effects of community service on adolescent development: A meta-analysis. Child Development.

Vilmilä, Fanny & Kiilakoski, Tomi 2017. Gutsy Go – palautekysely 5/2017. Nuorisotutkimusseura ry. Nuorisotutkimusverkosto.

Vuosisadan rakentajien verkkosivut 2017.

<http://vuosisadanrakentajat.fi/finalistit/gutsy-go/> viitattu 20.6.2017

Wordpress 2017. Viitattu 19.10.2017

<https://nbry.wordpress.com/rapid-innovation-model-v1/>

Wow Finland 2017. Viitattu 1.9.2017

<http://wowfinland.fi/fi/isot-hanke/>

Yle uutiset 2017. viitattu 27.6.2017

<https://yle.fi/uutiset/3-9605021>

Yle uutiset 2017. viitattu 16.8.2017

<https://yle.fi/uutiset/3-8827909>

LIITTEET

Liite 1. Nuorisotutkimusseuran Palautekyselyn lyhennelmä.

Gutsy Go – palautekysely 5/2017

NUORISOTUTKIMUSSEURA RY.
NUORISOTUTKIMUSVERKOSTO



Karhuvuorossa toukokuussa 2017 toteutetun Gutsy Go -pilotin yhteydessä toteutettiin projektiin osallistuneille kahdeksaluokkalaisille palautekysely. Kyselyn tavoitteena oli toisaalta kartoittaa nuorten projektiin liittyviä kokemuksia ja toisaalta tarkastella Gutsy Go:lle asetettujen tavoitteiden toteutumista nuorten kokemusten pohjalta. Kysely jakautui neljään osa-alueeseen. Ensimmäisessä osassa kysyttiin nuorten Gutsy Go -viikkoon liittyviä kokemuksia. Toisen osan kysymykset keskittyivät projektissa syntyneeseen oppimiskokemukseen. Kolmas osio käsitti Gutsy Go:n tavoitteisiin liittyviä kysymyksiä. Neljäs osa koostui taustatietoja kartoittavista kysymyksistä. Kyselyssä oli mukana sekä monivalinta-, matriisi- että avokysymyksiä. Sähköiseen palautekyselyyn vastattiin anonymisti oppitunnin yhteydessä. Kyselyyn vastasi 48 nuorta.

Pilottikyselyn ovat suunnitelleet ja toteuttaneet nuorisotutkimusverkoston tutkijat Fanny Vilmilä ja Tomi Kiilakoski.
Lisätietoja: Fanny Vilmilä, fanny.vilmila@nuorisotutkimus.fi.

”Koska pystyn!”

NUORTEN KOKEMUS GUTSY GO -VIIKOSTA

(Asteikolla 10 = huippumahtava – 0 = ihan kamala)

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
37,5 %	25 %	20,8 %	4,7 %	8 %	2 %	2 %	0 %	0 %	0 %	0 %

Projekti oli hauska toteuttaa. Kerrankin me olimme ne, jotka sekä suunnittelevat että toteuttavat. Projektissa me saimme tehdä eikä meille sanottu, ettei me pystyttäisi tai voitaisi. Saimme ideoita ja ihanat ohjaajat apunamme saimme projektit toteutettua. Ohjaajat auttoivat meitä totta kai, mutta pääasiassa me saimme "olla johdossa". Meitä kehuettiin ja kannustettiin. Projekti nosti ehdottomasti itsevarmuutta ja opimme, että pystymme mihin vain, jos vain yritämme. Kaikki on mahdollista!

Gutsy Go -projekti oli todella hauskaa! Me näimme Karhuvuorta myös muista näkökulmista. Kuulimme paljon hyviä mielipiteitä ja ajatuksia. Olen ylpeä kaikista, jotka laittoivat itsensä likoon viikon aikana. Uskon ja toivon, että kaikki meistä ovat rohkaistuneet ja uskaltavat tehdä ja kokeilla. Mielestäni Gutsy Go tulisi järjestää erityisesti niillä kouluilla, joilla on ongelmia yhteistyön kanssa. Projekti laittoi meidät tekemään yhdessä ja näkemään mitä me voimme saada aikaan. Se myös edesauttoi meidän itsevarmuutemme nousua ja saimme aikaan onnistumisentunteen!

Oli todella mukavaa ja erilaista tekemistä kuin yleensä, saimme vaikuttaa asioihin joihin emme yleensä saa vaikuttaa taikka olla osallisina. Ryhmässä tekeminen oli mielekästä, kun saimme tutustuttua viikon myötä jokaiseen ryhmäläiseen. Opimme myös keinoja joilla voimme vaikuttaa ympäristöömme.

Gutsy Go -toimintamalli tarjosi nuorille (n. 75 %) mahdollisuuden tulla nähdyksi, kuulluksi ja arvostetuksi.

Gutsy Go avasi silmiäni paljon siitä että me nuoretkin pystymme mihin vain jos meihin uskotaan ja jos on kivat ja mukavat ihmiset ympärillä.

Nuorista 77 % on sitä mieltä, että viikon lopulla yhdessä katsotut, tehtyjä Gutsy Go -tekoja esittelevät videot ovat tärkeässä roolissa tekojen vaikutusten ymmärtämisessä.

GUTSY-TEOT

Hyvä projekti, joka teki Karhuvuoresta paremman paikan.

Nuorista 88 % kertoi, ettei ole aiemmin tehnyt tai ainakaan ei ole tunnistanut tehneensä yhteisöä koskevia hyviä tekoja. Konseptin toimivuutta kuvaa se, että 88 % nuorista kertoi pystyneensä vaikuttamaan Gutsy-teolla lähiympäristöönsä positiivisella tavalla.

Minusta Gutsy GO -viikko oli todella hauskaa ja tutustuin mahtaviin ihmisiin. Toivon voivani vaikuttaa lisääkin Karhuvuoren mukavuuteen ja maineeseen. Gutsy GO -viikko oli ehdottomasti paras viikko mikä minulla on ikinä ollut. Viikolla opin että kaikki ihmiset voivat tehdä hyvää jos he yrittävät ja tahtovat. Kaikki Gutsy porukasta teki hulluna töitä ja olivat aivan mahtavia.

Gutsy go-viikko epäilytti aluksi ja kaikki olivat epäluuloisia sen suhteen. Mutta viikon myötä tajusimme että meillä on mahdollisuus vaikuttaa asioihin, joihin emme normaalisti koulussa saa edes kertoa mielipidettäme.

Gutsy Go -viikolla tutustuttiin uusiin ihmisiin (keskimäärin 7-10 uutta ihmistä).

Gutsy Go -viikon aikana 86 % nuorista kertoi tehneensä jotain sellaista, mitä ei muuten olisi tehnyt. Gutsy Go:n ansiosta nuoret kokevat haluavansa (85 %) ja pystyvänsä (90 %) tekemään hyviä tekoja.

Gutsy Go -viikon ansiosta haluan tehdä asioita Karhuvuoren hyväksi ja haluaisin tehdä lisää tällaista.

UUDEN OPPIMISEN ÄÄRELLÄ

Opin että voin vaikuttaa karhuvuoren maineeseen ja opin että voimme tehdä Karhuvuoresta paremman paikan

Eniten nuoren kokivat oppineensa uutta itsestään (53 %) ja ryhmässä toimimisesta sekä muista kasi-luokkalaisista (58 %). Myös karhuvuorelaisista opittiin uutta (44 % vastaajista).

En ois uskonu et muut kasiluokkalaiset on niin mahtavii, koska en tuntenu niitä ennen sitä.

Eri luokilla olevat kahdeksaluokkalaiset tutustuivat toisiinsa ja niin sanotut "ryhmät" rikkoutuivat vähän. Kaikilla oli kivaa ja me opimme että kameran edessä voi olla myös olla kivaa eikä tarvitse jännittää. Ryhmissä tutustuimme toisiimme ja nautimme viikolla kun koimme yhteisiä kokemuksia.

Viikon alussa myös minä olin hieman skeptinen projektia kohtaan. Emme tienneet projektin tarkoitusta, mutta kun se selväsi alkoi sujua ja aloin itsekin jo kiinnostua. Opin, että pystyn vaikka mihin ja myös muut pystyvät. Opin toisista ja heidän taidoistaan. Totesin, että meidän ryhmällämme oli paljon mahtavia mielipiteitä ja ehdotuksia!

Luulin että karhuvuoressa on vain alkoholisteja.

Gutsy Go – palautekysely 5/2017

NUORISOTUTKIMUSSEURA RY.
NUORISOTUTKIMUSVERKOSTO



Gutsy Go:n tavoitteiden kannalta merkittävää on se, että nuoret kokivat oppineensa uutta siitä, mitä hyvinvointi omalla alueella voi olla (40 % vastaajista) sekä siitä, miten hyvinvointia voisi edistää (33 % vastaajista).

En tiennyt miten paljon voi saada aikaan vain muutamassa päivässä.

Gutsy Go:n ansiosta 60 %:lla nuorista on heidän omien kokemustensa mukaan enemmän keinoja ratkaista ongelmia tai haasteellisia tilanteita.

Nuorista 77 % on sitä mieltä, että Gutsy Go tulisi järjestää Suomen jokaisessa koulussa.

(Nuorisotutkimusseura 2017.)

Liite 2 Nuorisotutkimusseuran palautekyselyn yhteenvetoa

Oletko samaa mieltä vai eri mieltä seuraavien väitteiden kanssa.

Vastaajien määrä: 48

	Samaa mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	En samaa, en eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Eri mieltä	En osaa sanoa	Yhteensä
Pystyimme Gutsy Go -projektillemme vaikuttamaan lähiympäristöömme.	24 50%	18 37,5%	6 12,5%	0 0%	0 0%	0 0%	48
Tein Gutsy Go -viikon aikana jotain sellaista, mitä en muuten olisi tehnyt.	31 64,59%	10 20,83%	5 10,42%	1 2,08%	1 2,08%	0 0%	48
Gutsy Go -viikon ansiosta minulla on nyt enemmän keinoja ratkaista ongelmia tai haasteellisia tilanteita.	12 25%	17 35,42%	14 29,16%	2 4,17%	2 4,17%	1 2,08%	48
Gutsy Go -viikon ansiosta haluan tehdä hyviä ja rohkeita tekoja.	18 37,5%	14 29,17%	14 29,17%	1 2,08%	1 2,08%	0 0%	48
Gutsy Go -viikon ansiosta uskallan tehdä hyviä tekoja.	19 39,58%	17 35,42%	10 20,83%	2 4,17%	0 0%	0 0%	48
Koin, että Gutsy Go -viikon aikana ajatuksiani kuunneltiin.	23 47,92%	18 37,5%	5 10,42%	1 2,08%	0 0%	1 2,08%	48
Koin, että Gutsy Go -viikon aikana mielipiteitäni arvostettiin.	23 47,92%	16 33,33%	7 14,59%	1 2,08%	0 0%	1 2,08%	48
Ryhmässä toimiminen Gutsy Go -viikon aikana oli mielekästä.	26 54,16%	11 22,92%	8 16,67%	2 4,17%	0 0%	1 2,08%	48
Videoiden tekeminen auttoi ymmärtämään tekojemme vaikutusta.	24 50%	13 27,09%	8 16,67%	1 2,08%	1 2,08%	1 2,08%	48
Mielestäni Gutsy Go tulisi järjestää Suomen jokaisessa koulussa.	29 60,42%	8 16,67%	7 14,58%	1 2,08%	1 2,08%	2 4,17%	48

3/7

Oli tosi mukavaa olla mukana Gutsy Go viikossa oli mahtavaa tehdä projektia uusien ihmisten kanssa ja voisin ottaa milloin vaan sen uudestaan koska se opetti minua rohkeudesta ja siitä miten erilaisia mahdollisuuksia on työskennellä muidenkin kuin pelkkien ystävien kanssa. Oli tosi kiva tehdä projekti myös ryhmän vetäjän kanssa, meidän ryhmä vetäjä oli todella mukava ja hänen kanssa tuli todella hyvin toimeen! Haluaisin että Gutsy Go viikko järjestetään uudestaan. Tykkäsin todella paljon Gutsy viikosta.

En tiennyt että he välittivät muitten hyvinvoinnista

Luulin että tiedän etteestä kaiken mutta olin väärässä

Opin sitä että itselläni oli monta ideaa.

En ennen tiennyt millaisia muut 8lk olivat.

En ennen hirveesti tiennyt muista luokkalaisista, niistä paljastu uusia puolia.

En tiennyt miten paljon voi saada aikaan vain muutamassa päivässä

Näin kun muut huolehtivat muista.

Luulin että karhuvuorossa on vain alkoholisteja.

2/7

Oli mukavaa tehdä asioita muidenkin kuin oman luokkalaisten kanssa. Oli mukavaa tutustua uusiin ihmisiin. Ohjaajat olivat mukavia. Osa ennakkoluuloistani lähti.

Aivan mahtava viikko. Olisin kiitollinen jos tehtäisiin vielä jokin uuden projektin. Mahtavia ja mukavia ihmisiä. Em keksi muuta sanottavaa kuin Moi. :)

Me nuoret pystymme mihin vain jos meihin uskotaan ja kannustetaan tekemään erilaisia asioita. Tämän avulla myös moni on varmasti rohkaistunut, esim mä suostuin menemään haastatteluun, joka näytettiin kaikkien kasi luokkien edessä. Kaikki oppilaat käyttäytyivät hyvin koko viikon ajan.

1: se oli mahtavin kokemus mitä on ollu
2: sain tutustuu uusi ihmisiin

Oli mukavaa ja kiva tehdä jotain erilaista

Tulin rohkeammaksi. Tykkäsin viikosta todella paljon. Tulen toimeen kaikkien kanssa. Opin todella paljon uutta. Uskallan olla kameran edessä muutenkin kuin vain kuvia ottaessa

oli kivaa. millon uusiks. joo hauskaa. jeeeeeeee.

viikko oli monipuolinen, hauska. tutustuin uusiin ihmisiin

Oli kyllä vuoden paras viikko. ettei sanoilla pysty kuvailemaa, tollaiseen pitää vaan osallistuu!!!

Oli kivaa ja niin edespäin

luulin että tämä koko gutsy juttu olisi tylsää mutta se oli tosi mielenkiintoista

en aluksi ymmärtänyt projektia

Viikko oli kivaa. Keksittiin monta kiva idea ja teimme kivoja tekoja

Aluks aattelin et se on ihan tyhmää ja tylsää, en ois halun lähtee mukaa. Mut sit se oli loppupeleis ihan kivaa, projektin toteuttaminen oli jees.

Oli kivaa tehdä videota

Koko ryhmä oli mukana ja auttoi kaikkia. Kaikki tekivät omat tehtävänsä. Kaikilla oli hauskaa. Tutustuin moneen mahtavaan ihmiseen.

Oli mukavaa auttaa ihmisiä ja siintä tuli hyvä mieli. Ryhmät olivat kivoja. Ohjaajat ymmärsivät ja kkkuntelivat mielipiteitä

Oli kiva puhua vanhusten kanssa, koska he kertoivat kiinnostavia tarinoita. Myös juttelin muiden kasiluokkalaisten kanssa. keksittiin erilaisia ideoita.

Oli kivempaa päästä tekemään jotain mitä koulussa ei yleensä tehdä

oli kiva tehdä jtn erillaista mitä ei yleensä tehdä

5/7

Kokemuksia ja ajatuksia Gutsy Go -viikkoon liittyen:

Gutsy GO - viikon ansiosta haluan tehdä asioita karhuvuoreen hyväksi ja haluaisin tehdä lisää tällaista. Haluan jatkaa Valoa Karkkariin projektia.

Oli todella mukavaa ja erilaista tekemistä kuin yleensä, saimme vaikuttaa asioihin joihin emme yleensä saa vaikuttaa taikka olla osallisina. Ryhmässä tekeminen oli mielekästä, kun saimme tutustuttua viikon myötä jokaiseen ryhmäläiseen. Opimme myös keinoja joilla voimme vaikuttaa ympäristöömme.

Gutsy Go -projekti oli todella hauskaa! Me näimme Karhuvuorta myös muista näkökulmista. Kuulimme paljon hyviä mielipiteitä ja ajatuksia. Olen ylpeä kaikista, jotka laitoivat itsensä likoon viikon aikana. Uskon ja toivon, että kaikki meistä ovat rohkaistuneet ja uskaltavat tehdä ja kokeilla. Mielestäni Gutsy Go tulisi järjestää erityisesti niillä kouluilla, joilla on ongelmia yhteistyön kanssa. Projekti laitoi meidät tekemään yhdessä ja näkemään mitä me voimme saada aikaan. Se myös edesautti meidän itsevarmuutemme nousua ja saimme aikaan onnistumisen tunteen!

Gutsy Go avasi silmiäni paljon siitä että me nuoretkin pystymme mihin vain jos meihin uskotaan ja jos on kivat ja mukavat ihmiset ympärillä

Paras viikko vuodessa.

Oli kivaa. Tutustuin uusiin ihmisiin. Mielipiteitäni kuunneltiin. Uusi Gutsy Go-viikko olisi kiva.

gutsy gossa tehtiin paljon ryhmitöitä, joka oli hauskaa

1. Meitä kuunneltiin
2. Meidän ideat otettiin huomioon
3. Saatiin siivottua karkkari
4. saatiin ihmisiä mukaan siivoamaan

Minusta Gutsy GO -viikko oli todella hauskaa ja tutustuin mahtaviin ihmisiin. Toivon voivani vaikuttaa lisääkin Karhuvuoreen mukavuuteen ja maineeseen. Gutsy GO -viikko oli ehdottomasti paras viikko mikä minulla on ikinä ollut. Viikolla opin että kaikki ihmiset voivat tehdä hyvää jos he yrittävät ja tahtovat. Kaikki Gutsy porukasta teki hulluna töitä ja olivat aivan mahtavia.

Gutsy go-viikko epäilytti aluksi ja kaikki olivat epäluuloisia sen suhteen. Mutta viikon myötä tajusimme että meillä on mahdollisuus vaikuttaa asioihin, joihin emme normaalisti koulussa saa edes kertoa mielipidettämme. Eri luokilla olevat kahdeksaluokkalaiset tutustuivat toisiinsa ja niin sanotut "ryhmät" rikkoutuivat vähän. Kaikilla oli kivaa ja me opimme että kameran edessä voi olla myös olla kivaa eikä tarvitse jännittää. Ryhmissä tutustuimme toisiimme ja nautimme viikolla kun koimme yhteisiä kokemuksia. Toivomme että gutsy tulisi uudelleen muillakin kotkan kouluilla luomaan yhteishenkeä!

Projekti oli hauska toteuttaa. Kerrankin me olimme ne, jotka sekä suunnittelevat että toteuttavat. Projektissa me saimme tehdä eikä meille sanottu, ettei me pystyttäisi tai voitaisi. Saimme ideoita ja ihanat ohjaajat apunamme saimme projektit toteutettua. Ohjaajat auttoivat meitä totta kai, mutta pääasiassa me saimme "olla johdossa". Meitä keuhuttiin ja kannustettiin. Projekti nosti ehdottomasti itsevarmuutta ja opimme, että pystymme mihin vain, jos vain yritämme. Kaikki on mahdollista! Kiitos kaikki ihanat ihmiset ja ohjaajat sekä mediatiimi, jotka mahdollistitte meille tämän tilaisuuden tehdä Karkkarista paremman! Tulettehan käymään!

Viikko oli mukava. Sain uusia tuttavuuksia ja tutustuin muihin kaseihin paremmin. Ennakkoluulot lähtivät myös osittain pois maahanmuuttajia kohtaan.

4/7

(Nuorisotutkimusseura 2017.)

Oletko samaa mieltä vai eri mieltä seuraavien väitteiden kanssa.

Vastaajien määrä: 48

	Samaa mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	En samaa, en eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Eri mieltä	En osaa sanoa	Yhteensä
Olen tarpeellinen ja tärkeä osa oman asuinpaikkani yhteisöä	14 29,17%	17 35,42%	11 22,91%	2 4,17%	1 2,08%	3 6,25%	48
Koen, että minulla on mahdollisuus tehdä hyviä tekoja kotonani	22 45,83%	18 37,5%	7 14,59%	0 0%	0 0%	1 2,08%	48
Koen, että minulla on mahdollisuus tehdä hyviä tekoja kaveripiirissäni	21 43,75%	16 33,33%	9 18,75%	0 0%	0 0%	2 4,17%	48
Koen, että minulla on mahdollisuus tehdä hyviä tekoja omalla asuinalueellani	17 35,42%	15 31,25%	12 25%	2 4,16%	0 0%	2 4,17%	48
Koen, että minulla on mahdollisuus tehdä hyviä tekoja koulussa	17 35,42%	12 25%	16 33,33%	0 0%	0 0%	3 6,25%	48
Koen, että minulla on mahdollisuus tehdä hyviä tekoja Kotkassa	18 37,5%	14 29,17%	12 25%	1 2,08%	0 0%	3 6,25%	48
Koen, että minulla on mahdollisuus tehdä hyviä tekoja Suomessa	17 35,42%	10 20,84%	15 31,25%	1 2,08%	1 2,08%	4 8,33%	48
Koen, että minulla on mahdollisuus tehdä hyviä tekoja maailmassa	14 29,17%	11 22,92%	10 20,83%	3 6,25%	4 8,33%	6 12,5%	48

6/7

Minulla on harrastus

Vastaajien määrä: 48

	Prosentti
En harrasta	31,25%
1 harrastus, mikä	47,92%
2-3 harrastusta, mitkä	18,75%
4 tai useampi harrastus, mitkä	2,08%

Teen asioita mieluiten

Vastaajien määrä: 48

	Prosentti
itsekseni	18,75%
yhdessä muiden kanssa	22,92%
sekä yksin että yhdessä muiden kanssa	58,33%

Koen, että olen aiemminkin tehnyt yhteisöä koskevia hyviä tekoja.

Vastaajien määrä: 48

	Prosentti
Kyllä	12,5%
En osaa sanoa	81,25%
En	6,25%

7/7

(Nuorisotutkimusseura 2017.)

Liite 3. Aineisto

SÄHKÖPOSTIKESKUSTELUT

Kiilakoski, Tomi 2017.

tomi.kiilakoski@nuorisotutkimus.fi , 1.3.-15.10.2017.

Kiesiläinen, Ismo 2017.

ismo@mystinenportaali.com 29.5.2017.

Jansson, Laura 2017.

laurahelenajansson@gmail.com 15.11.2017.

HAASTATTELUT

Kaikki seuraavat haastattelut tehnyt Pedram Aflatuni.

Aflatuni, Aram 2017. Gutsy media, vastaava tuottaja, Gusty Go:n perustaja.
5.6.-5.11.2017. Helsinki.

Attias, Miriam 2017. Naapurustosovittelija, 24.10.2017. Helsinki.

Ikonen, Veera 2017. Gutsy Go:n kehittäjä. 5.6.-5.11.2017. Helsinki.

Vilmilä, Fanny, 2017. Nuorisoverkoston tutkija, 6.6.2017. Helsinki.

Bodibe, Setumo, 2017. Urheiluvalmentaja, 14.11.2017. Helsinki.

Liite 4. Pilotin nuorten haastattelujen kysymyspohja.

KARHUVUOREN NUORTEN HAASTATTELUPOHJA

Miltä Gutsy Go -viikko tuntui? Mikä viikon aikana jätti vahvimman muiston?

Mikä viikolla oli vaikeaa?

Miten teidän toiminnan jatkoa pitäisi tukea?

Mikä merkitys tapahtumassa oli ryhmäjoolla?

Entä valmentajien panoksella/ tyylillä?

Miltä tuntui ensimmäisten videoiden teko?

Mikä mielestäsi oli ensimmäisten videoiden pointti?

Entä videoiden pointti ylipäättään?

Mikä merkitys oli videoiden julkaisemisella?

Mitä erityisintä oli Gutsy Go:ssa?