



OPPIMISEN PAIKKA

Kokeiluja nuorten työllisyyttä tukevien palvelujen ja menetelmien kehittämiseen Etelä-Savossa

Sanna Lappalainen (toim.)



Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu

Sanna Lappalainen (toim.)

OPPIMISEN PAIKKA

Kokeiluja nuorten työllisyyttä tukevien palvelujen ja menetelmien kehittämiseen Etelä-Savossa



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Elinkeino-, liikenne- ja
ympäristökeskus

OTAVIA



Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu

XAMK KEHITTÄÄ 96

**KAAKKOIS-SUOMEN AMMATTIKORKEAKOULU
MIKKELI 2019**

© Tekijät ja Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu

Kannen kuva: Ville Eerikäinen, kannen kuvassa kuvanveistäjä Kari Kärkkäisen teos

Wehmaan Valkoinen Whale

Taitto ja paino: Grano Oy

ISBN: 978-952-344-213-9 (nid.)

ISBN: 978-952-344-214-6 (PDF)

ISSN: 2489-2467

ISSN: 2489-3102 (verkkójulkaisu)

julkaisut@xamk.fi

LUKIJALLE

Nuorten työttömyys on korkea Etelä-Savossa. Maaseutumaisilla alueilla työtä on tarjolla vähän, ja nuoret eivät ole valmiita muuttamaan kotipaikkakunniltaan kaupunkikeskuksiin tai oman maakunnan ulkopuolelle (ks. Tuuva-Hongisto ym. 2016). Lisäksi nuoret kokevat, että työllisyyttä tukevia palveluita ei ole saatavilla, eivätkä tarjolla olevat palvelut välttämättä kohtaa nuorten toiveiden ja tarpeiden kanssa.

Nuorisoalan tutkimus- ja kehittämiskeskus Juvenian nuorten elinoloihin ja palvelujärjestelmään kohdistuneiden tutkimusten mukaan nuoret toivovat työllisyyttä tukeviin palveluihin lisää **yksilöllisyyttä ja henkilökohtaisuutta, parempaa palveluiden saatavuutta sekä osallisuutta palveluprosessiin** (Eriksson & Ronkainen 2016; Miettinen 2015). Nuoret kaipaavat palveluihin myös helposti lähestyttäviä, nuorten asioihin perehtyneitä palvelutoimijoita sekä enemmän vaihtoehtoja ja uusia toimintatapoja työllistymistä edistäviin konkreettisiin toimenpiteisiin (Miettinen & Pöyry 2015). Jotta nuorten tarpeisiin ja toiveisiin voidaan vastata, tarvitaan uudenlaisia kokeiluja nuorten työllistymistä tukevien palveluiden kehittämiseksi.

Tämä julkaisu laadittiin osana Digillä duuniin! - Digitaaliset sovellukset nuorten työllisyyspalveluissa -hanketta (ESR). Hankkeessa kehitettiin nuorten työllistymistä tukevia palveluja ja menetelmiä erityisesti syrjäseutujen nuorten tarpeet ja toiveet huomioiden. Hankkeen kohderyhmänä olivat eteläsavolaiset syrjäseuduilla asuvat nuoret sekä erityisesti työn ja koulutuksen ulkopuolella olevat nuoret. Lisäksi hankkeessa järjestettiin koulutusta ja tukea myös nuorten kanssa työskenteleville. Etelä-Savon alueellinen hanke toteutettiin Euroopan sosiaalirahaston kansainvälisen yhteistyön puitteissa, mikä vahvisti alueellista kehittämistä, laajensi hankkeen vaikuttavuutta sekä edisti hyvien käytäntöjen ja kokemusten jakamista kunta-, maakunta- ja maarajat ylittäen.

Digillä duuniin! -hankkeessa työllisyyttä tukevia palveluita uudistettiin kokeilevan kehittämisen keinoin. Hankkeessa kehitettiin uudenlaisia, nuorilähtöisiä ja ketteriä toimintamalleja sekä menetelmiä osaksi nuorten työllisyyttä tukevaa palvelujärjestelmää. Keskeistä tässä työssä oli yrittäjämäinen asenne, sitkeys ja epäonnistumisten hyväksyminen sekä ennen kaikkea yhteinen kehittämistyö hankkeen sidos- ja kohderyhmien kanssa. Ilman kehittämistoiminnassa mukana olleita nuoria ja sidosryhmien edustajia näitä kokeiluja ei olisi ollut mielekästä eikä edes mahdollista tehdä. Lämmin kiitos kaikille eteläsavolaisille nuorille ja nuorten kanssa työskenteleville, jotka ovat ennakkoluulottomasti osallistuneet hankkeen puitteissa toteutettujen kokeilujen suunnitteluun, toteutukseen ja arviointiin.

Kiitokset kuuluvat myös hankkeen suunnittelusta vastanneille Juvenian ja Pienyrityskeskuksen tutkimus- ja kehittämistoimijoille sekä osatoteuttajana toimineelle Otavialle (ent.

Otavan Opisto), kehittämistyöhön harjoittelu-, opinnäyte- ja opintojaksoyhteistyön myötä osallistuneille Xamkin opiskelijoille, kansainvälisen yhteistyön kumppanille Nectarukselle, hankkeen ohjausryhmälle sekä hankkeen rahoittaneelle Etelä-Savon ELY-keskukselle. Kehittämistyö ei olisi edennyt ilman tarmokkaita tekijöitä, joten kiitos myös Juvenian Heikille ja Villelle, Pienyrityskeskukseen Nikolle ja Otavian Heikille.

Hankkeessa toteutetut kokeilut jakautuivat työllisyyttä edistävän sosiaalisen vahvistamisen toimenpiteisiin ja työllisyyttä tukevien palveluiden kehittämiseen. Sosiaalisen vahvistamisen toimenpiteistä keskeisimmät olivat nuorten ITU-ryhmätoiminnan ja vertaisohjaajakoulutuksen toimintamallien kehittäminen. Sosiaalisen vahvistamisen toimintamallien kehittämisessä keskeistä oli nuorten sosiaalisen toimintakyvyn, arjen asioiden hallinnan ja elämänhallinnan parantuminen kunkin nuoren omien tarpeiden mukaan osana ryhmätoimintaa. Hankkeen kokonaiskuvassa sosiaalisen vahvistamisen toimenpiteet tarjosivat nuorille vertaisryhmän ja ammattilaisten tukemia mahdollisuuksia ottaa ensiaskelia kohti yksilöllisiä työ- ja opiskelupolkuja.

Työllisyyttä tukevien palveluiden kehittämisessä painopistealueita olivat **digitaalisuus, pelit ja pelillisuus sekä yrittäjyyskasvatus**. Digitaalisia palveluja ja digitaalisen nuorisotyön menetelmiä kehittämällä laajennettiin nuorten palvelujärjestelmän saavutettavuutta, mutta myös lisättiin palveluiden yksilöllisyyttä ja henkilökohtaisuutta. Yksi hankkeen kokeiluista oli verkossa toimivan työpajan kehittäminen, mistä saatiin hankkeen aikana erittäin kannustavia kokemuksia myös jatkokehittämistä ajatellen. Lisäpontra digitaaliseen nuorisotyöhön liittyville kokeiluille saatiin myös kansainvälisestä yhteistyöstä.

Pelit ovat yksi keskeinen nuorten kasvu- ja oppimisympäristö, minkä vuoksi hankkeessa tehtiin kokeiluja myös pelien ja pelillisyyden hyödyntämisestä työllistymistä tukevien palveluiden ja menetelmien kehittämisessä. Yksi keskeisimmistä kokeiluista oli KOHINA-roolipelin kehittämistyö, jonka myötä hankkeessa tehtiin kokeiluja roolipelien hyödyntämisestä nuorten työllistymisen tukena sekä digitaalisissa että fyysisissä toimintaympäristöissä. Peleihin ja pelillisyyteen nivoutuvia kokeiluja tehtiin lisäksi paitsi virtuaalitodellisuuden ja digitaalisten osaamismerkkien innoittamana myös lauta- ja korttipelejä sekä digitaalisia pelejä hyödyntäen.

Monelle syrjäseudulla asuvalle nuorelle yrittäjyys on keskeinen väylä itsensä työllistämiseen. Yrittäjyyskasvatuksen osalta hankkeessa toteutettiin monenlaisia kokeiluja, joiden myötä kehitettiin erityisesti työn ja koulutuksen ulkopuolella olevien nuorten yrittäjyyskasvatukseen ja -valmennukseen soveltuvia menetelmiä. Yksilöllisyys ja henkilökohtaisuus, palveluiden saatavuus sekä nuorten osallistuminen toimintamallien kehittämiseen olivat luonteva osa myös yrittäjyyskasvatuksen puitteissa tehtyjä kokeiluja. Näiden kokeilujen myötä opittiin paljon siitä, millaiset palvelut ja menetelmät soveltuvat työn ja koulutuksen ulkopuolella olevien nuorten yrittäjyyskasvatukseen ja -valmennukseen syrjäseutujen erityispiirteet huomioiden.

Vaikka hankkeen kokeilut jakautuivat työllisyyttä edistävän sosiaalisen vahvistamisen toimenpiteisiin ja työllisyyttä tukevien palveluiden kehittämiseen, useimmissa kokeiluissa yhteistyötä tehtiin tämä työnjaollinen jakolinja ylittäen. Sosiaalinen vahvistaminen oli keskeinen tavoite useimmissa kokeiluissa ja lisäksi kokeiluissa yhdistettiin monipuolisesti niin digitaalisia, pelillisiä kuin yrittäjyyskasvatuksellisia näkökulmia ja menetelmiä. Vastaavasti myös kansainvälinen yhteistyö nivottiin kiinteästi osaksi alueellisia kokeiluja. Tämä ristiin-pölytys toimi otollisena maaperänä uudenlaisten palveluiden ja menetelmien kehittämiseksi sekä lisäsi nuortenkin toivomaa kokeilukulttuuria palvelutarjonnassa.

Kokeilu epäonnistuu ainoastaan silloin, kun kokeilusta ei opita mitään. Tämä julkaisu koostuu kahdesta osasta, joista ensimmäinen sisältää oivalluksia nuorten työllisyyttä tukevien palveluiden ja menetelmien kehittämiseen liittyvistä kokeiluista asiantuntija-artikkeleiden muodossa. Hanke tarjosi tekijöilleen lukuisia oppimisen paikkoja, mistä johtuen julkaisun toinen osa koostuu hankkeen puitteissa tehtyjen kokeilujen kuvauksista. Kokeiluista kuvataan lyhyesti niiden tavoitteet ja sisällöt sekä ennen kaikkea se, mitä kokeiluista opittiin.

Kokeilukattaus on katettu. Toivottavasti nautitte lukemastanne.

Mikkelissä 15.11.2019

Sanna Lappalainen
projektipäällikkö

Digillä duuniin!

DIGILLÄ DUUNIIN! – Digitaaliset sovellukset nuorten työllisyyspalveluissa -hanke käynnistyi 1.6.2017 ja päättyi 31.5.2020. Hanke kehitti työllisyyttä tukevia palveluja ja menetelmiä sekä nuorten työelämätaitoja ja -valmiuksia Etelä-Savon syrjäseuduilla digitaalisuutta, pelillisyyttä, yrittäjyyskasvatusta sekä sosiaaliseen vahvistamiseen pohjautuvia ryhmätoimintoja hyödyntäen. Hankkeen kohderyhmänä olivat alle 30-vuotiaat eteläsavolaiset syrjäseuduilla asuvat nuoret sekä erityisesti työn ja koulutuksen ulkopuolella olevat nuoret sekä nuorten kanssa työskentelevät ammattilaiset.

Hanketta hallinnoi nuorisolan tutkimus- ja kehittämiskeskus Juvenia (Xamk) ja osatoteuttajana hankkeessa toimi Otavia (ent. Otavan Opisto). Yrittäjyyskasvatukseen ja -valmennukseen liittyvistä toimenpiteistä vastasi Xamkin Pienyrityskeskus.

Etelä-Savon alueellinen hanke toteutettiin Euroopan sosiaalirahaston kansainvälisen yhteistyön puitteissa. Hanketta rahoittivat Etelä-Savon ELY-keskus Euroopan sosiaalirahastosta ja hankkeen toteuttajatahot.

LÄHTEET

Eriksson, S. & Ronkainen, J. (toim.) 2016. Mitä nuoret ajattelevat palveluista? Itä-Suomen nuorisopuntarissa nuoret ja palvelujärjestelmä. Mikkelin ammattikorkeakoulu. A: Tutkimuksia ja raportteja 109. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/122276/URNISBN9789515885869.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [viitattu 25.9.2019].

Miettinen, S. 2015. Kehittämisen keihäänkärjet. Ehdotuksia vaikeimmin työllistyvien nuorten palvelujärjestelmän kehittämiseksi. Mikkelin ammattikorkeakoulu. Vapaamuotoisia julkaisuja 55. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-588-514-2> [viitattu 25.9.2019].

Miettinen, S. & Pöyry S.-M. 2015. Vainulla Etelä-Savossa - Vaikeimmin työllistyvät nuoret palvelujärjestelmässä -selvitys. Mikkelin ammattikorkeakoulu. A: Tutkimuksia ja raportteja 100. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.theseus.fi/handle/10024/88421> [viitattu 14.10.2019].

Tuuva-Hongisto, S., Pöysä, V. & Armila, P. 2016. Syrjäkylien nuoret - unohdetut kansalaiset? Kunnallisanon kehittämissäätiön Tutkimusjulkaisu-sarjan julkaisu nro 99. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://kaks.fi/wp-content/uploads/2016/10/Syrj%C3%A4kylien-nuoret-unohdetut-kuntalaiset.pdf> [viitattu 25.8.2019].

TEKIJÄT



NIKO AROLA

VTM, TKI-asiantuntija, Xamk Pienyrityskeskus

Xamkin Pienyrityskeskuksessa työskentelevä Niko vastasi hankkeessa yrittäjyyskasvatukseen ja -valmennukseen liittyvistä kokeiluista. Keskeistä yrittäjyyskasvatukseen ja -valmennukseen liittyvissä kokeiluissa oli työn ja koulutuksen ulkopuolella olevien nuorten innostaminen yrittäjyyteen.



VILLE EERIKÄINEN

yhteisöpedagogi (AMK), TKI-asiantuntija, Xamk Juvenia

Vuoden 2019 alussa hankkeessa työskentelyn aloittanut Ville vastasi erityisesti verkossa toimivan nuorten työpajan kehittämisestä sekä osallistui digitaalisen ryhmävalmennuksen kehittämiseen. Lisäksi työtehtäviin sisältyi nuorten kanssa työskentelevien ammattilaisten tukemista digitaalisten menetelmien käyttöönotossa.



HEIKKI KANTONEN

yhteisöpedagogi (ylempi AMK), TKI-asiantuntija
Xamk Juvenia

Heikin vastuualuetta hankkeessa oli sosiaalisen vahvistamisen ryhmätoimintojen kehittäminen. Heikillä on kokemusta nuorten ryhmätoiminnan kehittämisestä ja ohjaamisesta yli 15 vuoden ajalta sekä vahvaa tuntemusta myönteisen tunnistamisen työskentelyotteesta.



HEIKKI KOPONEN

FM, aineenopettaja, pelipedagogian asiantuntija
Otavia (ent. Otavan Opisto)

Heikki toi hankkeeseen näkemystä pelien ja pelillisyyden hyödyntämisestä, mihin liittyy Otavan Opistossa on tehty pitkään kehittämistyötä. Heikki on pelimies henkeen ja vereen. Hankkeessa hänen vastuualuetta oli työllisyyttä tukevien pelien ja pelillisten menetelmien kehittäminen. Lisäksi hän osallistui kansainväliseen yhteistyöhön ja verkkotyöpajan kehittämiseen.



SANNA LAPPALAINEN

KM, opinto-ohjaaja, projektipäällikkö, Xamk Juvenia

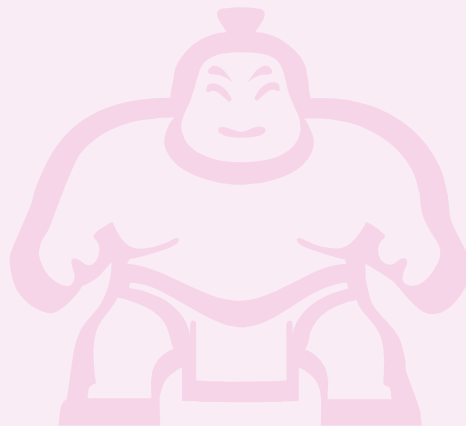
Projektipäällikkönä Sanna vastasi hankkeen koordinoinnista ja projektihallinnosta. Erityisenä vastuualueena hänellä oli kansainvälinen yhteistyö sekä sen nivominen osaksi alueellista kehittämistyötä. Lisäksi Sannan asiantuntemus näkyi erityisesti digitaaliseen nuorisotyöhön liittyvissä kokeiluissa.

SISÄLLYS

OSA I: OPPIMISEN PAIKKA! – Oivalluksia nuorten työllisyyttä tukevien palvelujen ja menetelmien kehittämisestä Etelä-Savossa	11
TEKIJÖIDENSÄ NÄKÖISTÄ DIGITAALISTA NUORISOTYÖTÄ	12
Sanna Lappalainen, KM, projektipäällikkö & Ville Eerikäinen, yhteisöpedagogi (AMK), TKI-asiantuntija	
ALUEELLISTA KOKEILEVAA KEHITTÄMISTÄ KANSAINVÄLISELLÄ "TWISTILLÄ"	18
Sanna Lappalainen, KM, projektipäällikkö	
ITSE TEHTY TULEVAISUUS – RYHMÄTOIMINTA NUORTEN TUKENA MATKALLA KOHTI TYÖELÄMÄÄ	26
Heikki Kantonen, yhteisöpedagogi (ylempi AMK), TKI-asiantuntija	
VERTAISOHJAAJAKOULUTUS KUNNAN JA NUORTEN TARPEIDEN YHTEENSAATTAJANA	34
Heikki Kantonen, yhteisöpedagogi (ylempi AMK), TKI-asiantuntija	
VERKOSSA TOIMIVASSA TYÖPAJASSA OPITAAN TEKEMÄLLÄ PAIKASTA RIIPPUMATTA	42
Ville Eerikäinen, TKI-asiantuntija, yhteisöpedagogi (AMK)	
KOKEMUKSIA DIGITAALISESTA RYHMÄTOIMINNASTA	50
Ville Eerikäinen, TKI-asiantuntija, yhteisöpedagogi (AMK)	
PÖYTÄROOLIPELIT NUORTEN RYHMÄTOIMINNASSA JA TYÖELÄMÄVALMIUKSIEN EDISTÄMISESSÄ	57
Heikki Koponen, FM, aineenopettaja, pelipedagogian asiantuntija	
MERKILLISTÄ! – DIGITAALISET OSAAMISMERKIT INNOSTAVAT OPPIMAAN ...	65
Sanna Lappalainen, KM, projektipäällikkö	
KOKEMUKSIA NUORTEN YRITTÄJYYTEEN ORIENTOIVISTA KOKEILUISTA	72
Niko Arola, VTM, TKI-asiantuntija	
YRITTÄJYYDEN ELEMENTIT NUORILLE SUUNNATUISSA KOKEILUISSA	78
Niko Arola, VTM, TKI-asiantuntija	
MITÄ TAITOJA ETELÄSAVOLAISET NUORET TARVITSEVAT TYÖELÄMÄSSÄ VUONNA 2029?	83
Sanna Lappalainen, KM, projektipäällikkö	

OSA II: KOKEILUN PAIKKA! – Kuvauksia hankkeessa tehdyistä kokeiluista.....93

KOKEILU: IDEAPAJA	94
KOKEILU: JOB GAME JAM	95
KOKEILU: KEHITTÄMISPELI	96
KOKEILU: DIGIVALMENNUS	97
KOKEILU: YRITTÄJYYSVIERAILUN "MIELIPIDETWIST"	99
KOKEILU: KESÄTIEDOTTAJATIIMI	100
KOKEILU: CYBERWORKS 2080	102
KOKEILU: YRITTÄJYYSSTARINA VERKOSSA	104
KOKEILU: TAPAHTUMATUOTTAJAVALMENNUS	105
KOKEILU: TUTKIMUSHAASTATTELUT AUTOILLEN	106
KOKEILU: TYÖELÄMÄTIETOUTTA PELEISTÄ KESKUSTELEMALLA	108
KOKEILU: "ENTRÖPÖRNER".....	110
KOKEILU: TYÖNHAUN KYSELYTUNTI	111
KOKEILU: PELIT JA PELIALA -MERKIT	112
KOKEILU: POMMINPURKU	114
KOKEILU: SAARISEIKKAILU	115
KOKEILU: KESÄAUTO	116
KOKEILU: STORY OF PUUMALA - YRITTÄJYYSINNOSTAMINEN	118
KOKEILU: PR-NUORET	120
KOKEILU: ITU-PELI.....	122
KOKEILU: DIGIKOHINA	124



OSA I:

OPPIMISEN PAIKKA!

– Oivalluksia nuorten työllisyyttä
tukevien palvelujen ja menetelmien
kehittämisestä Etelä-Savossa



TEKIJÖIDENSÄ NÄKÖISTÄ DIGITAALISTA NUORISOTYÖTÄ

Sanna Lappalainen, KM, projektipäällikkö &
Ville Eerikäinen, yhteisöpedagogi (AMK), TKI-asiantuntija

Digillä duuniin! -hankkeen keskeisenä tavoitteena oli nuorten työllisyyttä tukevien palveluiden kehittäminen digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntäen. Kehittämistyö nojasi digitaaliseen nuorisotyöhön, jolla tarkoitetaan Euroopan komission (2018) asiantuntijaryhmän laatiman määritelmän mukaan digitaalisen median ja teknologian hyödyntämistä tai käsittelemistä nuorisotyössä. Digitaalinen nuorisotyö ei siis ole nuorisotyön menetelmä, vaan se voi sisältyä mihin tahansa nuorisotyön muotoon, kuten myös nuorten työllisyyttä tukeviin palveluihin.

Digitaalista nuorisotyötä voidaan toteuttaa sekä fyysisissä että digitaalisissa ympäristöissä monin eri tavoin. Huomionarvoista on, että digitaalista mediaa ja teknologiaa voidaan hyödyntää niin välineenä, toimintana kuin sisältönä. (Euroopan komissio 2018, 6.) Hankkeen puitteissa tehdyissä kokeiluissa digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödynnettiin monipuolisesti nuorten työllisyyttä tukevien palveluiden kehittämisessä ja useimmiten näiden käytön välineellinen, toiminnallinen ja sisällöllinen ulottuvuus kietoutuivat toisiinsa. Tavoitteena oli paitsi digitaaliseen nuorisotyöhön nojaavien kokeilujen tekeminen, mutta myös nuorten kanssa työskentelevien osaamisen edistäminen.

DIGITAALISEN MEDIAN JA TEKNOLOGIAN KÄYTÖN ULOTTUVUUKSIA

Yksi hankkeen kehittämistyössä aktiivisesti mukana ollut kunta oli Rantasalmi, jonka nuorisotoimi ja työllisyyspalvelut olivat vahvasti mukana muun muassa hankkeen koordinoiman verkkotyöpajan kehittämistyössä. Rantasalmelaisia nuoria osallistui etäyhteyden välityksellä työpajatoimintaan, missä digitaalinen media ja teknologia mahdollistivat nuorten työpajatoimintaan osallistumisen. Kunnassa hyödynnetään digitaalista mediaa ja teknologiaa muutoinkin monipuolisesti, kuten Rantasalmen nuorisoohjaaja Ann-Helena Koivunoro kuvailee: *“Etsivässä nuorisotyössä ja työllisyyspalveluiden parissa opastetaan, mitä voi oppia digitaalisesti tai digin kautta.”* Pitkien välimatkojen vuoksi kunnassa hyödynnetään paljon myös etäopiskelun mahdollisuuksia.

Digitaalinen nuorisotyö ei ole pelkästään digitaalisen median ja teknologian hyödyntämistä yhteydenpidon ja vuorovaikutuksen välineenä, vaan yhtä lailla niitä voidaan käyttää

nuorisotyössä myös toimintana ja sisältönä. Esimerkiksi Rantasalmen kunnassa digitaalista mediaa ja teknologiaa on hyödynnetty nuorille suunnatussa toiminnassa muun muassa flash mobin tai musiikkivideoiden tekemisessä. Hankkeen myötä kunnassa myös tutustuttiin tulevaisuuden työelämään vr-lasien eli virtuaalitodellisuuslasien mahdollistamana. Kaiken kaikkiaan digitaalisen median ja teknologian käyttö tukee arkipäivän työtä nuorten kanssa, kuten Ann-Helena Koivunoro kiteyttää: *“Mitään rajaa ei ole, mitä voisi keksiä digitaalisuuden kautta.”* Koivunoro korostaa, kuinka digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntävä toiminnallinen keino voi sytyttää nuoren motivaation ja innostaa nuoret mukaan toimintaan.



Rantasalmella kunnan nuorisotilassa pelataan paljon erilaisia digitaalisia pelejä. Kuvassa yhteisöpedagogiharjoittelija Emma Paunonen (vas.), nuoriso-ohjaaja Ann-Helena Koivunoro ja etsivä nuorisotyöntekijä Pirjo Boman. Kuva: Ville Eerikäinen

Rantasalmen kunnan etsivä nuorisotyöntekijä Pirjo Bomanin ja nuoriso-ohjaaja Ann-Helena Koivunoron mukaan nuorisotyössä tärkeää on myös digitaalisen median ja teknologian käyttöön liittyvä kasvatustyö. *“Totta kai pitää olla selvillä ikärajoista, ilmiöistä ja kuulla, jos joku alusta aiheuttaa hämmennystä”*, toteaa nuoriso-ohjaaja Koivunoro. Digitaalisen median ja teknologian käytön hyötyjen ohella on tärkeää tunnistaa digitaalisen median ja teknologian käytön haitat, kuten esimerkiksi kiusaaminen ja grooming. Nuorisotyössä keskeistä on keskustella digitaaliseen mediaan ja teknologiaan liittyvistä asioista sekä ilmiöistä nuorten kanssa, mikä on yhtä lailla digitaalista nuorisotyötä.

Digitaalinen nuorisotyö nähdään vahvasti dialogisena yhteispelinä, jossa digitaalisen median ja teknologian käytöstä opitaan yhdessä nuorten kanssa. Etsivä nuorisotyöntekijä Pirjo Boman näkee yhdessä oppimisen tärkeänä myös nuorten itsetunnon tukemisessa: *“Ajatus siitä, että nuori neuvoa minua, enkä minä aikuisena nuorta, on tärkeää. Nuori saa siitä onnistumisen kokemuksen, mistä tulee ihan erilainen yhteys nuoreen”*. Nuorten kanssa työskentelevän ammattilaisen ei tarvitse osata kaikkea, vaan olennaista on kiinnostus ja tahto oppia.

YHDENVERTAISUUTTA YHTEISTYÖN KAUTTA

Sen lisäksi, että digitaalinen nuorisotyö on yhteispeliä aikuisten ja nuorten välillä, on se hyvä nähdä yhteistyön paikkana myös eri alueiden toimijoiden kesken. Erilaisten kokeilujen merkeissä tehty yhteistyö eteläsavolaisten kuntien kanssa on konkreettisesti osoittanut, että tekemällä yhdessä digitaalista nuorisotyötä on mahdollista lisätä yhdenvertaisuutta. Eriarvoisuus saattaa maakunnan alueella tarkoittaa yksinkertaisesti teknologiaan käytettävän rahan määrän vaihtelua. Kyse on kuitenkin myös siitä, millaisiin tietoihin, taitoihin tai sosiaalisiin kontakteihin nuorella on pääsy omissa elinympäristössään (Artemjeff 2019, 94).

Hankkeen aikana tehdyllä maakunnan alueen eri toimijoiden välisellä yhteistyöllä on nähty olevan merkitystä pienten kuntien palveluiden monipuolistumisessa. Joroisten työpajojen työpajaesimiehen Leena Laitisen mukaan esimerkiksi Mikkelistä etäyhteyden avulla toteutetun digitaalisen median työpajan ja Joroisten työpajojen valmentautujien välinen vuorovaikutus on ollut hankkeen parasta antia. Yhteistyön myötä on pystytty tarjoamaan ohjausta ja nuorten kiinnostuksen kohteisiin perustuvaa tekemistä tavalla, joka omissa kunnassa ei onnistuisi. Laitinen on myös iloinen siitä, että nuorten osaaminen ja taidot ovat tulleet näkyviksi: *“Nyt me täältä maakunnastakin voidaan osallistua, nämä nuoret voivat osallistua, se on tämän homman se isoin plussa. Nuori pitää osaamistaan vakan alla; on hieno juttu, että nuori voi näyttää osaamistaan muillekin”*.

Palveluiden ja niiden sisällön, kuten myös toiminnan kehittämiseksi tehtävä yhteistyö tuottaa parhaimmillaan nuorille foorumeita, joissa he pääsevät keskustelemaan kiinnostavista asioista uusissa sosiaalisissa ympäristöissä. Rantasalmen etsivä nuorisotyöntekijä Pirjo Boman pitää kontakteja tärkeänä: *“Pitää olla yhteinen kieli nuoren kanssa, ihailen kun juttelette samalla kielellä, huomaa, että nuori puhuu samaa kieltä ja nuoren kiinnostus näkyy eri tavalla”*. Näin digitalisaa-tiota hyödyntämällä toteutetaan nuorisotyön keskeisiä tehtäviä, kuten toimijuuden tukemista tarjoamalla heille digitaalisia ympäristöjä ja mahdollisuus kehittää taitojaan (ks. Lauha 2019, 16).

NUORET TEKIJÖINÄ JA TOIMIJOINA

Median tai teknologian käyttöönoton ei tule muuttaa nuorisotyön tavoitteita tai arvoja. Nuorilähtöisyys ja osallisuus ovat keskeinen osa myös digitaalista nuorisotyötä (Lauha 2019, 17). Nuorten näkökulmien huomioiminen ja aito osallisuus ovat nuorisotyön haavoittuvaisia osia ja ne nähdään palveluiden haasteena (Peltola & Moisio 2017, 31-32). Vaikka digitaalisuus ei auto-

maattisesti vastaa näihin haasteisiin, on sitä hyödyntämällä edellytykset rakentaa kohderyhmän intresseistä kumpuavaa, moninaisiin tarpeisiin vastaavaa nuorisotyötä. Hankkeen aikana nuoria sekä Rantasalmelta että Joroisista oli kiinteästi mukana esimerkiksi verkossa toimivan työpajan kehittämisessä ja toimintojen toteutuksessa. He pääsivät vaikuttamaan käytettyjen sovellusten valitsemiseen ja arviointiin sekä toiminnan ja sisällön rakentamiseen osallistumalla kokeiluiden eri vaiheisiin ideoimalla, olemalla mukana itse toiminnassa sekä antamalla palautetta.

Nuorten suosimien alustojen ja ohjelmien käyttö näyttäytyi palautteen perusteella kohderyhmän näkökulmasta mielekkäänä. Sen lisäksi, että nuorten osaaminen tulee näkyväksi ja ammattilaiset voivat oppia nuorilta, voidaan digitaalisen nuorisotyön avulla edesauttaa nuorten keskinäisen osaamisen jakamista sekä vertaisohjauksen ja -tuen syntymistä paikasta riippumatta. Saavutettavuuden ja osallisuuden lisäksi yksilöllisyyden huomioiminen on tarpeen palveluiden kehittämisessä (Miettinen 2015). *“Nuorissakin on eroja, toinen innokkaampi teknisiin juttuihin ja toinen sitten ei”*, kertoo Joroisten työpajojen Leena Laitinen. Hänen mukaan se, millaiset valmiudet nuorella on tekniikan käyttöön, voi vaikuttaa kokemukseen palvelun merkityksellisyydestä.

Olennaista onkin, että toimintaa kehitettäessä annetaan nuorille lähtökohdista riippumatta mahdollisuuksia osallistua kokonaisvaltaisesti välineellisten ja sisällöllisten ulottuvuuksien rakentamiseen. Kun nuoret ovat mukana teknologiaa hyödyntävien palveluiden sekä itse käytännön toiminnan suunnittelussa sekä toteutuksessa, voidaan puhua tekijöidensä näköisestä digitaalisesta nuorisotyöstä, jossa tekijöinä, toimijoina ja mahdollisesti myös uuden luojina ovat sekä ammattilaiset että nuoret.



Kuva: Ville Eerikäinen

HANKKEESTA VIPUVOIMAA DIGITAALISEN NUORISOTYÖN KEHITTÄMISEEN

Digitaalista nuorisotyötä suunniteltaessa, kehitettäessä ja toteuttaessa on tärkeä kiinnittää huomiota digitaalisen median ja teknologian käyttötaitojen lisäksi myös laajemmin tietoihin, osaamiseen ja asenteisiin, joita digitaalinen nuorisotyö edellyttää (Euroopan komissio 2018, 14). Digillä duuniin! -hankkeessa tehdyn kehittämistyön myötä tuettiin digitaalisten käytäntöjen ja menetelmien kehittämistä, mutta yhtä lailla edistettiin myös digitaaliseen nuorisotyöhön liittyviä tietoja, taitoja ja asenteita koko Etelä-Savon alueella.

“Minua helpottaa se, kuten yleensäkin ihmiselossa, että tuodaan ruohonjuuritasolle asiat, että ne eivät ole hepreaa, eikä avaruustiedettä”, avaa Ann-Helena Koivunoro digitaalisen nuorisotyön käsitettä. Vaikka digitaalinen nuorisotyö on käsitteenä melko uusi, ei digitaalisen median ja teknologian hyödyntäminen nuorisotyössä ole uutta. Hankkeen myötä tehtiinkin näkyväksi jo tehtyä työtä ja kehitettiin samalla uusia käytänteitä sekä menetelmiä. Olennaista oli konkretia ja se, että kehittämistyö tuki nuorisotyön perustavanlaatuisia tavoitteita ja sisältöjä.

Digitaalinen nuorisotyö on monessa mielessä asennekysymys. Hankkeen tukeman kehittämistyön myötä innostettiin ammattilaisia uusien käytäntöjen ja toimintatapojen kehittämiseen, kuten Leena Laitinen kuvaa hankeyhteistyön antia: *“Hankkeen myötä olen itsekin rohkaistunut käyttämään digitaalisia välineitä ja ymmärtämään sen merkityksen, mitä mahdollisuuksia digitaalisuus tarjoaa tähän yhteydenpitoon”*. Toisaalta Laitinen kertoo, kuinka hankkeen myötä kunnassa on myös tunnistettu tarve hankkia uudempaa digitaalista teknologiaa, jotta nuorille voidaan tarjota ajanmukaisia työllisyyttä tukevia palveluita. Vastaava haaste tuli vastaan myös monessa muussa eteläsavolaisessa kunnassa kehittämistyön esteenä tai ainakin hidasteena. Pienten kuntien käytössä oleva teknologia on useimmiten joko vanhentunutta tai teknologiaa ei ole avoimesti käytettävissä juuri ollenkaan. Myös toimivat internetyhteydet eivät ole itsestäänselvyys kaikkialla Etelä-Savossa.

Vaikka resurssien niukkuus ja teknologian puuttuminen voivat välillä hidastaa kehittämistyötä, on Etelä-Savossa kuitenkin voimakas tahto alueelliseen yhteistyöhön, mikä näyttäytyy olevan keskiössä myös digitaalisen nuorisotyön kehittämisessä. Leena Laitinen kiteyttää eteläsavolaisen yhteistyön merkityksen seuraavasti: *“Osaamisen jakaminen, siihen digitaalisuus on huippujuttu, juurikin tätä näin. Joku juttu, että Joroisissa olisi jonkun alan osaaaja, joka voisi jakaa sitä juttua kaikille muille. Vuorovaikutteisuus, tämähän olisi hieno juttu jatkossakin”*.

LÄHTEET

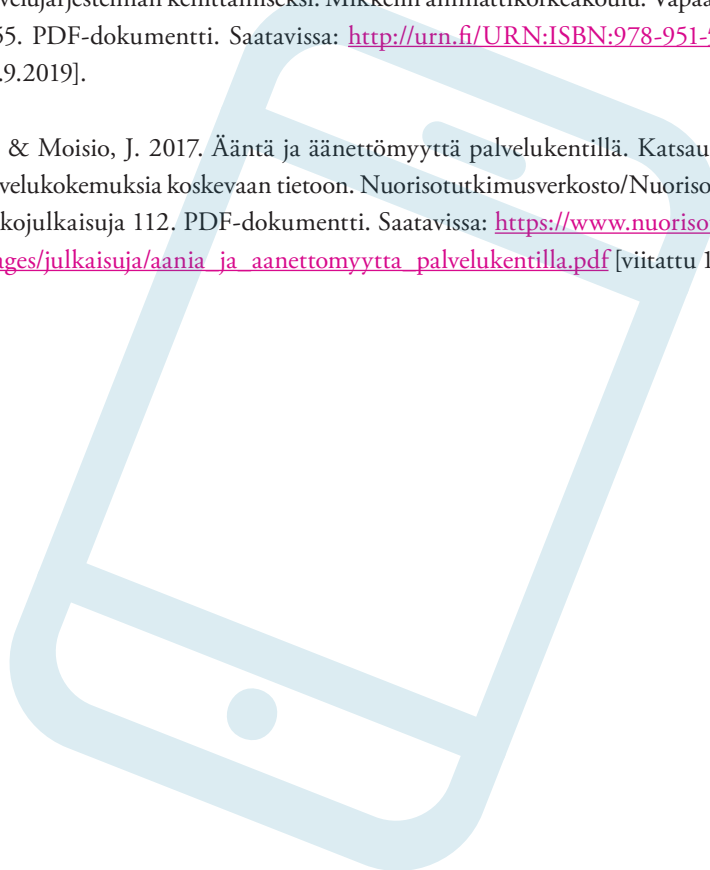
Artemjeff, P. 2019. Seikkailua digitaalisen yhdenvertaisuuden avaruudessa. Teoksessa Lauha, H. & Nölvak, K. (toim.) Digitalisaatio ja nuorisotyö. Verke & ENTK, 91-96.

Euroopan komissio. 2018. Developing digital youth work - Policy recommendations, training needs and good practice examples. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1> [viitattu 4.9.2019].

Lauha, H. 2019. Miksi tarvitsemme digitaalista nuorisotyötä? Teoksessa Lauha, H. & Nölvak, K. (toim.) Digitalisaatio ja nuorisotyö. Verke & ENTK, 15-19.

Miettinen, S. 2015. Kehittämisen keihäänkärjet. Ehdotuksia vaikeimmin työllistyvien nuorten palvelujärjestelmän kehittämiseksi. Mikkelin ammattikorkeakoulu. Vapaamuotoisia julkaisuja 55. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-588-514-2> [viitattu 19.9.2019].

Peltola, M. & Moisio, J. 2017. Ääntä ja äänettömyyttä palvelukentillä. Katsaus lasten ja nuorten palvelukokemuksia koskevaan tietoon. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura. Verkkojulkaisuja 112. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/aania_ja_aanettomytta_palvelukentilla.pdf [viitattu 19.9.2019].



ALUEELLISTA KOKEILEVAA KEHITTÄMISTÄ KANSAINVÄLISELLÄ ”TWISTILLÄ”

Sanna Lappalainen, KM, projektipäällikkö



Digillä duuniin! -hanke toteutettiin Euroopan sosiaalirahaston kansainvälisen yhteistyön puitteissa, missä partnerihankkeena oli Erasmus+ -rahoitteinen *“Connecting spaces of learning in Europe”*-projekti. Kansainvälisen yhteistyön ensisijaisena partnerina toimi liettualainen nuorisoalan järjestö Nectarus, jolla on paljon kokemusta digitaalisen nuorisotyön kehittämisestä niin alueellisesti, kansallisesti kuin kansainvälisestikin. Vaikka virallinen kumppanuussopimus oli ainoastaan liettualaisen Nectaruksen kanssa, tehtiin kansainvälistä yhteistyötä tiiviisti myös muiden *“Connecting spaces of learning in Europe”*-projektin kumppanimaiden eli Alankomaiden, Saksan, Espanjan ja Ranskan kumppanien kanssa (kuva 1). Lisäksi uusia kumppaneita tuli verkostoon mukaan koko hankkeen ajan, joten kehittämistyössä päästiin jakamaan kokemuksia ja hyviä käytänteitä hyvin laajassa eurooppalaisessa verkostossa.

KAUPUNKI/ALUE

ORGANISAATIO(T)



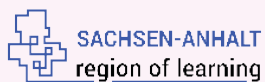
NECTARUS



BREAKTHROUGH FOUNDATION



CAZALLA INTERCULTURAL



GOEUROPE!



CENTRAIDER



NUORISOALAN TUTKIMUS- JA KEHITTÄMISKESKUS
JUVENIA (XAMK)
OTAVIA

Kuva 1: Connecting spaces of learning in Europe -hankkeen alkuperäinen kumppaniverkosto, johon Digillä duuniin! -hanke liittyi syksyllä 2018.

LÄHTÖKOHTANA “CITIES OF LEARNING” -TOIMINTAMALLI

Kansainvälisen yhteistyön sisällöllisenä kulmakivenä oli Cities of learning -toimintamallin soveltaminen alueelliseen kehittämistyöhön. Tämän alun perin Chicagossa (Chicago City of learning 2019) vuonna 2013 käynnistyneen ja LRNG (2019) Cities of learning -verkostoksi laajentuneen toimintamallin soveltaminen eurooppalaiseen viitekehykseen oli partnerihankkeena toimineen “Connecting spaces of learning in Europe”-hankkeen keskeinen tavoite. Euroopassa Cities of learning -toimintamallia on tiettävästi kehitetty aiemmin ainoastaan Iso-Britanniassa (ks. RSA 2019).

Sekä Yhdysvalloissa että Iso-Britanniassa Cities of learning -toimintamallin tavoitteena on ollut edistää nuorten sekä erityisesti heikommassa asemassa olevien nuorten oppimista sekä vapaa-ajalla hankittujen taitojen tunnistamista ja tunnustamista. Cities of learning -toimintamallia on siis kehitetty ja sovellettu erityisesti kaupunkiympäristöissä, mutta ”Connecting spaces of learning in Europe” -hankkeessa tavoitteena oli soveltaa toimintamallia myös ei-kaupunkimaisissa ympäristöissä. Tämän vuoksi toimintamalliin viitattiin tämän hankkeen kansainvälisen yhteistyön viitekehyksessä termillä ”Cities and regions of learning”, mikä toi paremmin esiin myös ei-kaupunkimaisten alueiden mukanaolon kehittämistyössä.

Cities of learning -toimintamallin peruseriaatteena on kaupungin tai alueen oppimisen mahdollisuuksien tekeminen helposti näkyväksi ja kaikkien saavutettavaksi digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntäen (Painter & Bamfield 2015; RSA 2019). Olennainen osa toimintamallia on digitaalinen alusta, jonka avulla voidaan merkitä erilaisia oppimisen mahdollisuuksia ja aktiviteetteja interaktiiviselle kartalle, tarjota paikallisia ja digitaalisia oppimiskokemuksia sekä hyödyntää digitaalisia osaamismerkkejä oppimisen sekä osaamisen tunnistamisessa ja tunnustamisessa (kuva 2). Tavoitteena on tehdä erilaiset oppimisen mahdollisuudet näkyväksi sekä tunnistaa ja tunnustaa se oppiminen ja osaaminen, mitä nuoret kartuttavat myös koulutuksen ulkopuolella.

Kuva 2: Cities of learning -alustan keskeiset ominaisuudet nuoren näkökulmasta:



INTERAKTIIVINEN KARTTA

Mahdollisuus etsiä lähialueen kartalta itseä kiinnostavia oppimisen mahdollisuuksia. Nämä mahdollisuudet voivat olla myös digitaalisia aktiviteetteja.



LEARNING PLAYLIST

Mahdollisuus löytää valmiiksi laadittuja oppimiskokonaisuuksia (‘learning playlist’) itseä kiinnostavista asioista. Soittolistan suorittamisesta saa digitaalisen osaamismerkkin.



DIGITAALISET OSAAMISMERKIT

Mahdollisuus tehdä oppiminen ja osaaminen näkyväksi digitaalisten osaamismerkkien avulla.

Cities of learning -toimintamallin taustalla on oppimismalli (*connected learning*), jonka mukaan oppimisen lähtökohtana ovat omat kiinnostuksen kohteet, vertaissuhteet sekä digitaalisen median ja teknologian hyödyntäminen oppimisessa (ks. Ito ym. 2013). Tavoitteena on elinikäinen oppiminen, joka luo yhteyksiä sekä ihmisten että eri ympäristöissä toteutuvien oppimiskokemusten välille. Digitaalinen alusta kokoaa yhteen niin oppijat, työelämän, kansalaistoiminnan, järjestöt, oppilaitokset, viranomaiset, museot, kirjastot ja muut kulttuuritoimijat sekä päättäjät, mikä mahdollistaa oppimisen ekosysteemien ja erilaisten yhteisöjen muodostumisen. Oppiminen ei tapahdu siiloissa, vaan oppimisen kannalta olennaisia ovat yhteydet niin ihmisten, organisaatioiden kuin eri oppimiskokemusten välillä. Kaiken perustana ovat nuorten kiinnostuksen kohteet sekä vertaissuhteet muiden samoista asioista kiinnostuneiden nuorten kanssa, mitä tuetaan digitaalisilla ratkaisuilla.

Keskeinen ajatus Cities of learning -toimintamallissa on myös eri tavoin hankitun osaamisen tunnistaminen ja tunnustaminen digitaalisten osaamismerkkien avulla. Digitaaliset osaamismerkkit ovat uudenlainen ja visuaalinen tapa osaamisen esittämiseen. Digitaalisten osaamismerkkien avulla on mahdollista osoittaa ja näyttää eri tavoilla hankittua osaamista, kuten tietoja, taitoja, saavutuksia ja asenteita. (Ks. Painter & Bamfield 2015.) Digitaalisten osaamismerkkien avulla on mahdollista tehdä näkyväksi myös se osaaminen, mitä nuoret kartuttavat muodollisen koulutuksen ulkopuolella ja mistä voi olla hyötyä yksilöllisillä työ- ja opiskelupoluilla.

KOKEILUALUSTANA ETELÄ-SAVO – REGION OF LEARNING

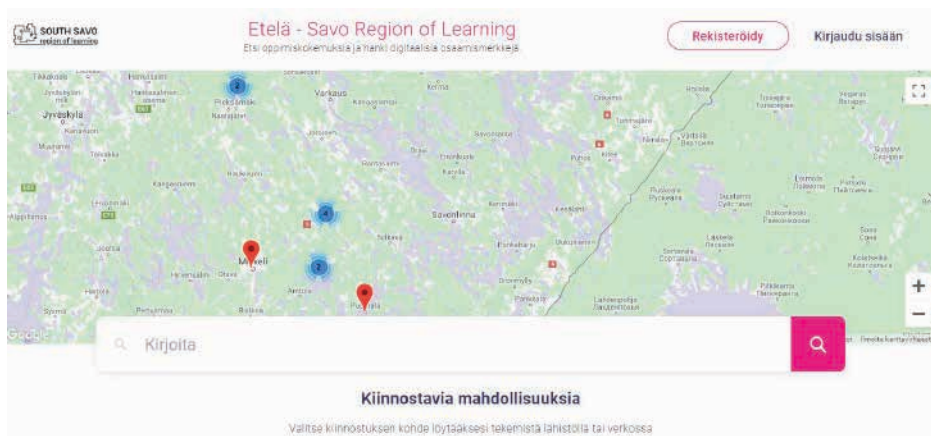
Kansainvälisen yhteistyön puitteissa keskeisenä tavoitteena oli kehittää digitaalinen alusta, jota hyödynnettiin Cities of learning -toimintamalliin nojaavissa alueellisissa kokeiluissa. Cities of learning -alustaa kehitettiin kokeilevaan kehittämiseen nojaten ja erityisesti yhteiskehittämisen sekä palvelumuotoilun menetelmiä käyttäen. Kokeilulle kehittämislle tunnusomaisesti digitaalista alustaa kehitettiin iteratiivisen kokeiluprosessin aikana yhdessä loppukäyttäjien kanssa (ks. Työ- ja elinkeinoministeriö 2015). Digitaalisen alustan kehittämistyöhön osallistuivat kaikki kansainväliset kumppanit yhdessä alueellisten sidosryhmien ja kohderyhmien kanssa.

Digillä duuniin! -hankkeessa hyödynnetyn Etelä-Savo – Region of learning -alustan kehittämiseen osallistui erityisesti Mikkelin kaupungin nuorten työpajojen valmentautujia ja henkilöstöä sekä syrjäseuduilla asuvia työn ja koulutuksen ulkopuolella olevia nuoria. Myös hankehenkilöstö sekä kehittämistyössä mukana olleet yhteisöpedagogiopiskelijat osallistuivat aktiivisesti alustan kehittämiseen ja toimintamallin soveltamiseen. Digitaalista alustaa hyödyntäen tehtiin kokeiluja, joista saatujen käyttökokemusten ja palautteen pohjalta alustaa jatkokehitettiin. Näin pyrittiin välttämään sitä, ettei digitaalista alustaa kehitettäisiin pitkälle ilman kosketusta varsinaisiin käyttäjiin.

Yhteisen kehittämisen myötä syntyi Cities of learning (2019) -alusta, joka mahdollistaa alue- tai kaupunkikohtaisten alustojen tekemisen. Cities of learning -alusta on interaktiivinen karttapohjainen alusta, jonka avulla kunkin alueen ja kaupungin oppimisen mahdollisuudet voidaan tehdä helposti näkyväksi ja kaikkien nuorten saavutettavaksi. Etelä-Savossa digitaalisen alustan käyttömahdollisuuksia kokeiltiin nuorten työllisyyttä tukevien palvelujen kehittämiseen ja sosiaaliseen vahvistamiseen liittyvissä kokeiluissa erityisesti syrjäseutujen tarpeet huomioiden. Kansainvälisen yhteistyön puitteissa toteutettiin muun muassa seuraavat kokeilut: **pelit ja peliala -merkit**, **kesäauto** ja **PR-nuoret**. Kehittämistyössä keskeisenä tavoitteena oli havainnoida, kuinka lähtökohtaisesti kaupunkiympäristöissä kehitetty toimintamalli soveltuu käytettäväksi syrjäseudulla, jolle on tyypillistä pitkät välimatkat ja tarjolla olevien palveluiden sekä toimintojen niukkuus.



Lue lisää
s. 112, 116
ja 120



Kansainvälisen yhteistyön puitteissa kehitetty Etelä-Savo - Region of learning - sivusto löytyy osoitteesta www.etela-savo.regionoflearning.eu Kuvakaappaus: Sanna Lappalainen

KANSAINVÄLISEN YHTEISTYÖN HYÖDYT JA HYÖKYAALLOT

Laaja kansainvälinen yhteistyö vahvisti alueellista kehittämistä, laajensi hankkeen vaikutavuutta sekä tuki hyvien käytäntöjen ja kokemusten vaihtamista. Tavoitteena oli tukea ja syventää alueellisia kokeiluja uusista lähtökohdista ja uutta hankkeessa kehitettyä digitaalista alustaa hyödyntäen. Hyvien käytäntöjen ja kokemusten vaihtamisen tueksi toteutettiin myös selvitys digitaalisista ratkaisuista ja palveluista nuorten yksilöllisten työ- ja opiskelupolkujen tukena (ks. Eriksson 2019).

Aivan kivutonta kansainvälisen yhteistyön aloittaminen ei ollut, sillä Cities and regions of learning -toimintamalli oli Etelä-Savossa entuudestaan tuntematon ja se sisälsi paljon uusia käsitteitä, joille ei välttämättä edes ollut valmiita suomenkielisiä käännoiksi. Näin ollen hankeyhteistyön alkuvaiheessa tarvittiin melko paljon aikaa, jotta hankehenkilöstö

sidosryhmineen loi yhteisen käsityksen Cities and regions of learning -toimintamallista ja siihen liittyvistä käsitteistä. Tässä oli suurena apuna kansainvälisenä yhteistyökumppanina toimineen Nectaruksen vilpitiön tuki ja apu aina tarvittaessa sekä kansainväliset koulutusjaksot. Myös digitaaliset osaamismerkkit ovat Suomessa vielä selkeästi vähemmän tunnettuja ja hyödynnettyjä kuin muualla Euroopassa, mikä asetti kehittämistyölle omat haasteensa, mutta toisaalta myös loi uusia mahdollisuuksia kehittämistyölle. Kehittämistyön ehdottomana tukirankana oli kansainvälisen yhteistyön verkoston laaja ja aktiivinen kokemusten sekä hyvien käytänteiden jakaminen koko hankkeen ajan. Erilaisista kokeiluista ja käyttökokemuksista, haasteista ja hyvistä käytänteistä jaettiin aktiivisesti tietoa yhteisellä Slack-kanavalla sekä partneritapaamisissa.

Vaikka alustan kehittäminen kokeilevaan kehittämiseen nojaten oli perusteltua, aiheutti se ajoittain myös kitkaa kehittämistyöhön. Esimerkiksi alustan selkeä esittely eteläsavolaisille sidosryhmille oli ajoittain vaikeaa alustan ollessa keskeneräinen. Tällöin olikin tärkeää tehdä selväksi, että jokaisen käyttäjän käyttökokemukset voidaan hyödyntää alustan kehittämistyössä ja alustaa voidaan kehittää juuri käyttäjien toiveiden sekä tarpeiden pohjalta.

Etelä-Savon kokeilujen yhtenä tavoitteena oli tuottaa kokemustietoa siitä, kuinka Cities and regions of learning -toimintamalli ja sen pohjalta kehitetty digitaalinen alusta soveltuvat käytettäväksi harvaanasutuilla maaseutumaisilla alueilla. Hankkeessa tehtyjen havaintojen mukaan Cities and regions of learning -toimintamalli on sovellettavissa myös harvaanasutuille alueille, mutta tämän todentaminen edellyttäisi vielä lisää kokeiluja sekä lisää mukana olevia organisaatioita. Näin laajalla maantieteellisellä alueella käytettynä digitaalinen alusta voisi tehdä eri kunnissa toteutettavat tapahtumat ja toiminnot paremmin näkyväksi kunta-rajat ylittäen, jolloin alusta voisi tukea maakunnallisen yhteistyön syventymistä. Toisaalta alusta mahdollistaa myös paikkariippumattomien aktiviteettien kokoamisen ja näkyväksi tekemisen, mikä on myös hyödyllinen ominaisuus harvaanasuttuja alueita ajatellen.

Myös alustan kehittämiseen osallistuneilta nuorilta saatiin hyvää palautetta digitaalisesta alustasta. Erityisesti ne nuoret, jotka muutoinkin käyttävät paljon digitaalista mediaa ja teknologiaa, tunnistivat alustan mahdollisuudet ja kokivat sen käytön mielekkäänä. Lisäksi kehittämistyössä havaittiin, että digitaalisia (itse)oppimisen mahdollisuuksia, kuten esimerkiksi Youtuben opasvideoita tai erilaisia verkkoyhteisöjä hyödyntävät nuoret kokivat myös Cities of learning -alustan käytön hyvin luontevana. Sen sijaan karttapohjaisen alustan käyttömahdollisuuksia ei aina välttämättä tunnistettu syrjäseuduilla, joissa alueen palvelut ja mahdollisuudet ovat tiedossa ja löydettävissä ilman karttapohjaista palvelua. Maaseudulla testatessa korostuivatkin erityisesti toimintamallin mahdollisuudet paikkariippumattomien mahdollisuuksien näkyväksi tekemisessä.

Kaiken kaikkiaan kansainvälinen yhteistyö toi alueelliseen kehittämiseen tulevaisuusorientoituneita näkökulmia ja kokeiluja nuorten työllistymisen edistämiseen. Varsinkin kan-



Kv-yhteistyöverkosto Region of learning -työpajassa Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoululla toukokuussa 2019. Kuva: Juuso Kolehmainen

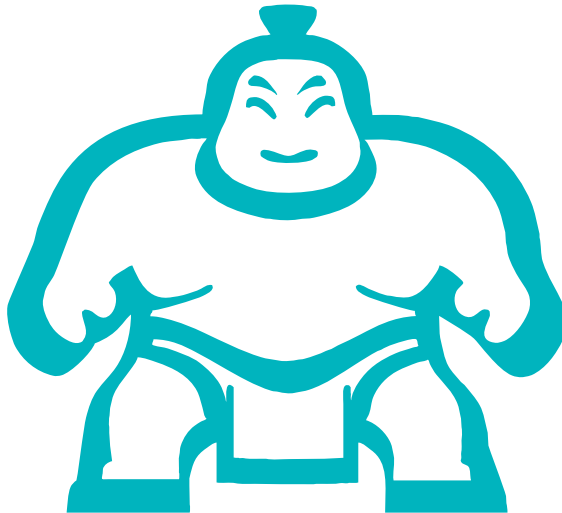
sainvälisen yhteistyön käynnistyessä alueellisessa kehittämisessä edellytettiin uudenlaista ajattelua, minkä myötä onnistuttiin tekemään aivan uudenlaisia kokeiluja eteläsavolaisten nuorten työllistymisen ja työelämätaitojen ja -valmiuksien edistämiseksi. Ilman kansainvälistä yhteistyötä osa näistä kokeiluista olisi jäänyt kokonaan tekemättä.

KOHTI UUSIA KOKEILUJA

Cities and regions of learning -ajattelumalli taipui alueellisiin kokeiluihin hyvin, mutta herätti myös mielenkiinnon ajattelumallin laajempaan kehittämiseen. Tässä hankkeessa kokeiluja tehtiin pääasiassa organisaatiokohtaisesti, mutta toimintamallia voitaisiin hyödyntää laajemmin alue- ja kaupunkikehityksessä kokoamalla yhden kaupungin tai alueen oppimisen mahdollisuudet digitaaliseen alustaan. Digillä duuniin! -hankkeessa kokeiluja tehtiin hankkeen alueellisten tavoitteiden eli nuorten työllistymisen ja sosiaalisen vahvistamisen näkökulmasta, mutta toimintamalli olisi erinomaisesti laajennettavissa myös esimerkiksi nuorten vapaa-ajan ja harrastustoiminnan edistämiseen. Alustan avulla olisi mahdollista tehdä näkyväksi harrastusmahdollisuuksia ja vapaa-ajanvieron mahdollisuuksia, mikä edistäisi kaverisuhteiden ylläpitämistä, itsensä kehittämistä ja omien vahvuuksien löytämistä. Digitaaliset osaamismerkkit voisivat toimia harrastuspassin kaltaisena todistee-

na, mikä tukisi harrastustoiminnassa hankitun osaamisen tunnistamista ja tunnustamista sekä mahdollisesti innostaisi myös kokeilemaan erilaisia harrastus- ja vapaa-ajantoimintoja. Parhaimmillaan tämä edistäisi myös omien työ- ja opiskelupolkujen suunnittelua.

Yleisesti ottaen on tärkeää myös nuorten oppimisen nostaminen valokeilaan työllistymiseen ja työelämätaitoihin ja -valmiuksiin liittyen. Cities of learning -ajattelutavan taustalla oleva oppimismalli on laajasti sovellettavissa myös nuorten työllistymiseen ja työelämätaitojen ja -valmiuksien edistämiseen: omat kiinnostuksen kohteet; vertaissuhteet sekä digitaalisen median ja teknologian hyödyntäminen luovat tukevan käsinojan myös tuleville nuorten työllistymistä edistäville kokeiluille. Kokeilukulttuurin myötä on tarpeen kehittää lisää sellaisia palveluja ja menetelmiä, joiden lähtökohtana ovat nuorten kiinnostuksen kohteet ja samoista asioista kiinnostuneiden nuorten yhteensaattaminen digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntäen.



LÄHTEET

Chicago City of learning. 2019. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://chicagocityoflearning.org/> [viitattu 22.10.2019].

Cities of learning. 2019. WWW-dokumentti. Päivitetty 22.10.2019. Saatavissa: www.citiesoflearning.eu [viitattu 22.10.2019].

Eriksson, S. 2019. Digital applications in youth employment services. Xamk Tutkii 12. Mikkeli: Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu. Saatavissa <https://www.theseus.fi/handle/10024/261305> [viitattu 22.10.2019].

Ito, M., Gutiérrez, K., Livingstone, S., Penuel, B., Rhodes, J., Salen, K., Schor, J., Sef-ton-Green, J. & Watkins, S.C. 2013. Connected learning. An agenda for research and design. Irvine, CA: Digital media and learning design hub. PDF-dokumentti. Saatavissa https://clalliance.org/wp-content/uploads/2018/05/Connected_Learning_report.pdf [viitattu 12.8.2019].

LRNG. 2019. WWW-dokumentti. Päivitetty 22.10.2019. Saatavissa: <https://www.lrng.org> [viitattu 22.10.2019].

Painter, A. & Bamfield, L. 2015. Power to create. The new digital learning age: how we can enable social mobility through technology. London: RSA. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.thersa.org/globalassets/pdfs/reports/power_to_create_the_new_digital_age.pdf [viitattu 12.8.2019].

RSA. 2019. Cities of learning. WWW-dokumentti. Päivitetty 12.9.2019. Saatavissa: <https://www.thersa.org/action-and-research/rsa-projects/creative-learning-and-development-folder/cities-of-learning> [viitattu 12.9.2019].

Työ- ja elinkeinoministeriö. 2015. Kokeileva kehittäminen. TEM raportteja 67/2015. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/74944/TEMrap_67_2015_web.pdf?sequence=1 [viitattu 12.8.2019].

ITSE TEHTY TULEVAISUUS – RYHMÄTOIMINTA NUORTEN TUKENA MATKALLA KOHTI TYÖELÄMÄÄ

Heikki Kantonen, yhteisöpedagogi (ylempi AMK), TKI-asiantuntija

Digillä duuniin! -hankkeessa kehitetty ”*Itse tehty tulevaisuus*” eli ITU-ryhmätoiminta on lähtökohtaisesti puolistrukturoitu ryhmätoimintamalli, jolla pyritään luomaan myönteisen keskustelun ilmapiiriä ja yhdessä olemisen paikkoja työn ja koulutuksen ulkopuolella oleville nuorille. Kehittämysympäristönä olleet pienet kunnat ja asuinalueet tarjoavat nuorille olosuhteet, joiden parhaimpia asiantuntijoita ovat nuoret itse. Mistä tahansa on mahdollisuus ponnistaa elämässä eteenpäin lujalla tahdolla ja innostuksella. Artikkelissa yhdistyvät ryhmiä ohjanneen etsivän nuorisotyöntekijän, ITU-ryhmään osallistuneiden nuorten sekä hanke-työntekijän kokemukset toimintaan osallistumisesta sekä elinolosuhteista paikkakunnilla.

ITU-ryhmätoimintaa kokeiltiin ja kehitettiin yhteensä kuudella paikkakunnalla Etelä-Savossa, ja yksittäisiä tapaamiskertoja oli noin 90. Kaikkiaan mukana oli useita kymmeniä nuoria. Toiminta nojaa vahvasti Tampereen yliopiston SPARG-työryhmän kehittämään myönteisen tunnistamisen teoriaan (ks. Kallio ym. 2015, 29).

Etelä-Savossa vuonna 2015 toteutetun *Vaikkeimmin työllistyvät nuoret palvelujärjestelmässä* -selvityksen mukaan nuoret kaipaavat helposti lähestyttäviä, nuorten asioihin perehtyneitä palvelutoimijoita ja tukihenkilöitä palvelupolun rinnallakulkijoiksi. Lisäksi nuoret toivovat monipuolisempia vapaa-ajan palveluita sekä enemmän vaihtoehtoja ja toimintatapoja työllisyyttä edistäviin toimenpiteisiin. (Miettinen & Pöyry 2015, 4.) ITU-ryhmätoiminnan malli luotiin vastaamaan tähän tarpeeseen.

NUORTEN ITSE KOETTUA ELÄMÄÄ JA ILMIÖITÄ PIENISSÄ KUNNISSA

ITU-ryhmätoiminta suunniteltiin pienten kuntien ja syrjäisempien alueiden nuorten paikalliseksi toiminnaksi sellaisiin olosuhteisiin, joissa nuorille aikuisille ei ole tarjolla juurikaan järjestettyä toimintaa. ITU-ryhmä on myös eräänlainen vaihtoehto kaupallisissa kahviloissa, ravintoloissa tai baareissa kokoontumiselle. Monen osallistujan taloudellinen tilanne ei myöskään välttämättä salli jatkuvaa ravintolassa istumista eikä se muutenkaan sovi kaikille järkevän käyttäytymisen ympäristönä.

Eteläsavolaiset ei-kaupunkimaiset kunnat ovat noin 2000-5000 asukkaan kuntia, joissa asukkaiden määrä laskee tasaisesti (Suomen virallinen tilasto 2019). Puhutaan usein hyvin maaseutumaisista kunnista, joissa on yksi varsinainen keskustaajama. Moni nuori tietää jo varhain joutuvansa muuttamaan pois opiskeluiden ja työn perässä, vaikka elämä olisi muuten maaseudulla mieluisaa (Tuuva-Hongisto ym. 2016, 93). Joukossa on kuitenkin myös niitä nuoria, joille pois muuttaminen ei ole toiveena, eikä aina mahdollistakaan. Elämä synnyinseudulla koetaan niin merkityksellisenä, että muualla ei haluta asua. Toisaalta myös suvun kotitila tai harrastukset metsästyksen ja kalastuksen parissa voivat kiinnittää kotiseudulle. Nämä nuoret myös kokevat harmistusta siitä, kun heidän paikkakunnistaan puhutaan aliarvostavasti.

Tämän artikkelin kirjoittamiseen keskustelun kautta osallistuneet nuoret pitivät koti-seutuunsa liittyen myönteisinä piirteinä omaa rauhaa sekä luonnon läheisyyttä. Lisäksi kaveriporukoiden, läheisten sukulaisten ja naapurien tukiverkko voi olla ensisijaisen tärkeä osa elämää. Paikkakunnille kehittyä nuorten omin sanoin ilmaisten eräänlainen oma ”ghetto”. Elämänrytmi voi olla verkkainen, eivätkä kaupungin kiireet tällöin sovi maaseudulla elämään tottuneelle. Päivän aikana saatetaan tehdä yksi asia, jonka lisäksi on vapaa-aikaa. Juuri tähän kohtaan ITU-ryhmätoimintaa tarjottiin.

Nuorten aikuisten elämään kuuluu myös työttömyyttä sekä haluttomuutta opiskeluun. Osaamista löytyy esimerkiksi tietokoneiden tai autojen käytön ja kunnostamisen tai erinäisten taiteen muotojen saralla. Moni harrastaa musiikin tekoa tai on esimerkiksi lahjakas piirtäjä tai maalaaja. Osa lukee paljon sivistääkseen itseään, mutta ei silti koe haluavansa lähteä opiskelemaan jotain tiettyä alaa. Mielekkään työn löytäminen paikkakunnalta koetaan hankalaksi, vaikka osaamista olisi. Harrastuneisuus ja aktiivisuus liittyvät usein asioihin, jotka eivät suoraan johda työelämään tai opintopolulle. Tällaiset nuoret kuuluvat etsivän nuorisotyön näkökulmasta katsoen juuri sen nuorisotyön asiakaskuntaan.

Jokaiselta pieneltäkin paikkakunnalta löytyy sellaista yrittäjyyttä, mikä ei näyttäydä toivottavana. Harmaan talouden muotoja ovat esimerkiksi luvattomien kyytien ajaminen, tuttaville tehtävät remontit, päihteiden välittäminen sekä anastetun tavaran kauppaaminen. Nämä yrittämisen muodot ovat ainakin joissain tapauksissa nuorten aikuisten toimintaa, ja niillä ansaitaan lisää varallisuutta yhteiskunnalta saatavien tukien päälle. Siinä missä osa nuorista on opetellut elämään hyvin säästeliäästi ja saa pienet varansa riittämään, osa pitää yllä korkeampaa elintaso osallistumalla harmaaseen talouteen. Lähiseudulle kehittyneet markkinat ja asema niissä sitovat näissä tapauksissa myös jäämään paikkakunnalle.

Osa nuorista kertoi, että työvoimaviranomaisiin ja sosiaalityöntekijöihin suhtaudutaan usein varauksellisesti, eikä näiden yhteydenottoihin haluta reagoida. Jotkut puolestaan kokivat, että nämä eivät ole ollenkaan yhteydessä. Viranomaiset yrittävät kannustaa nuoria työkokeiluihin ja opiskelemaan, mutta nuoret kokevat tämän ahdistavana ja myös talou-

dellisesti kannattamattomana. Työkokeilupaikan vastaanottaminen tai muu yhteiskunnan velvoittama asiointi läheisessä kaupungissa tarkoittaa julkisen liikenteen puutteen vuoksi samalla jatkuvaa ajamista omalla autolla. Autot saattavat olla katsastamattomia tai oma ajolupa saattaa olla katkolla. Paikkakunnalta pois kulkeminen voi monestakin syystä olla hankalaa, jolloin usean nuoren toiveena on saada palveluita omassa kunnassa. Ongelmia voi syntyä myös siitä, kun kaikki rahat menevät autoon ja elämiseen, jolloin tilanne pakottaa hankkimaan lisärahaa muilla tavoin.

Nuorten elämään kuuluu usein yhdessä vietettyä aikaa tutuissa ympäristöissä. Joka päivä kuljetaan samoja reittejä ja poltetaan tupakkaa samoissa paikoissa. Uimarannat ja yleiset nuotiopaikat ovat tuttuja, ja se mikä kiireisen ammattilaisen mielestä voi tuntua levolta ja virkistävältä, on nuorelle jo liiankin tuttua. Koska tekemistä on vähän, sitä on pakko jossain vaiheessa keksiä itse. Ideat voivat olla elämässä eteenpäin ohjaavia, joskaan näin ei kuitenkaan aina ole.



Kuva: Ville Eerikäinen

RYHMÄTOIMINNAN TUNNUSPIIRTEITÄ

ITU-ryhmän toiminnassa keskitytään aina perusteellisesti yhteen teemaan, jossa nuoret tuottavat itse valtaosan sisällöstä. Ryhmätoiminnan käytännöt nojaavat Tampereen yliopiston SPARG-työryhmän kehittämään myönteisen tunnistamisen teoriaan *”Myönteisen tunnistamisen perusta rakentuu kolmen ulottuvuuden, tutustumisen, tunnustaminen ja tuke-*

minen ympärille”. (Kallio ym. 2015, 26.) Tutustuminen edellyttää vastavuoroisen, luottamuksellisen ilmapiirin luomista ja avointa keskustelua. ITU-ryhmätoiminnan toteutuksessa tunnustamisella tarkoitetaan nuoresta tunnistetun, hänelle merkityksellisen ominaisuuden tai ajattelun osoittamista ja vahvistamista hänelle itselleen. Tukemisella tarkoitetaan ensisijaisesti nuoren oman toimijuuden tukemista ja kannustamista aktiivisuuteen edistäen omaa tai yhteisön hyvää.

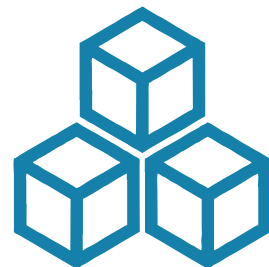
ITU-ryhmätoiminnassa osallistujille avautuu runsaasti mahdollisuuksia nähdä ja kuulla useita eri näkökulmia asioihin ja tehdä itse omat ratkaisunsa niihin suhtautumiseen. Ryhmän toiminnan kehittämässä haettiin vertaisohjauksellisuutta, mutta paikalla oli aina myös ammattilaisia ohjaajina. Ohjaaja pyrki ryhmässä vertaisuuteen ihmisenä.

Toiminta pyrittiin pitämään jatkuvakestoisena ja säännöllisesti toteutuvana. Osallistajat sitoutuivat kerrallaan aina yhteen tapaamiseen ilman paineita osallistumisesta jatkossa. Pitkän ajan tavoitteena oli kuitenkin, että eri alueilla toimivat ryhmät toimisivat aktiivisesti vertaisten nuorten ohjaamina. Pitkään mukana olleet nuoret ottaisivat näin ollen jatkossa vastuuta toiminnan ylläpitämisestä, jolloin kunnan tai alueen ammattilaiset keskittyisivät puitteiden takaamiseen. Vertaisohjattuina ITU-ryhmät takaavat toiminnan nuorilähtöisyyden sekä kasvattavat osallistujia kantamaan vastuuta omien kykyjensä ja tahdon rajoissa. Toiminnan käynnistäminen ja vakiinnuttaminen kaipaavat kuitenkin aina runsaasti ammattilaisten työpanosta. Ryhmätoiminnan kehittyminen vertaisohjatuksi vie pitkän ajan.

Ryhmätapaamisen rakenne on aina samalla tavalla toistuva, ja sen aikana käsiteltävä teema muotoutuu paikallisen tarpeen mukaisesti. Hankkeen aikana toteutetun kehittämistyön ja myönteisen tunnistamisen työpajojen kautta muotoutui myös ITU-ryhmätoiminnan yleinen toiminnan ilmapiiri, joka nojaa myönteisen tunnistamisen teoriaan.

ITU-ryhmän toiminta on hetki, jolloin ammattilainen voi heittäytyä ryhmän kanssa rentoon ja henkilökohtaiseen rooliin. Lähtökohtaisesti kenenkään yksittäisen nuoren asioita ei käsitellä, vaan keskitytään olemaan tasavertaisina ihmisinä ryhmässä. Ammattilaiselle ryhmä voi olla myös rauhoittumishetki aktiivisen työn ohessa; vertauskuvallisesti kuin nuotiolla istuminen nuorten kanssa. Kyseessä on sosiaalinen tilanne ja paikka henkilökohtaisille keskusteluille. Samalla ITU-ryhmä toimii hyvänä pohjustuksena muulle työskentelylle.

ITU-ryhmätoiminnan käytännön toteuttamisesta saadut kokemukset ja menetelmät koottiin menetelmäoppaaseen, jossa kuvataan ryhmätoiminnan käynnistämisen ja toteutuksen ohjeet sekä vertaisohjaajille että ammattilaisille.



TOIMINTAMALLIN SOVELTUMINEN ETSIVÄN NUORISOTYÖN TYÖMUODOKSI

ITU-ryhmätoiminnan tavoitteena on auttaa nuoria aktivoitumaan ja löytämään omakohtaisia innostuksen kohteita. Lisäksi osallistujia pyritään saattamaan sellaisten palvelujen ja muun tuen piiriin, millä edistetään kasvua, itsenäistymistä, osallisuutta yhteiskuntaan ja muuta elämänhallintaa sekä pääsyä koulutukseen ja työmarkkinoille. Nuorisolaki (21.12.2016/1285, §10) määrittelee suuren osan edellä kuvatuista tavoitteista myös etsivän nuorisotyön tehtäväksi, joten ITU-ryhmä soveltuu hyvin etsivän nuorisotyön ryhmämuotoisen toteuttamisen välineeksi.

Pienemmillä paikkakunnilla ei ole aina tarjolla nuorten kaipaamia palveluita, jolloin etsivä nuorisotyö joutuu usein itse järjestämään nuorille toimintaa ennen kuin löytyy sopiva jatkopaikka vastaamaan nuorten tarpeita. Toiminta voi sijoittua nuorten vapaa-aikaan tai esimerkiksi osaksi työpajatoiminnan tarjontaa.

Yksittäisen nuoren henkilökohtaisen tukipolun loppuun vieminen on hyvin pitkälti yksilötyöskentelyä, mutta kokonaisvaltainen tutustumisen ja luottamuksen syntyminen voivat onnistua jopa paremmin ryhmätyöskentelyn kautta. Kaikki eivät halua puhua asioistaan suoraan ammattilaiselle, jolloin on helpompaa keskustella ryhmässä vertaisten kanssa ammattilaisen ollessa paikalla.

Vaikka yhden ryhmätapaamisen kesto on useita tunteja, voidaan ajankäyttö nähdä etsivän nuorisotyön näkökulmasta kannattavana. Ryhmän toiminnassa on paljon mahdollisuuksia muiden toimintaedellytysten luomiselle, jolloin ryhmässä läsnä olleiden nuorten kanssa voidaan yksilötapaamisissa siirtyä suoraan heille henkilökohtaisesti tärkeiden tukimuotojen pariin. Aikaa ja resursseja säästyy siinä, kun jokaisen kanssa erikseen ei käydä läpi pitkää tutustumisen ja tunnustamisen prosessia. Yksilötapaamisissa voidaan keskittyä nuoren henkilökohtaiseen tukemiseen yksilöllisin keinoin.

ITU-ryhmätoimintaa määrittävät vapaaehtoisuus, nuorilähtöisyys ja sitoutumattomuus, mitkä niin ikään mukailevat etsivän nuorisotyön periaatteita. Ryhmässä myös ammatillinen ohjaaja voi olla kuin yksi ryhmäläisistä. Yksilöohjauksessa roolit rakentuvat luonnollisesti enemmän ohjaaja-nuori -asetelmaan. Ammatillainen voi ryhmän keskusteluissa tuoda itsestään esille juuri sen puolen, jonka aidosti haluaa jakaa itsestään ryhmälle. Samalla tavalla ryhmään osallistuvat nuoretkin tekevät.



ITU-ryhmätoimintaa järjestettiin muun muassa Pertunmaalla, jossa ryhmän kokoontumispaikkana toimi PNT-talo. Kuva: Heikki Kantonen

ITSE TEHTY TULEVAISUUS -RYHMÄTOIMINTA NUOREN TYÖELÄMÄPOLKUNA

ITU-ryhmätoiminta on nuorelle tärkeä osa matkalla kohti opiskelua ja työelämää. Ryhmätoiminnassa opetellaan ajattelemaan asioita useasta eri näkökulmasta, saadaan mahdollisuus ja lupa innostua sekä koetaan se, miten jokainen saa olla omanlaisensa yksilö. Jokainen osallistuja pääsee myös vaikuttamaan ryhmätoiminnan sisältöön. Osallistujalla täydestä passiivisuudesta voi nousta aktiivisuus osallistuvaan kansalaisuuteen, ja aktiivisuus voi parantua kaikilla elämän osa-alueilla. Mikäli nuori on saanut kokemuksen, että on hyväksyttävää ja kannattavaakin innostua jostain itselle tärkeästä asiasta, voi tämän kokemuksen myötä nuori innostua kohdistamaan kiinnostustaan muihinkin asioihin.

ITU-ryhmien päämääränä on saada nuoret opiskelemaan ja töihin sekä osallistumaan järjestötyöhön, harrastamaan, keksimään tulevaisuudelle suuntaa ja jopa perustamaan yrityksiä. Kaiken aktiivisuuden moottorina on saada mahdollistettua kokemus siitä, että innostuminen kannattaa ja että siitä käsin voi luoda itselleen tulevaisuutta.

Vertaisuus ryhmän toiminnassa vaikuttaa siihen, että jokaisella ajatuksella on usein monta kiinnostunutta kuulijaa sekä tätä kautta hyväksyntää. Monet hyvät ideat saavat nostetta ryhmäläisten keskustelujen kautta ja saattavat johtaa tekoihin idean kehittämiseksi. Parhaimmillaan nuoret aktivoituvat toimimaan yhdessä ryhmänä.

Ryhmässä tapahtuu sosiaalista vahvistamista, mikä yhdessä muihin nuoren työllistymistä tukeviin palveluihin kiinnittymisen kanssa johtaa oikeanlaiseen opiskelu- ja urapolun löytymiseen. Ryhmässä toimiminen antaa voimaa ottaa vastaan muut palvelut sekä auttaa tarttumaan palveluissa eteen tarjoutuviin mahdollisuuksiin. Sosiaaliset taidot ja kyky innostua ovat myös tärkeitä työelämätaitoja.

Onnistuneesti toteutuneen ryhmän sisällöt jäävät elämään ja vaikuttavat lopulta pitkällä aikajänteellä nuoren koko elämään. Silloin kun osallistujat saadaan ryhmässä vertaisten kesken pohtimaan elämänsä osa-alueita ja innostuksen kohteitaan, tämä keskustelu voi siirtyä myös heidän omiin vapaa-ajan yhteisöihinsä.

Parhaimmillaan ryhmän toiminta voi johtaa siihen, että toimintatavat siirtyvät kiinteäksi osaksi nuorten keskinäistä arkea ja ITU-ryhmä erillisenä osana voidaan lopettaa. Näin voidaan tehdä siinä tapauksessa, kun ryhmän kokoonpano ei enää muutu ja osallistujat ovat muutenkin keskenään tiivis kaveriporukka. Itse tehty tulevaisuus alkaa, ja tämä pitää nuoria aktiivisina toimijoina omissa lähiyhteisöissään.

Päämäärätön ajanvietto nuorten keskuudessa vähenee, ja harmaan talouden alueelta voidaan siirtyä päivänvaloa paremmin kestävien askareiden pariin. Parhaimmillaan nuorten omalle alueelle syntyy uutta yrittäjyyttä, jonka nuoret kokevat omakseen. Osallistujilla on innostusta ja päämääriä, ja he ovat valmiita näkemään vaivaa päämääriensä saavuttamiseksi. Itse tehty tulevaisuus on aivan mahdollinen. Kenelle tahansa.

LÄHTEET

Kallio, K., Korkiamäki, R. & Häkli, J. 2015. Myönteinen tunnistaminen - näkökulma hyvinvoinnin edistämiseen ja syrjäytymisen ehkäisemiseen. Teoksessa Häkli, J., Kallio, K. & Korkiamäki, R. (toim.) Myönteinen tunnistaminen. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura. Verkkojulkaisu 90, 9-35. PDF-dokumentti. Saatavissa: http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/myonteinen_tunnistaminen.pdf [viitattu 14.10.2019].

Miettinen, S. & Pöyry S-M. 2015. Vainulla Etelä-Savossa - Vaikeimmin työllistyvät nuoret palvelujärjestelmässä -selvitys. Mikkelin ammattikorkeakoulu. A: Tutkimuksia ja raportteja 100. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.theseus.fi/handle/10024/88421> [viitattu 14.10.2019].

Nuorisolaki 21.12.2016/1285.

Suomen virallinen tilasto (SVT): Muuttoliike [verkkojulkaisu]. ISSN=1797-6766. Helsinki: Tilastokeskus [viitattu 14.10.2019]. Saantitapa: <http://www.stat.fi/til/muutl/index.html>

Tuuva-Hongisto, S., Armila, P. & Pöysä, V., 2016 Syrjäkylien nuoret – unohdetut kuntalaiset? Kunnallisanon kehittämissäätiön Tutkimusjulkaisu-sarjan julkaisu nro 99. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://kaks.fi/wp-content/uploads/2016/10/Syrj%C3%A4kylien-nuoret-unohdetut-kuntalaiset.pdf> [viitattu 14.10.2019].



VERTAISOHJAAJAKOULUTUS KUNNAN JA NUORTEN TARPEIDEN YHTEENSAATTAJANA

Heikki Kantonen, yhteisöpedagogi (ylempi AMK), TKI-asiantuntija

Osa nuorista ei halua tukea ja palveluita viranomaisilta. Ainakaan ellei ole aivan pakko. Kyseessä on nuorilta aikuisilta Juvalla saatu mielipide, joka käynnisti uudenlaisen vertaisohjaajakoulutuksen kehitystyön. Monelle nuorelle tärkeimmät tietolähteet ja tukiverkot löytyvät lähipiiristä, sukulaisista, ystävistä, naapureista ja muuten arkeen kuuluvista henkilöistä. Tuen ja ohjauksen ajantasainen faktapohjaisuus voi vaihdella läheisten elämäntilanteiden ja osaamisen mukaan, jolloin käsitysten kehittämiseksi voidaan tarvita tukea. Asianmukainen vertaistuki on toteutuessaan tärkeä elementti nuorten elämässä lisäten ajankohtaisista ja oleellisista asioista keskustelua nuorten arjessa.

VERTAISOHJAAJAKOULUTUKSEN PERUSELEMENTIT JA HISTORIAA

Nuorten sanoittamaan tarpeeseen kehitettiin jo Xamkin vuosina 2015–2017 toteutuneessa Ohjaamojen tuki -hankkeessa nuorten vertaisohjaajakoulutus, jossa nuoria opastettiin auttamaan läheisiään heidän arkisessa ympäristössään (Kantonen 2017, 38–39). Kokonaisuuteen kuului luonnollisena osana kunnassa tarjolla olevien palvelumahdollisuuksien ajantasainen esittely. Näin ollen nuoret pystyivät oikean tiedon avulla tukemaan läheisiään löytämään itselleen sopivimmat tukimuodot vastapainona vanhoihin ja ainakin osin virheellisiin uskomuksiin pohjautuviin tukimuotoihin. Ensimmäinen vertaisohjaajakoulutus toteutettiin Juvan kunnassa syksyllä 2017. Yhteensä koulutuskokonaisuuksia on eri paikkakunnilla ja eri sisällöllisillä painotuksilla vuoteen 2019 loppuun mennessä toteutettu neljä.

Vertaisohjaajakoulutukseen kuuluvia peruselementtejä ovat nuorten sosiaalinen vahvistaminen, uusien asioiden omaksuminen koulutuksen aikana sekä oman osaamisen jakaminen. Lisäksi haetaan rohkeutta lähteä yhdessä muiden kanssa etsimään vastauksia sekä tietoa liittyen itselle ja toiselle ihmiselle aiemmin tuntemattomiin asioihin. Sosiaalisella vahvistamisella tarkoitetaan elämänhallintaa parantavia ja syrjäytymistä ehkäiseviä toimenpiteitä, joiden tavoitteena on nuoren yhteisölliseen toimintaan kiinnittyminen ja aktiivinen kansalaisuus (Kuure 2015, 8). Tässä artikkelissa kuvatus vertaisohjaajakoulutuksen kokonaisuudessa tavoitellaan erityisesti yhteistyö- ja kaveritaitojen sekä yleisesti itseen uskomisen ja reippauden kehittymistä.

Vertaisohjaajakoulutuksen kokonaisuus on lähtökohtaisesti neljän tapaamiskerran mittainen ja sisältää myös yhden kotona valmisteltavan välitehtävän. Pääpaino on nuorten osallisuudessa ja osallistamisessa, minkä myötä puhe nuoria koskettavista sisällöistä siirtyisi nuorten omille areenoille heidän luonnolliseen ympäristöön, kuten kauppakeskuksiin, leikkipuistoihin, sosiaaliseen mediaan, toreille, uimarannoille ja myös esimerkiksi kauppojen parkkipaikoille. Käytännöllisesti katsoen nuoria pyritään innostamaan aktiiviseen osallisuuteen heidän omalla kotiseudullaan ja toimimaan siellä, missä nuoret kokoontuvat.

KOULUTUKSEN SOVELTAMINEN ERILAISIIIN TARPEISIIN

Digillä duuniin! -hankkeen aikana kokeiltiin vertaisohjaajakoulutuksen toteutusta erilaisilla sisällöllisillä painotuksilla. Koulutukseen sisällytettiin aina sosiaaliseen vahvistamiseen ja yhdessä toimimiseen ohjaavat elementit, mutta sen lisäksi noin puolet sisällöstä rakennettiin erilaisiin paikallisesti koettuihin tarpeisiin pohjautuen. Myös sosiaalisen vahvistamisen peruselementtejä toteutettiin eri tavoin. Esimerkiksi yhteisöpedagogiopiskelijoiden opinäytetyöprosessin myötä Sulkavalla koulutusta kehitettiin pelillisyyttä hyödyntäen (ks. Kujala & Träff 2019).

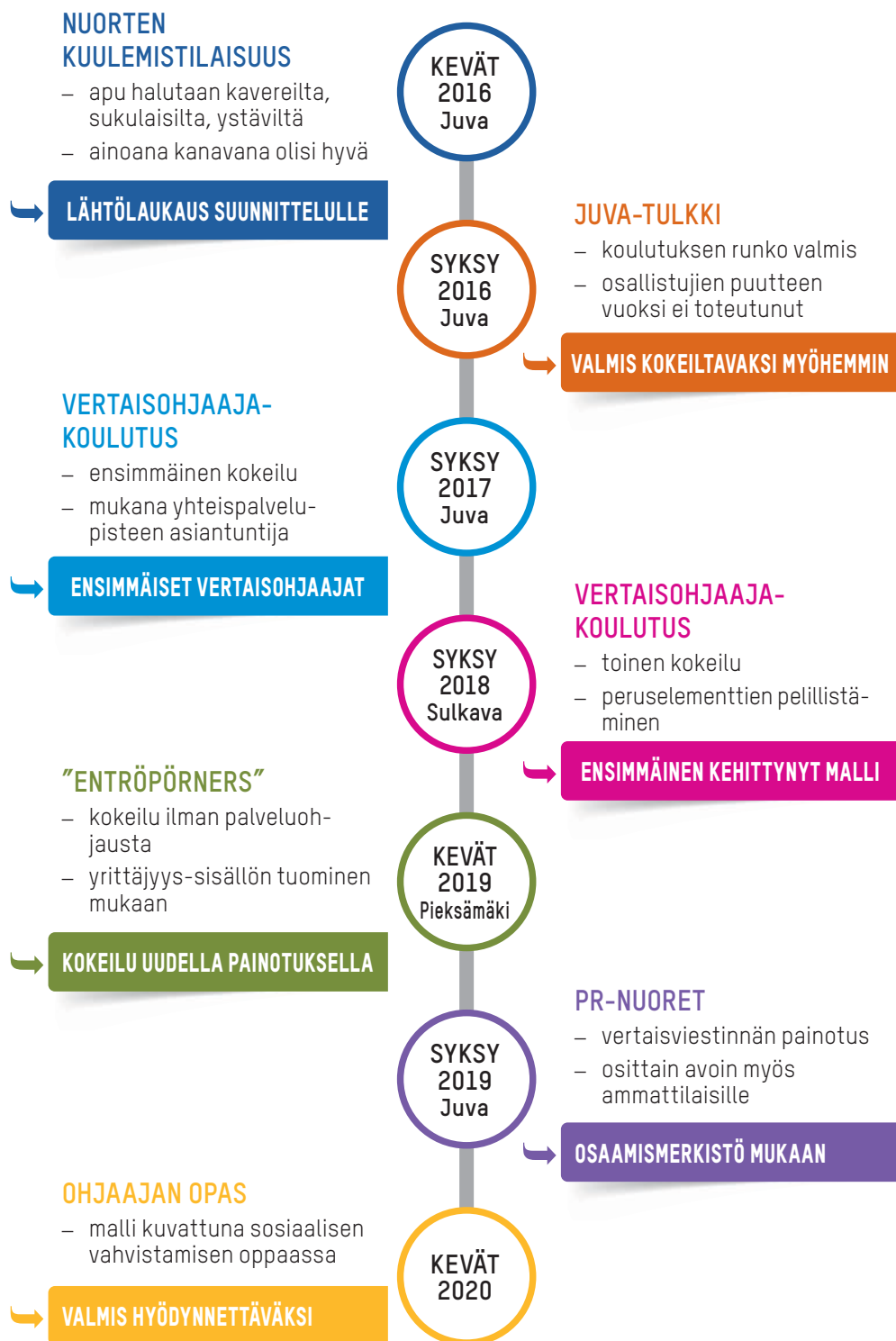
Pieksämäen vertaisohjaajakoulutuksessa syvennyttiin yrittäjyyteen ja Juvalla puolestaan nuorten vertaistiedottamisen käytäntöihin *PR-nuoret* -nimisessä kokeilussa. Kummassakin koulutuksessa sisällöllistä osaamista vahvistettiin yhteistyökumppaneiden ja asiantuntija-palveluiden kautta, jolloin nuorille tarjottu faktatieto oli ajantasaista ja käytännöllistä. Ensimmäisen toteutuneen koulutuksen asiantuntijavieraana toimi kunnan yhteispalvelupisteen palveluneuvoja. Sosiaaliseen vahvistamiseen ja yhdessä toimimisen käytäntöihin liittyvät osiot toteutettiin pääosin hanketyöntekijöiden ja paikallisten nuorisoalan kumppanien, kuten nuoriso-ohjaajien, työpajaohjaajien ja etsivän nuorisotyön ammattilaisten osaamisen avulla. Kaiken kaikkiaan nuorten vertaisohjaajakoulutuksen kokonaisuus on muotoutunut usean eri kokeilun myötä vuosien 2016–2020 aikana (ks. kuva 1).

Tarkoituksenmukaista oli myös vaihtaa jokaisen toteutuskerran koulutuspaikkaa, jolloin mukana olleille nuorille tulivat tutuiksi erilaiset palvelut. Koulutuksissa suosittiin myös niitä paikkoja, joissa nuoret luonnollisesti kohtaavat. Koulutuksia pidettiin julkisilla paikoilla, kahviloissa, kodalla sekä esimerkiksi kunnantalolla tai yrittäjyisyhteisössä. Kunkin koulutuksen erityisteema vaikutti paikkojen valintaan, kuten myös nuorten oma tieto paikkakunnalla sijaitsevista tyypillisistä kohtaamispaikoista.

Toteutuksissa tavoiteltiin monenlaisia onnistumisia. Yhdessä toimimisen opettelussa toistuivat tietyt käytännöt, joita myös haluttiin kehittää. Näiden käytäntöjen avulla käsitellyt sisällöt pystyivät muokkautumaan moneen tarpeeseen ja työskentelypaikat voitiin valita paikallisen tarpeen mukaan. Vertaisohjaajakoulutuksissa pystyttiin muodostamaan toimintatapoja, joissa useampi tavoite mahdollistui samalla kertaa. Yleensä nämä useammat



Lue lisää s. 120



Kuva 1: Nuorten vertaisohjaajakoulutuksen kehityskaari 2016–2020

tavoitteet onnistuttiin myös saavuttamaan. Vaikka haluttu sisältö olisi jäänyt vajaaksi, saatettiin onnistua yhdessä työskentelyssä tai nuorille ennestään vieraaseen paikkaan tutustumisessa. Parhaimmillaan onnistuttiin kaikkien tavoitteiden osalta.

TOIMIJUUDEN MAHDOLLISUUS KAIKILLE NUORILLE

Nuorten vertaisohjaajakoulutus oli tarkoitettu kaikille sellaisille nuorille, jotka halusivat parantaa kaveritaitojaan sekä auttaa muita kunkin koulutuksen erityisteemaan liittyen. Tämä mahdollisti kokoonpanon muodostumisen hyvin heterogeeniseksi. Mukana koulutuksissa oli sekä työn ja koulutuksen ulkopuolella olevia että jo opiskelemassa olevia nuoria. Koulutukseen osallistumisen pystyi myös osassa toteutuksista lukemaan osaksi toisen asteen koulutusta. Yhteistyötahoina tässä olivat erityisesti lukiot.

Vaikka paikkakunnalla asuvilla nuorilla olisi muuten toisistaan eriytyneet kaveripiirit, saatiin vertaisohjaajakoulutuksen avulla yhdistettyä eri ikäisiä ja eri elämäntilanteessa olevia nuoria toimimaan keskenään. Mahdolliset ennakkoluulot väistyivät, ja monet pääsivät kokemaan, miten samanlaisia asioita sekä tapoja eri tilanteissa olevien nuorten elämään kuuluu. Tällä tavalla työskennellen madallettiin myös kynnystä toimia vertaisohjaajana kenelle tahansa apua ja opastusta tarvitsevalle nuorelle. Koulutusten aikana osa nuorista mainitsi saaneensa itselleen uusia ystäviäkin.

Ryhmäläisten monimuotoisuuden hyviä puolia olivat myös tilanteet, joissa esiteltiin kotona valmisteltuja omaan kiinnostuksen kohteeseen liittyviä esitelmiä. Aiheina olivat muun muassa ratsastus, koirat, pelaaminen, elokuvien katsominen, Marvel ja Netflix. Liikuntaan liittyviä aiheita olivat tanssiminen, jääkiekko, jalkapallo, salibandy, yleisurheilu, keihäänheitto ja yleisesti liikunnan merkitys hyvinvointiin. Mukana nuorten aiheissa näkyivät myös mielenterveysongelmat, empatia, elämänlaatua parantavat asiat ja partio. Eräs nuori piti pitkän puheenvuoronsa Linux-käyttöjärjestelmästä. Merkittäviä havaintoja näissä tilanteissa olivat muiden nuorten keskittyminen vertaistensa esityksiin. Nuorilta nuorille välittyi paljon sellaista tietoa, mikä oli usealle aikaisemmin tuntematonta. Toteutusten jälkeen osa nuorista kuvasi palautteessaan kokeneensa myös uudelleen motivoitumista omiin innostuksen kohteisiinsa liittyen.

Omaakohtaisesti koettu ja eletty asia vaikuttaisi kohderyhmän nuorten osalta olevan usein kiinnostavampaa kuin toisen käden tieto. Lisäksi jos kertoja on itsekin kohderyhmään kuuluva nuori, huomio kiinnittyy vahvemmin tämän kertomaan asiaan. Vertaisuus näyttäisi tuottavan luottamusta ja tukevan asioiden omaksumista.

KOULUTUS YHDISTÄÄ NUORTEN JA TOTEUTTAJATAHON TOIVEITA

Vertaisohjaajakoulutuksen juuret ovat syvällä nuorten sanoittamissa tarpeissa ja toiveissa. Apua ja tukea halutaan kaikkein eniten epävirallisten kanavien kautta, läheisiltä ja tuttavilta. Lisäksi jokaisella nuorella on yleensä halu olla merkityksellinen ja tarve tulla muistetuksi hyvänä tyyppinä. Nuorelle on tärkeää myös kokemus siitä, että voi vaikuttaa asioihin.

Kunnan tai koulutuksen toteuttavan tahon tarpeet voivat olla erilaiset kuin nuorilla, mutta vertaisohjaajakoulutus toimii näiden tarpeiden yhteen saattajana. Kunta voi esimerkiksi haluta tavoittaa tukipalveluita tarvitsevat nuoret, ja esimerkiksi työpaikkojen katoaminen voi lisätä tarvetta kertoa yrittäjyyden tuomista mahdollisuuksista itsensä työllistäjänä. Nuorten tarve voi olla viettää aikaa kavereiden kanssa tai saada vaikutettua alueensa asioihin.

Tieto ja teemat, joita halutaan nuorten kanssa käsitellä, saadaan kätevästi rakennettua koulutuksen sisälle. Vertaisohjaajakoulutuksen perusrunko säilyy kuitenkin samana, ja nuorten osallisuus näkyy toteutuksessa. Asioiden leviäminen tapahtuu parhaimmillaan myös vertaisohjaajakoulutuksessa olevaa joukkoa suuremmalle yleisölle, mikäli vertaisohjaamista tapahtuu koulutettujen nuorten toimesta.

Osalle nuorista voi olla jopa helpompaa opetella uusia asioita sen vuoksi, että he voivat auttaa muita henkilöitä kuin itseään. Todellisuudessa nuori itse voi olla myös saman tiedon tarpeessa, jolloin kaveria tukiessa saadaan osaamista myös itselle.

Vertaisohjaajakoulutus sopii myös todennettavaksi digitaalisia osaamismerkkejä hyödyntäen. Tältä osin yhdistyivät nuorten ja kuntien tarpeiden täyttämisen lisäksi myös tarve saada nuorten vapaa-ajallaan hankkima osaaminen tunnustetuksi digitaalista teknologiaa hyödyntäen. Digitaaliset osaamismerkit soveltuvat erinomaisesti todentamaan sellaista osaamista, jonka saavuttaminen ei ole kiinnittynyt mihinkään tiettyyn oppilaitokseen. Merkistön avulla voidaan kuitenkin todentaa osaaminen ja saadaan se näin ollen hyväksiluettua myös esimerkiksi toisen asteen opinnoissa.



Juvan vertaisohjaajakoulutusta varten kehitettyjen digitaalisten osaamismerkkien graafisesta ilmeestä vastasivat Mikkelin kaupungin nuorten työpajojen digitaalisen median valmentautajat.

MATKALLA KOHTI TYÖLLISTYMISTÄ

Vertaisohjaajakoulutuksessa mukana olleet nuoret kertoivat, että he ovat koulutuksen jälkeen kyenneet paremmin tarttumaan heille tarjottuihin mahdollisuuksiin. Tämä on tarkoittanut aktivoitumista työnhaussa sekä opiskelupaikkojen vastaanottamisessa. Juvan kunnassa nuoret ovat saaneet vertaisohjaajakoulutuksen käytyään myös suoraan mahdollisuuden tehdä avustavia tuntitöitä nuorisotoimissa.

Pieksämäellä toteutettu yrittäjyyspainotteinen vertaisohjaajakoulutus altisti osallistujia yrittäjyyden perusteille, jolloin osalle nuorista ensimmäistä kertaa ylipäänsä esiteltiin mahdollisuus työllistyä itsenäisenä yrittäjänä. Palautteen perusteella, hyvän yritysideaan ja alkupääoman löytyessä, ainakin osa olisi valmis miettimään yrittäjyyttä yhtenä oman elämän tulevaisuuden mahdollisuutena.

Työelämässä tarvitaan runsaasti sosiaalisia taitoja. Näitä ovat erityisesti yhdessä toimimisen sekä verkostoitumisen taidot. Nuorten vertaisohjaajakoulutuksen syvin ydin perustuu näiden taitojen harjoittelulle, jolloin valmiudet ylipäänsä työelämään paranevat. Samalla kun opetellaan kaveritaitoja, opetellaan myös työelämätaitoja.

Kaikessa monimuotoisuudessaan ja joustavuudessaan vertaisohjaajakoulutuksessa voidaan nähdä mahdollisuuksia hyvin monen eri tarpeen täyttämiseen. Vertaisohjaajakoulutuksella voidaan myös kouluttaa nuoria *ITU-ryhmien ohjaajiksi*. Lisäksi vertaisohjaajakoulutus altistaa nuoria työelämälle.

Vertaisohjaajakoulutuksen runko ja harjoitukset koottiin omaksi julkaisukseksi.



Lue lisää s. 26

LÄHTEET

Kantonen, H. 2017. Kädet savessa Etelä-Savon kunnissa. Teoksessa Miettinen S. (toim.) Ohjaamojen tuki – ammattilaisten apuna nuorten parhaaksi: kokemuksia ja kehittämisehdotuksia Etelä-Savossa. Xamk kehittää 5. Mikkeli: Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu, 31-45. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-344-011-1> [viitattu 14.10.2019].

Kujala, L. & Träff, H. 2019. Vertaisohjaajakoulutus pelillisin keinoin. Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu. Yhteisöpedagogikoulutus. Opinnäytetyö. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201905037419> [viitattu 14.10.2019].

Kuure, T. 2015. Sosiaalisen vahvistamisen määrittely ja asema nuorten hyvinvoinnin palvelujärjestelmässä. Teoksessa Sosiaalinen vahvistaminen käsitteenä ja palveluina – Sosiaalisen vahvistamisen kehittämistoiminnan tuloksia. Valtakunnallinen työpajayhdistys ry, 5-67. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.tpy.fi/site/assets/files/1372/sosiaalinen-vahvistaminen-k_sitteen_ja-palveluina.pdf [viitattu 14.10.2019].



Puheenvuoro nuorelta



Kuva: Tanja Munnukka

Olen Tanja ja osallistuin nuorten vertaisohjaajakoulutukseen Juvalla 2017 syksyllä. Ehdin olla noin neljä kuukautta työttömänä ennen kuin sain kuulla tästä koulutuksesta. Se tuli hyvään vaiheeseen elämässä, tuoden jotain uutta arkeen.

Koulutuksen aikana elämässä ehti tapahtua paljon. Pääsin työkokkeiluun nuorisopalveluihin ja myös töihin Postiin. Koulutuksen kautta opin ehkä hieman enemmän uskomaan itseäni sekä olemaan avoimempi ja rohkeampi. Vaikutusta saattoi hyvin olla myös siihen, että osaan tarttua paremmin itselleni tarjolla oleviin tilanteisiin. Koska ajattelen elämää kokonaisuutena, on vaikeaa miettiä, mikä on lopulta johtanut tai vaikuttanut mihinkin. Kaikki osa-alueet ovat tärkeitä.

Vertaisohjaajakoulutuksessa oli mukana myös lukiolaisia, ja sain tätä kautta tutustuttua ihmisiin, joiden kanssa en ollut varsinaisesti ollut tekemisissä. Yhteydenpito jatkui myös koulutuksen jälkeen, ja sain tätä kautta uusia ystäviäkin. Varsinainen vertaisohjaajana toimiminen hahmottui ja toteutui heikosti, vaikka perusajatus selvisikin koulutuksessa. Meille olisi vielä selkeämmin voinut antaa tehtäviä ja ohjeistaa vertaisina toimimista koulutuksen päätyttyäkin.

Olen jo ennen vertaisohjaajakoulutusta käynyt nuoriso- ja vapaa-ajanhajaajan tutkinnon, mutta tulevaisuuden suunnitelmat jäivät tuolloin avoimiksi. Vertaisohjaajakoulutuksen kautta vahvistin otetta nuorisotyön alalla, samoin kuin työkokkeilussa Juvan kunnalla. Pääsin mukaan myös myönteisen tunnistamisen työpajoihin, joissa tapasin paljon saman alan ammattilaisia. Vaikka en tajunnutkaan kaikkea sisällöistä, oli minulle merkitystä sillä, että pääsin tapamaan niin paljon alalla työtä tekeviä. Porukasta löytyi omanlaisiani persoonia, mikä vahvisti sitä, että sovin alalle.

Lähdin yhden lukuvuoden mittaiselle reissulle Unkariin tekemään vapaaehtoistyötä Szajolin kylään. Siellä opetin nuorille englantia ja toimin muutenkin lasten ja nuorten parissa monenlaisissa tehtävissä. Samalla mielessäni vahvistui jo valmistumisen aikaan kehittynyt ajatus joko sosionomin tai yhteisöpedagogin opintojen aloittamisesta. Kokemukset nuorisotyön ja erityisesti kansainvälisen nuorisotyön osalta vaikuttivat siihen, että olen nyt hakenut ja päässyt aloittamaan yhteisöpedagogin opinnot.

Olen mielestäni aina ollut hyvä ihmisten kuuntelija, joten siinä en koe muutosta vertaisohjaajakoulutuksen osalta. Oman osaamisen ymmärtäminen sekä rohkeus sanoa omia mielipiteitä ovat kuitenkin jonkin verran vahvistuneet. Lisäksi kaikki tämä koettu on osatekijänä vahvistanut alan valintaa nuorisotyön kentälle. Jos olisin ollut pidempään työttömänä ennen koulutusta, olisi sen motivoiva vaikutus ollut ehkä suurempikin.

Tämän julkaisun lukijoille haluan sanoa vielä yhden asian: *”Tärkeintä elämässä on uskaltaa olla oma itsensä”*.

VERKOSSA TOIMIVASSA TYÖPAJASSA OPITAAN TEKEMÄLLÄ PAIKASTA RIIPPUMATTA

Ville Eerikäinen, TKI-asiantuntija, yhteisöpedagogi (AMK)



Kuva: Ville Eerikäinen

Yksi hankkeen digitaalisen nuorisotyön kokeiluista oli verkossa toimivan työpajan pilotointi, jossa erilaisia nuoria ja ammattilaisia osallistavia kokeiluja tekemällä kehitettiin uusi toimintamalli. Samalla pyrittiin hahmottamaan, millaisia mahdollisuuksia ja rajoitteita verkossa toimiminen tuo nuorten työpajatoimintaan. Kokeiluja tehtiin teknisten ja ohjauksellisten menetelmien kehittämisessä sekä toiminnan suunnittelussa. Tässä artikkelissa kerrotaan verkossa toimivan nuorten työpajan ideasta ja käytännön toteutuksesta sekä pohditaan kokeiluista saatuja kokemuksia.

NUORTEN TYÖPAJATOIMINTAA VERKOSSA

Verkossa toimivan työpajan kokeilujen ideana oli kehittää palvelu, joka veisi työpajatoimintaa aiempaa useamman, esimerkiksi kuntakeskusten ulkopuolella asuvan, nuoren saataville. Ajatuksena oli, että nuori voi työskennellä työpajoilla ja saada ohjausta verkon välityksellä

olematta fyysisesti paikan päällä. Kokeilun taustalla olivat havainnot syrjäseuduilla asuvien nuorten palveluverkoston puutteellisuudesta; taajamista kaukana asuvilla nuorilla ei välttämättä ole minkäänlaisia palveluita saatavilla (Tuuva-Hongisto 2018, 162). Nuoret myös kaipeavat parannusta palveluihin, sillä esimerkiksi itäsuomalaisista nuorista 34 prosenttia kokee työllisyyttä ja työnhakuvalmiuksia tukevat palvelut riittämättömiksi (Eriksson 2016, 47).

Kohderyhmää määriteltäessä ei kuitenkaan ole syytä tehdä tiukkoja rajauksia. Asuinpaikan lisäksi palveluihin osallistumista voivat rajoittaa esimerkiksi puutteelliset sosiaaliset taidot tai yksilön tausta (Miettinen & Pöyry 2015, 26). Kaikki nuoret eivät myöskään halua työskennellä ryhmässä ja pajatyöskentely saatetaan nähdä vaikeana tai itselle soveltumattomana (Kuure 2010, 7). Verkko-ohjauksen mukaan tuominen voidaan ajatella työpajatoimintaa monipuolistavana ja erityisiin yksilöllisiin tarpeisiin vastaavana työskentelymenetelmänä, joka vastaa myös sähköisten palveluiden kehittämistarpeeseen (ks. Miettinen 2015, 5; 11).

Verkossa toimivan työpajan tavoitteiden voi katsoa olevan samat kuin muussakin työpajatoiminnassa. Tyypillisesti työpajalta siirrytään koulutukseen, työelämään, tuettuun työhön tai muiden palveluiden piiriin (Hämäläinen & Palo 2014, 58-59). Tavoitteena voi toki olla myös se, että nuori siirtyy jossain vaiheessa verkosta paikan päälle työpajalle saamaan valmennusta. Verkkoyhteyden välityksellä toimiminen ei myöskään muuta työpajatoiminnan periaatteita tai pedagogiikkaa. Hämäläisen ja Palon (2014, 24) mukaan työpajapedagogiikka on ”joustavissa oppimisympäristöissä tapahtuvaa, yksilön edellytysten mukaista, tekemällä oppimista korostavaa yhteisöllistä ja suunnitelmallista valmennusta”. Lähtökohtaisesti verkossa toimiva työpaja tuo työpajatoimintaan uudenlaisen joustavan oppimisympäristön omine erityispiirteineen, etuineen ja rajoituksineen.

KÄYTÄNNÖN TOTEUTUS

Tukikohtana koko verkossa toimivan työpajan kokeilujen ajan toimi Mikkelin kaupungin nuorten työpajat. Työpajojen henkilöstö sekä valmentautajat osallistuivat toiminnan suunnitteluun, kehittämiseen ja arviointiin. Tavoitteena oli, että mahdollisimman monen eri työpajan tehtäviä olisi tarjolla myös verkossa toimivassa työpajassa. Pääroolissa kokeilun käytännön toteutuksessa oli digitaalisen median paja, jolle tyypillisiä työvalmennuksen työtehtäviä ovat esimerkiksi koodaus, pelisuunnittelu, valokuvaus, erilaiset graafisen suunnittelun tehtävät sekä 3D-mallinnus ja -tulostus.

Kokeiluissa oli mukana kaiken kaikkiaan kuusi etsivän nuorisotyön tai työelämäpalveluiden kautta tavoitettua nuorta Etelä-Savon alueelta. Nuoret työskentelivät verkossa joko kotonaan tai kuntien toimitiloissa eripituisia aikoja ja saivat työvalmennusta sekä ohjausta Mikkelin työpajojen digitaalisen median pajalta. Valmentautujälähtöisyys tarkoittaa, että nuori on tärkeässä roolissa työpajatoiminnan sisällön ja tavoitteiden suunnittelussa (Bamming 2017,

33). Verkossa toimiminen ei tee poikkeusta tähän; Ennen pajalle tuloa pidetyissä tapaamisissa pyrittiin varmistamaan, että sisältö, kommunikoinnin tavat ja välineet sekä itse tekeminen vastasivat nuorten tarpeita ja tukivat tulevaisuuden tavoitteita.

Vuorovaikutuksen välineeksi käyvät oikeastaan mitkä tahansa laitteet ja ohjelmat, joiden avulla voidaan kommunikoida ja välittää tietoa joko tekstin, kuvan tai videon muodossa. Verkossa toimivan työpajan pilotoinnissa käytettiin ohjauksen välineenä ilmaista Discord-pikaviestisovellusta. Discord on suosittu etenkin pelaamista harrastavien nuorten keskuudessa ja se otettiinkin käyttöön nuorten aloitteesta. Sulavasti toimivana ja yksinkertaisena sovelluksena sen todettiin soveltuvan hyvin myös ohjauksen ja työvalmennuksen välineeksi.

Hankkeen digitaalisissa kokeiluissa hyödynnettiin pääasiassa ilmaiseksi saatavilla olevia sovelluksia. Verkossa toimivan työpajan käyttöön sopivissa sovelluksissa on olennaista, että ne mahdollistavat toiminnan organisoinnin ja tuovat työtehtävien kirjjon valmentautujien näkyville. Töiden tallentamisessa ja valmentautujan henkilökohtaisen edistymisen näkyväksi tekemisessä voidaan hyödyntää esimerkiksi pilvipalveluita. Ne toimivat samalla materiaali-pankkina esimerkiksi digitaalista portfolioa varten. Tärkeää on myös, että sovelluksia on mahdollista käyttää sekä tietokoneella että älypuhelimella. Esimerkkejä hankkeen aikana kokeiluista hyvin toimivista sovelluksista ovat Padlet sekä Google Classroom -verkkopalvelu.

POIMINTOJA JA KOKEMUKSIA KOKEILUISTA

Kehittämistyön aikana tehtiin erilaisia kokeiluja niin käytettävien ohjelmien, toiminnan sisällön kuin ohjauksenkin suhteen. Toiminnan arviointiin ja kehittämiseen osallistuivat työpajojen henkilöstön lisäksi yhteistyössä mukana olleiden kuntien nuorten parissa toimivat ammattilaiset sekä tietenkin toimintaan osallistuvat nuoret, jotka pääsivät esimerkiksi arvioimaan erilaisten ratkaisujen toimivuutta sekä antamaan palautetta toiminnasta. Esimerkiksi Google Classroom -alustan kokeilemisesta päätettiin, koska nuoret näkivät sen toimivana. Toiminnan suunnittelussa hyödynnettiin myös esimerkiksi palvelumuotoilun menetelmiä.

Kokeiluissa työskenneltiin Digitaalisen median työpajan tehtävien, kuten HTML:n, koodauksen, 3D-mallinnuksen, videoeditoinnin ja valokuvauksen parissa. Esimerkiksi verkkosivujen tuottamista tehtiin siten, että verkkoyhteyden kautta toiminnassa mukana oleva nuori vastasi koodin tuottamisesta ja työpajoilla paikan päällä olevat valmentautajat tuottivat visuaalista sisältöä. Tämä työskentely todisti erinomaisesti, että työpajatoiminnalle keskeistä yhteisöllisyyttä voidaan edistää, vaikka kaikki nuoret eivät olisikaan fyysisesti samassa paikassa.

Valokuvaaminen on yksi esimerkki verkossa toimivan työpajan hyvin toimivista tehtävistä. Sen lisäksi, että valokuvaamista harjoittelemalla on mahdollista oppia kuvaamisen teknisiä valmiuksia, parantaa se myös kuvallisen ilmaisun kykyjä. Valokuvatyöskentelyä tehtiin esimerkiksi siten, että nuori teki yhdessä sovittuja kuvaustehtäviä, jonka jälkeen kuvia katseltiin

ja niistä keskusteltiin työvalmentajan kanssa. Tekniikan ja ilmaisutaidollisen ulottuvuuden lisäksi valokuvien katselu yhdessä osoittautui hyväksi pohjaksi sosiaaliselle kanssakäymiselle, sillä valokuvista ja niiden sisällöstä puhuminen johti helposti keskusteluun myös muusta elämästä. Tämä kaikki onnistui hyvin verkon välityksellä.

Verkossa toimiminen mahdollisti tarvittaessa nuorelle myös mahdollisuuden itsenäiseen työskentelyyn. Kaikki mukana olleet eivät kokeneet suurta tarvetta sosiaaliseen kanssakäymiseen tai aktiiviseen ohjausvuorovaikutukseen. Yksi nuorista koki oppivansa parhaiten tekstiä lukiemalla. Yksilöllisyyttä korostavassa toiminnassa tämä on otettava huomioon ja huolehdittava siitä, että myös kirjallisia ohjeita on oltava riittävästi niitä tarvitseville. Nuorilta saadun palautteen perusteella verkkopajassa on päästy oppimaan itselle uusia asioita, ja myös uudet sosiaaliset kontaktit koettiin hyödyllisiksi. Myös ohjauksen määrä koettiin riittäväksi ja työvalmentaja oli tarvittaessa tavoitettavissa.

Kokeilujen aikana testattiin lyhytaikaisesti myös ryhmän ohjaamista verkossa. Kokeilu kuitenkin lopetettiin muutaman viikon jälkeen. Yhteydenpidossa oli paljon teknisiä ongelmia ja yhdessä todettiin, ettei ryhmävalmennus soveltunut nuorten sen hetkiseen elämäntilanteeseen; heidän kohdallaan palveluiden piirissä vietetty aika oli tärkeämpää kohdistaa tiiviille yksilöohjaukselle ja kasvokkaiselle kanssakäymiselle. Vaikka verkossa toimivasta työpajasta saatiin paljon hyviä kokemuksia, ei se välttämättä sovellu vaikeassa elämäntilanteessa olevalle nuorelle ainoaksi ohjauksen muodoksi tai palveluksi ja siihen täytyy aina sisällyttää mahdollisuus myös kasvokkaisiin kontakteihin.



Mikkelin kaupungin nuorten työpajojen digitaalisen median pajan työvalmentaja Ville Särkkä on vastannut verkossa toimivan työpajan valmennuksesta. Ville itse on kiinnostunut kaikenlaisesta digitaalisin välinein tapahtuvasta luovasta työstä. Kuva: Mikkelin kaupungin nuorten työpajat

AMMATTILAISTEN NÄKÖKULMIA

Verkko-ohjauksen ja työvalmennuksen käytännön toteutuksesta vuoden 2019 alusta lähtien vastannut Mikkelin kaupungin nuorten työpajojen digitaalisen median pajan työvalmentaja Ville Särkkä on huomannut verkossa tapahtuvan työvalmennuksen potentiaalin sekä haasteet. Teknisiä haasteita aiheuttaa usein se, että kuntien laitekanta on vanhaa, eikä uusimpia ohjelmia ole käytettävissä. Myös web-kameran puuttuminen voi vaikeuttaa ohjaamista: *”Etenkin jos yhteyttä pidetään pelkästään puheen välityksellä, on eleiden ja olemuksen seuraaminen vaikeaa. Silloin ei välttämättä huomaa, jos nuorella on mieli maassa, eikä siihen voi puuttua mitenkään. Myös työskentelyn seuraaminen on vaikeampaa kuin täällä pajalla paikan päällä”*. Villen mukaan myös itse työvalmennus on verkon välityksellä tavallista työläämpää: *”Vaikka verkkopajalainen tulisi ajatella pajalaisena muiden joukossa, vievät esimerkiksi verkko-yhteyden muodostaminen ja asioiden järjesteleminen joskus paljon aikaa”*.

Vaikka verkossa työskentelyssä on omat haasteensa, se ei ole kuitenkaan Villen mukaan liian vaativaa ja sitä kannattaakin rohkeasti kokeilla: *”Iselle verkko-ohjaus oli helppo ottaa haltuun, mutta tietotekniikan osaaminen voi toki rajoittaa ja homma voi vaatia vähän perehtymistä. Loppujen lopuksi se on kuitenkin hyvin helppoa”*. Hän korostaa myös valmennuksellisen osaamisen merkitystä: *”Kuten muussakin työvalmennuksessa, myös verkossa täytyy osata olla ihmisten kanssa tekemisissä, tarjota tukea ja ohjausta ja ymmärtää nuoria. Ammattiosaaminen on niin ikään tärkeää”*.

Ville Särkän mielestä verkkotyöpajan vakiintuminen osaksi nuorten palvelujärjestelmää vaatisi henkilöstön, joka pystyisi keskittymään täysipäiväisesti verkossa työskentelyyn. Tämä olisi tarpeen viimeistään silloin, kun mukana olevia nuoria on useita: *”Jos kaiken ajan pystyisi laittamaan, niin toiminnasta saisi tiiviimpää ja yhteisöllisempää. Tämä tukisi varmasti paremmin myös nuorten sosiaalista vahvistumista”*. Työvalmennuksen näkökulmasta hän näkee kokeiluissa kuitenkin paljon hyvää: *”Valmentautujalle tämä on matalan kynnyksen toimintaa. Ei tarvitse kuin tulla linjoille, kaikki muu opastetaan. Uskon, että mukana olleet nuoret ovat hyötyneet tästä oikeasti ja päässeet oppimaan uutta”*. Hän näkee verkko-ohjauksen erityisen hyödyllisenä pienissä kunnissa asuville nuorille, joilla ei muuten olisi mahdollisuutta opetella esimerkiksi digitaalisen median työpajan tehtäviä.

Verkossa toimivan työpajan hyötyjä pienille kunnille tuo esiin myös Rantasalmen työelämäpalveluiden työllisyysuunnittelija Helena Räisänen: *”Ehdottomasti suurin hyöty on asiantuntemuksesta, jota meillä ei ole. Nuorelle on houkuttelevampaa, kun on tarjota jotain häntä kiinnostavaa ja digihommissa pitää olla sisällä pystyäkseen opettamaan niitä”*. Toimijoiden välinen yhteistyö, selkeys ja suunnitelmallisuus ovat Räisäsen mukaan nuorten kannalta erityisen tärkeitä. Kun kaikki tahot tietävät mitä valmentautuja tekee, pystytään myös kunnissa tapahtuvassa ohjauksessa keskustelemaan nuoren edistymisestä: *”On tärkeää, että nuori ei jää missään vaiheessa yksin tai ilman tekemistä. On tärkeää, että pystymme*

keskustelemaan verkossa tehdyistä töistä nuoren kanssa. Tämä parantaa vuorovaikutusta ja auttaa myös nuorta tuomaan tekemistään ja osaamistaan näkyväksi”.

Räisänen on huomannut myös verkossa toimivan työpajan käytännön ohjaustyön haasteet läheltä. Harmillista hänen mukaansa on se, että tekemistä joudutaan räätälöimään käytössä olevien laitteiden ehdoilla. Nykyisellään vaatimatonta laitekantaa pitäisikin kehittää, jotta nuorille taattaisiin mahdollisimman hyvät ja tasapuoliset edellytykset oppimiselle. Kaiken kaikkiaan verkossa toimiva työpaja on Räisäsen mukaan kiinnostava uusi kokeilu, joka voi tarjota nuorille mieluisaa tekemistä ja tukea palveluihin kiinnittymistä sekä henkilökoh- taista kehittymistä.

LOPUKSI

Verkossa toimiva työpaja on kiehtova toimintamuoto etenkin työvalmennuksen näkökul- masta. Kokeilut ovat osoittaneet sen mahdollistavan nuorille mielenkiinnon kohteisiin perustuvan tekemällä oppimisen joko kotona tai muiden palveluiden yhteydessä ja toimivan erinomaisesti täydentävänä, muttei kuitenkaan muuta ohjausta tai palveluita kokonaan korvaavana toimintana. Kuntien käytössä olevaa laitekantaa lukuun ottamatta verkossa toimiminen ei merkittävästi rajoita mahdollisuuksia toteuttaa ainakaan digitaalisen median pajan työtehtävien tekemistä.

Verkkopajan puitteissa tehty yhteistyö eteläsavolaisten kuntien kanssa on ollut hedelmällistä. Vuoropuhelu nuorten sekä nuorten kanssa toimivien ammattilaisten kanssa on ollut tärkeä osa kehittämistyötä ja palaute arvokasta. Kokeilun aikana on huomattu verkossa toimivalla työpajalla olevan edellytyksiä palveluksi, jolla pystytään vastaamaan paikkariippumattomien ja maakunnan nuoria aidosti hyödyttävien palveluiden tarpeeseen.

Verkossa toimiva työpaja on lupaava ja hankkeen aikana laajasti kiinnostusta herättänyt toimintamalli. Onkin kiehtovaa seurata, saako toimintamuoto jatkossa kaipaamiensa li- säresursseja ja muodostuuko verkossa toimiminen pysyväksi työpajatoimintaa sekä muita työllisyys- ja nuorisopalveluita täydentäväksi, kuntarajoja ja toivottavasti myös tulevaisuu- dessa maakuntarajoja häivyttäväksi, monipuolista toimintaa tarjoavaksi palvelujärjestelmän osaksi. Kiitokset innokkaasta ja tiiviistä yhteistyöstä Rantasalmelle, Joroisiin sekä Mikkelin kaupungin nuorten työpajoille!



Ville Erikäisen opinnäytetyö (2018):

Näkökulmia verkossa toimivan työpajan kehittämiseen

Nuorten osuus verkossa toimivan työpajan kehittämisessä on ollut merkittävä. Syksyllä 2018 valmistuneessa Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun yhteisöpedagogikoulutuksen opinnäytetyön ”Näkökulmia verkossa toimivan työpajan kehittämiseen” tarkoituksena oli kuulla nuoria heille tarkoitetun palvelun kehittämisessä sekä tuottaa Digillä duuniin! -hankkeelle verkossa toimivan työpajan kehittämistyössä hyödynnettävää tietoa. Tutkimuksessa hankittiin tietoa siitä, millaista sisältöä ja ohjausta nuoret kokevat tarvitsevänsä, mikäli heille tarjottaisiin työpajatoimintaa verkossa.

Opinnäytetyö toteutettiin laadullisena tutkimuksena haastattelemalla kuutta eteläsvolaista nuorta kevään 2018 aikana.

Opinnäytetyössä verkossa toimiva työpaja näyttäytyi nuorten näkökulmasta riittävästi tehtävää ja ammattitaitoista, aktiivista ohjausta tarjoavana, tehtävien, aikataulujen ja käytettävien välineiden osalta joustavana kokonaisuutena, joka ei kuitenkaan voi täysin nojata digitaalisuuteen vaan siihen kuuluu muutakin kuin verkossa tapahtuvaa kohtaamista. Osa nuorista haluaisi, että henkilökohtaiset ja kaikkein luottamuksellisimmat keskustelut tapahtuisivat muualla kuin verkossa.

Verkon kautta tapahtuvan tekemisen kirjon on oltava laaja ja vastattava nuorten kiinnostuksen kohteita. Työvalmentajalta edellytetään selkeyttä, vahvaa sisältöosaamista sekä kykyä kannustaa ja motivoida verkon välityksellä. Kaikki nuoret toivoivat aktiivista, lähes reaaliaikaista ohjausta tai ainakin sitä, että ohjaaja on valmiina antamaan tietoa silloin, kun sitä tarvitaan.

Nuoret odottavat hyvää vuorovaikutussuhdetta ohjaajaan myös verkossa toimittaessa. Nuoret epäilivät, että verkossa tekeminen saattaisi ”laiskistaa” ja pohtivat, voidaanko kaikkea tekemistä valvoa riittävästi verkon kautta. Pinnaaminen ja huijaaminen nähtiin helpommaksi verkossa kuin paikan päällä työpajoilla ollessa. Huolenaiheena oli myös se, olisiko kaikilla nuorilla taitojen ja laitteiden puolesta riittävät edellytykset verkossa toimimiseen. Tutkimuksen nuoret epäilivät myös tekniseen luotettavuuteen ja tietoturvaan liittyviä seikkoja. Tietoturvan ja tietosuojaan tulee olla riittävällä tasolla suhteessa siihen, millaisia asioita verkossa tehdään.

Epäilyksistä huolimatta ajatukseen verkossa toimivasta työpajasta suhtauduttiin myönteisesti ja sitä pidettiin selvästi tyhjää parempana vaihtoehtona. Se on erityisesti keino pysyä mukana toiminnassa, mikäli elämäntilanne tai asuinpaikka ei mahdollista paikan päälle työpajalle menemistä.

LÄHTEET

Bamming, R. 2017. Työpajatoiminta 2016. Valtakunnallisen työpajakyselyn tulokset. Länsi- ja Sisä-Suomen aluehallintovirasto. Opetus- ja kulttuuritoimen vastuualue. Aluehallintoviraston julkaisuja 30/2017. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.tpy.fi/site/assets/files/5428/ty_pajatoiminta_2016.pdf [viitattu 29.9.2019].

Eerikäinen, V. 2018. Näkökulmia verkossa toimivan työpajan kehittämiseen. Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu. Yhteisöpedagogikoulutus. Opinnäytetyö. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2018121722014> [viitattu 16.10.2019].

Eriksson, S. 2016. ”Eipä oo kovin hääppöistä” – syrjäseutujen kurjistuminen. Teoksessa Eriksson, S. & Ronkainen, J. (toim.) Mitä nuoret ajattelevat palveluista? Itä-Suomen nuorisopuntarissa nuoret ja palvelujärjestelmä. Mikkelin ammattikorkeakoulu. A: Tutkimuksia ja raportteja 109, 37-56.

Hämäläinen, T. & Palo, S. 2014. Työpajapedagogiikka. Valmennuksen pedagogisia lähtökohtia työpajalla. Helsinki: Valtakunnallinen työpajayhdistys.

Kuure, T. 2010. Nuorten työpajatoiminnan vaikuttavuuden ulottuvuudet. Nuorisotutkimusseura / nuorisotutkimusverkosto. Blogi. Saatavissa: https://blogs.helsinki.fi/pajaverkko/files/2010/12/Tutkimusraportti_pajat_lopullinen.pdf [viitattu 14.10.2019].

Miettinen, S. 2015. Kehittämisen keihäänkärjet. Ehdotuksia vaikeimmin työllistyvien nuorten palvelujärjestelmän kehittämiseksi. Mikkelin ammattikorkeakoulu. Vapaamuotoisia julkaisuja 55. PDF-dokumentti. Saatavissa <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-588-514-2> [viitattu 14.10.2019].

Miettinen, S. & Pöyry S.-M. 2015. Vainulla Etelä-Savossa. Vaikeimmin työllistyvät nuoret palvelujärjestelmässä -selvitys. Mikkelin ammattikorkeakoulu. A: Tutkimuksia ja raportteja 100. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-588-499-2> [viitattu 14.10.2019].

Tuuva-Hongisto, S. 2018. Kaukana kaikesta: syrjäkylien nuoret. Teoksessa Komonen, K. & Ronkainen, J. (toim.) Punaisen langan virkkausta – Näkökulmia nuorisotyön koulutukseen, tutkimukseen ja kehittämistyöhön. Xamk kehittää 46. Mikkelin Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu, 159-168.

KOKEMUKSIA DIGITAALISESTA RYHMÄTOIMINNASTA

Ville Eerikäinen, TKI-asiantuntija, yhteisöpedagogi (AMK)

Kuva: Mikkelin kaupungin nuorten työpajat

Digillä duuniin! -hankkeen aikana tehtiin useita kokeiluja digitaalisesta ryhmävalmennusmallista, jonka tarkoituksena oli edistää nuorten työelämäosaamista ja -valmiuksia. Erilaiset pikaviestisovellukset mahdollistivat ryhmien muodostamisen pitkienkin välimatkojen päässä asuvien osallistujien kesken. Tässä artikkelissa tarkastellaan syksyn 2018 ja kevään 2019 ryhmävalmennuskokeilujen antia, niiden hyötyjä sekä verkon yli toimimisen haasteita. Artikkelin loppuun on koottu kokeiluiden aikana tehtyjä havaintoja sekä vinkkilista verkkovalmennuksen järjestäjälle.

KOKEILUSTA TOISEEN

Erilaisiin työelämäteemoihin liittyvistä digitaalisista ryhmävalmennuksista toteutettiin neljä kokeilua vuosien 2018 ja 2019 aikana. Ensimmäisen digitaalisen ryhmävalmennuksen *digivalmennus* -nimisen kokeilun suunnitteli ja toteutti keväällä 2018 hankkeen yhteisöpedagogiharjoittelija Krista Ahvenainen. Osallistujina näihin ”digivalmennus” tai ”verkkopaja” -nimellä kulkeneisiin verkkotapaamisjaksoihin olivat eri puolilla Etelä-Savoa asuvat työelämän ja koulutuksen ulkopuolella olevat nuoret. Ideana valmennuksissa oli kokoontua kerran viikossa ryhmän kesken verkkoalustalle noin tunnin ajaksi käsittelemään ja pohtimaan työnhakuun sekä työelämään liittyviä asioita.



Lue lisää s. 97

Tapaamisten sisältöä ja ohjausta kehitettiin osallistujilta ja mukana olleilta ammattilaisilta saadun palautteen perusteella. Alun perin 45 minuuttia kestäneet verkkotapaamiset pitenevät kevääseen 2019 mennessä reilun tunnin mittaisiksi ja sisältöä monipuolistettiin esimerkiksi pyytämällä mukaan vierailijoita, joilla oli erityistä osaamista tai kokemusta käsiteltävistä aiheista. Alussa yhteydenpitoon käytetty Adobe Connect -sovellus vaihdettiin Discord-pikaviestisovellukseen. Myös koko valmennusjakson pituutta lisättiin kokeilun viidestä tapaamiskerrasta seitsemään. Kokeilut sisälsivät myös useiden erilaisten työskentelytapojen testaamista aina perinteisestä ryhmäkeskustelusta ja -työskentelystä **pelien kautta oppimiseen**. Ryhmätapaamisten ohella nuorten kanssa oltiin yhteydessä välillä kasvokkain ja annettiin mahdollisuus yksilöohjaukseen.



Kokeilut tarjosivat myös maakunnan nuorten parissa toimiville ammattilaisille tilaisuuden hankkia kokemusta digitaalisen median ja teknologian hyödyntämisestä ja verkossa ohjaamisesta. Mikkelin kaupungin nuorten työpajat sekä Savonlinnan työpaja Telakka olivat aktiivisesti mukana toiminnassa. Työpajoilla olevien nuorten lisäksi osa henkilöstöstä osallistui valmennuksiin, niiden suunnitteluun sekä arviointiin. Mikkelin kaupungin nuorten työpajojen digitaalisen median paja vastasi yhden kokonaisen valmennuskerran toteutuksesta keväällä 2019.

ASIAA TYÖELÄMÄSTÄ

Ennen valmennusten alkua jokainen osallistuja tavattiin henkilökohtaisesti. Tapaamisten suunnittelussa pyrittiin huomioimaan osallistujien lähtökohdat sekä osaaminen. Ensimmäisissä tapaamisissa tutustuttiin verkossa toimimiseen, käytettävän alustan toimintaan sekä muihin osallistujiin. Tutustumistehtävänä käytettiin esimerkiksi parihaastattelua, jossa toisilleen tuntemattomat osallistujat rakensivat kuvauksia toisistaan yhteiselle Padlet-seinälle käyttäen apunaan valmista kysymysarsenaalia.

Omien vahvuuksien tunteminen ja keskustelu niistä olivat niin ikään osa valmennuksia. Tapaamisissa käytiin läpi sitä, miten omia vahvuuksia voi tunnistaa ja miten niistä voi kertoa työnhaun eri vaiheissa. Työelämän pelisääntöjä, työntekijän oikeuksia ja velvollisuuksia sekä ammattiliittoasioita käsiteltiin erilaisten pelien, verkkomateriaalien sekä viimeisessä valmennuksessa työelämäpalveluiden asiantuntijan avulla. Tapaamisissa käytetyt materiaalit jätettiin jokaisen osallistujan saataville myöhemmin hyödynnettäväksi. Valmennuksissa ei myöskään unohdettu perinteisiä työnhakuun liittyviä asioita, vaan annettiin vinkkejä esimerkiksi työhakemuksen ja CV:n tekemiseen sekä työhaastattelussa ja työelämässä toimimiseen.

Sosiaalista mediaa ei voi sivuuttaa nykypäivän työelämästä puhuttaessa. Valmennuksissa keskusteltiin sosiaalisen median käytöstä ja pyrittiin erilaisia alustoja ja palveluita tarkastelemalla muodostamaan kuva siitä, millaisia mahdollisuuksia ne tarjoavat esimerkiksi työelämä tietouden tai työnhaun näkökulmasta. Käsitteilyssä oli yleisimpien nuorten suosimien sosiaalisen median kanavien, kuten Instagramin ja Youtuben lisäksi myös vahvasti työelämäpainotteinen LinkedIn.

Yrittäjyys nähdään yhtenä keskeisimmistä työllistymismuodoista tulevaisuudessa ja se oli tärkeä teema myös valmennuksissa. Erityisesti syrjäisemmillä seuduilla asuville nuorille yrittäjyys voi olla polku työelämään (ks. Tuuva-Hongisto 2018, 164). Osallistujat saivat tietoa yrittäjyyden eri muodoista, yrityksen perustamisesta ja siitä, mistä yrittäjäksi haluava tai jo yrittäjänä toimiva voi saada tukea tai apua. Yrittäjyysteeman käsittelyssä tehtiin tiivistä yhteistyötä hankkeessa yrittäjyyskasvatukseen ja -valmennukseen liittyvistä kokeiluista vastanneen TKI-asiantuntija Niko Arolan ja yrittäjien kanssa.

Verkkotapaamisten päätteeksi kerrattiin käsiteltyjä aiheita ja pohdittiin tulevaisuuden näkymiä. Osallistujat pääsivät tapaamaan toisiaan myös kasvokkain; syksyllä 2018 kokoonnuimme Mikkelissä sijaitsevassa Mikamar-pelihallissa ja keväällä 2019 puumalalaisen matkailualan yrityksen tiloissa Sahalahti Resortissa. Kokoonantumisten päättötapahtumissa keskusteltiin valmennusten sisällöistä ja pohdittiin niiden hyötyjä sekä hieman myös tulevaisuutta. Nämä tapaamiset olivat myös jatkoa yrittäjyyssteemalle, sillä osallistujat pääsivät jälleen kuulemaan yrittäjän tarinaa sekä tutustumaan yritystoimintaan paikan päällä.

KESKUSTELUA, VIERAITA JA VERTAISOHJAUSTA

Heti ensimmäisen tutustumistehtävän yhteydessä osallistujat keskustelivat vapautuneesti ennestään tuntemattomien ihmisten kanssa. Verkossa toimiminen voi estojen vähenemisen vuoksi madaltaa kynnystä vuorovaikutukseen (Suler 2004). Yllättävää kuitenkin oli, että keskustelu oli todella vilkasta jatkuen vielä varsinaisen tutustumistehtävän jälkeenkin. Vaikka valmennuksissa käsiteltiin työelämäteemoja melko tiivistahtisesti, kävi heti alussa selväksi, että asiasisällön ohella oli oltava tilaa vapaamuotoisemmalle keskustelulle ja kokemusten jakamiselle.

Verkkotapaamisissa osallistujia ei veloitettu sitoutumaan mihinkään tiettyyn tapaan kommunikoida. Vuorovaikutustilanteen sosiaalinen kynnys vaihtelee käytettävien tapojen ja välineiden mukaan, ja esimerkiksi chat-keskusteluun osallistumisen kynnys on matalampi kuin ääni- saatikka videopuheluun (Kolehmainen ym. 2017, 28). Verkkotapaamisten lähtökohtana oli, että jokainen nuori sai osallistua siihen haluamallaan tavalla ja päättää, haluaako pitää web-kameraa päällä, haluaako puhua tai käyttää viestimiseen pelkkää tekstimuotoista chatia.

Keskustelut ja kokemusten jakaminen muodostuivat tärkeäksi osaksi valmennuksia. Usein ainakin yhdellä osallistujista oli jotakin tietoa käsiteltävästä aiheesta. Kokemusten jakaminen sai aikaan keskustelua ja ohjasi välillä valmennusten kulkua. Esimerkiksi omien vahvuuksien pohtimisen yhteydessä yksi nuorista mainitsi hyötynensä työnhaussa internetistä löytyvästä persoonallisuustestistä. Hänen opastuksellaan tutustuttiin testiin yhdessä, minkä jälkeen jokainen teki testin. Tuloksista keskusteltiin yhdessä ja mietittiin, mitä ammennettavaa niistä on eri työnhaun vaiheisiin. Vertaisohjauksen makuun päästiin myös käytännön teknisissä kysymyksissä, kun teknologiaa hyvin hallitsevat osallistujat opastivat muita nuoria sekä välillä myös ohjaajaa.

Ensimmäisten valmennusjaksojen palautteessa toivottiin asiantuntijavieraita. Toiveeseen tartuttiinkin heti syksyllä 2018 kutsumalla nuori mikkililäinen yrittäjä kertomaan **yrittäjyystarinansa verkossa**. Vierailijoiden sarjaa jatkettiin keväällä 2019, kun tarinoimaan saapui kaksi mikkililäistä yrittäjää. Tarkoituksena oli konkreettisten, elävästä elämästä kumpuavien esimerkkien kautta antaa osallistujille mahdollisuus lisätä ymmärrystään yrittäjyydestä. Vierailijan asiantuntemusta hyödynnettiin myös **työnhaun kyselytunnilla** keväällä 2019, kun Mikkelin työllisyyspalveluiden asiantuntija toi keskusteluun pitkän kokemuksensa ansiosta paljon näkemystä ja konkreettisia esimerkkejä siitä, miten työnhaun eri vaiheissa kannattaa toimia.



Lue lisää
s. 104 ja 111

HAVAINTOJA JA OSALLISTUJILTA SAATUA PALAUTETTA

Valmennusjaksojen päätteeksi saatujen palautteiden perusteella valmennukset olivat olleet hyödyllisiä. Nuoret olivat oppineet uutta ja heidän tietoutensa työelämästä, etenkin yrittäjyydestä oli lisääntynyt. Myös sosiaalisen median käyttö työnhaussa tai muuten työelämään liittyvissä asioissa oli monille uutta. Verkossa työskentely oli osallistujien mielestä luonteva tapa pitää yhteyttä.

Verkkotapaamisissa vierailleet asiantuntijat olivat joidenkin osallistujien mielestä koko kokeilun parasta antia. Yrittäjien kertomuksista osallistujat saivat oivalluksia ja syvempää ymmärrystä yrittäjänä elämisen todellisuudesta. Yrittäjyydestä välittynyt raskas vaikutelma saattoi kääntyä pääläelleen, kun vierailijan yrittäjäksi lähtemisen motiiviksi paljastuikin esimerkiksi työmäärän väheneminen. Työllisyyspalveluiden asiantuntijasta pidettiin niin ikään; hänen tarjoamansa vinkit koettiin hyödyllisiksi ja osallistujat esittivät paljon kysymyksiä sekä kertoivat henkilökohtaisista vaikeistakin kokemuksistaan avoimesti.

Kevään 2019 kokeilusta saadun palautteen perusteella osallistujien luottamus siihen, että pärjää, oli selkeästi lisääntynyt. Nuoret olivat kokeneet myös uudet sosiaaliset kontaktit hyödyllisiksi ja kertoivat kokeneensa ryhmässä olemisen tuntua, vaikka toiminta tapahtuikin verkossa. Ilahduttavaa oli myös se, että nuori saattoi käyttää vapaa-aikaansa osallistuakseen tapaamisiin. Osallistujat myös kokivat, että saivat puhua tarpeeksi ja kokivat hyvänä sen, että luennoinnin sijaan aikaa käytettiin välillä vähemmän vakavaan vapaamuotoiseen keskusteluun, filosofointiin, kuten nuoret sitä kuvasivat.

Verkkotapaamisia toteutettaessa havaittiin, että tekniikan toimimaan saaminen vei väkisin aikaa ja ongelmien esiintyminen oli todennäköistä. Verkkoyhteyksien laatu vaihtelee vielä tänäkin päivänä eri puolilla Etelä-Savo. Helposti kävi myös niin, että esimerkiksi mikrofoni ei jostain syystä toiminut ja nuoren yhteydenpito jäi chat-kanavan varaan. Tämä ei kuitenkaan palautteen mukaan haitannut ja osallistujat suhtautuivat ongelmiin ymmärtävästi, välillä huumorillakin.

Sisällön laatiminen kaikkien osallistujien tarpeisiin täysin sopivaksi voi olla vaikeaa, sillä esimerkiksi yrittäjäyys ei kiinnosta kaikkia. Saattaa myös olla, että nuorella ei jostain syystä ole mahdollisuuksia ryhtyä yrittäjäksi. Joillekin yrittäjäyteen liittyvä sisältö taas oli valmennusten parasta antia. Huomioitavaa on myös, että esillä olleiden työelämäteemojen syvällinen käsittely vaatisi paljon enemmän aikaa. Olennaista onkin tiedonjyvasten tarjoamisen ja aiheista keskustelun lisäksi kannustaa osallistujia uteliaisuuteen sekä erilaisten vaihtoehtojen ja näkökulmien etsimiseen tulevaisuuttaan suunnitellussa.

Haasteistaan ja rajoitteistaan huolimatta verkossa järjestettävässä valmennuksessa on paljon hyvää ja sen potentiaalia kannattaa ainakin hankkeessa tehtyjen kokeilujen perusteella hyödyntää ryhmien kanssa eri tarkoituksiin, vaikkapa juuri työelämävalmiuksien edistämiseen. Huomionarvoista on, että tämän kokeilun perusteella esimerkiksi työelämätietouden edistäminen on tarpeen nuorten keskuudessa, sillä työelämään liittyvät kysymykset, esimerkiksi työntekijän oikeudet ja velvollisuudet, eivät ole läheskään kaikille tuttuja.

Verkon välityksellä tapahtuvassa ohjauksessa on esimerkiksi Suunta-chat -palvelusta saatujen kokemusten perusteella pystytty kohtaamaan nuoria ja löytämään keinoja rohkaisuun, luottamuksen herättämiseen sekä subjektiivisuuden vahvistamiseen. Tämä voi tapahtua esimerkiksi kuuntelemalla nuoria aktiivisesti, antamalla myönteistä palautetta ja osoittamalla arvostusta ottamalla nuoret mukaan toimintaan. (Gretschel & Junttila-Vitikka 2014, 38). Kokeiluissa saadut kokemukset vahvistivat käsityksiä verkko-ohjauksen potentiaalista kohtaamistyössä ja nuorten tukemisessa.

Ohjaajan roolina kokeiluissa oli suunnittelutyön lisäksi kannustaa ja olla toiminnan mahdollistajana. Tapa näytti ainakin näiden kokeiluiden perusteella toimivalta ryhmämuotoisessa verkkotapaamisessa ja kokeilemisen arvoiselta jatkossakin. Kokeillun kaltainen verkossa toimiminen saattaa näyttäytyä myös nuorille uudenaikaisena ja virkistävänä tapana tehdä asioita. Eräs nuorista totesikin, että ”tässä ei kuole tylsyyteen”.

Vinkkejä digitaalisen ryhmävalmennuksen järjestämiseen

Digitaalisen ryhmävalmennuksen järjestäminen ja verkossa toimiminen saattaa olla uusi kokemus valmennuksiin osallistuvalla nuorella. Sen lisäksi siitä muodostuu melko todennäköisesti oppimiskokemus myös ohjaajalle. Artikkelin loppuun olen koonnut muutaman käytännön vinkin perustuen kokeiluissa hankkimiini kokemuksiin verkko-ohjauksesta.

- Suunnittele valmennukset huolellisesti ja siten, että ohjelmaa riittää, mikäli jokin asia ei onnistu tai valmennus etenee suunniteltua nopeammin. Kokeile mahdollisuuksien mukaan erilaisia sovelluksia ja osallista nuoria suunnitteluun.
- Sopiva pituus yhdelle verkkotapaamiselle on 1-1,5 tuntia.
- Varaudu muuttuviin tilanteisiin ja siihen, että tekniikkaan ei voi aina luottaa sataprosenttisesti.
- Pehdy esimerkiksi siihen, miten hyvä webinaari pidetään. Etsi vinkkejä ja erilaisia toimintatapoja verkko-ohjauksesta tehdyistä julkaisuista.
- Ole valmis muuttamaan suunnitelmaa siinä tapauksessa, että osallistujien keskuudesta nousee keskustelunaiheita, kokemuksia tai hyviä esimerkkejä tehtävistä.
- Kokeiluissa huomattiin, että nuoret keskustelevat mielellään verkossa. Anna osallistujille suunnitellun ohjelman lisäksi aikaa keskustella vapaamuotoisemmin. Kannusta ja ole kiinnostunut nuorten asioista. Anna myös palautetta!
- Ryhmän koko ei saa olla liian suuri, vaan mielellään alle 10 osallistujaa, jotta kaikki osallistujat saavat äänensä kuuluviin.
- Vältä kiirehtimistä ja liian nopeaa etenemistä. Yhden tapaamisen aikana ei kannata käsitellä montaa asiaa.
- Kokeiluiden aikana havaittiin, että vierailijoista pidetään ja heiltä kysellään paljon. Houkuttele siis asiantuntijoita mukaan, mikäli mahdollista.
- Nuoret pitivät tästä toiminnasta, joten kokeile rohkeasti ryhmien ohjausta verkossa!

LÄHTEET

Gretschel, A. & Junttila-Vitikka, P. 2014. Kokemuksia nuorten Suuntaohjauksesta verkossa. ”Yläfemmasulle, kun autoit eteenpäin! Tässähän ihan tuntee itsensä kuin toiseksi ihmiseksi”. Nuorisotutkimusverkosto / nuorisotutkimusseura. Verkkojulkaisu 74. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://media.sitra.fi/2017/02/23223945/Selvityksia76.pdf> [viitattu 29.9.2019].

Kolehmainen, A., Mäenpää, K., Peltola, S. & Ylönen, H. 2017. Ohjausprosessit ja toimintatavat verkko-ohjauksessa. Teoksessa Guttorm, T., Hakkarainen, T., Kolehmainen, A., Mäenpää, K., Peltola, S. & Ylönen, H. (toim.) Verkko-ohjaaja. Opas ohjaukseen sekä tieto- ja neuvontatyöhön verkossa. ePooki. Oulun ammattikorkeakoulun tutkimus- ja kehitystyön julkaisu 38. PDF-dokumentti, 16-41. Saatavissa: <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-597-151-7> [viitattu 23.9.2019].

Suler, J. 2004. The Psychology of cyberspace. The online disinhibition effect. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://truecenterpublishing.com/psycyber/disinhibit.html> [viitattu 24.9.2019].

Tuuva-Hongisto, S. 2018. Kaukana kaikesta: syrjäkylien nuoret. Teoksessa Komonen, K. & Ronkainen, J. (toim.) Punaisen langan virkkausta – Näkökulmia nuorisotyön koulutukseen, tutkimukseen ja kehittämistyöhön. Xamk kehittää 46. Mikkeli: Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu, 159-168.



PÖYTÄROOLIPELIT NUORTEN RYHMÄTOIMINNASSA JA TYÖELÄMÄVALMIUKSIEN EDISTÄMISESSÄ

Heikki Koponen, FM, aineenopettaja, pelipedagogian asiantuntija

”Pitkän jonottamisen jälkeen on teidän vuoronne asettaa virtuaalikympärit päähän. Tunnette kohinan vahvistuneen mielessänne. Laitteet kytketään päälle ja unien luotaaminen voi alkaa. Käytte läpi mielessänne viimeaikaisia unia. Tämä on ratkaiseva hetki saada kaivattua valuuttaa ja mahdollisesti uuden työpaikankin! Mikäli Febriksen virtuaalisali hyväksyy muistoistanne imutetun unen, ovat rahahuolet vähäksi aikaa ohitse. Minkä unen valitset? Mitä teet?”

PÖYTÄROOLIPELAAMINEN – MITÄ SE ON?

Pöytäroolipeli tapahtuu pelinjohtajan valitsemassa pelimaailmassa. Tätä voi verrata kirjan juoneen, johon pelaajat heittäytyvät päättämään tulevista tapahtumista. Pelin sääntöjen puitteissa luodaan pelihahmo, jonka kautta pelikokemus tapahtuu. Hahmo kehittyy pelin aikana omien vahvuuksien kautta ja pelaaja voi ominaisuuksien painotuksella tehdä tässä maailmassa, mitä haluaa.

Pöytäroolipelin tapahtumia määritetään yleensä noppia heittämällä, joten roolipelaamisessa myös arpaonnella on suuri merkitys. Pelinjohtaja määrittelee onnistumiset ja vie tilannetta eteenpäin noppia heittämällä. Näistä elementeistä kehittyy roolipelaamisen merkittävin mahdollisuus; pöytäroolipelit mahdollistavat olla vähän aikaa jotain muuta kuin henkilö normaalisti on. Jokainen roolipelaaja synnyttää oman ymmärryksensä pelien fiktiivisestä maailmasta ja juonen kautta peli synnyttää vuorovaikutusta (Montola 2003, 83-84).

Roolipeleissä pelaaja valitsee itselleen hahmon. Aloituksessa tulee pelaajalle eteen ratkaiseva hetki, kun pelaaja heittää noppia ja sijoittaa saadut arvot haluamaansa ominaisuuteen. Tämä määrittelee osaltaan, millainen oma hahmo on. Onko hahmo esimerkiksi fyysisesti vahva, mutta tekniset ominaisuudet ovat huonommat? Millaisen hahmon pelaaja haluaa luoda ja miksi? Hahmonluonnin merkitys pelissä on erittäin tärkeää. Pelaajalla on hahmoa luodessaan mahdollisuus peilata itseään ja omia ominaisuuksiaan. Roolipeleissä tämä tunnetaan käsitteellä ”bleed”, joka tarkoittaa aitojen tunteiden ”valumista” pelihahmoon tai toisinpäin. Tällöin pelaajan ja hahmon persoonallisuuksien rajat häilyvät, vuotavat ja sekoittuvat keskenään (ks. Pedersen 2010). Hahmon ominaisuuksien kehittyminen pelin edetessä on yleensä olennainen osa roolipelaamista. Tällöin pelinjohtaja palkitsee pelaajan toimintaa ja ominaisuudet voivat kehittyä pelissä määriteltyjen sääntöjen mukaisesti.

Pelin loppupurku eli ”debriefing” on oleellinen osa kokonaisuutta. Siinä käydään keskustelemalla läpi pelin tapahtumat, huomioidaan pelissä tehdyt ratkaisut sekä irrottaudutaan pelin maailmasta ja hahmosta. Palautteiden kerääminen ja katsaus tuleviin peliosuuksiin on myös tärkeää.

KOHINA ALKAA KUULUA

Digillä duuniin! -hankkeen yhtenä tavoitteena oli tehdä kokeiluja pelien ja pelillisyyden hyödyntämisestä nuorten työllisyyttä tukevilla palveluilla sekä nuorten työelämäosaamisen ja -valmiuksien kehittämisessä. Yksi keskeinen kokeilu oli Kohina-roolipelin kehittäminen koko hankkeen ajan. Kohina-roolipelin kehittämistyö käynnistettiin yhteistyössä Kuhan selviit -hankkeen (valtakunnallisen SOSKU-hankkeen osahanke) projektityöntekijä Taneli Selinin kanssa. Kuhan selviit -hankkeessa haluttiin uudistaa ryhmätoiminnan mallia ja Digillä duuniin! -hankkeessa puolestaan kokeilla pöytäroolipelin soveltamista nuorten työllistymisen edistämiseen, minkä vuoksi oli luontevaa ryhtyä yhteiseen kehittämistyöhön.



Kuva: Taavi Pajari

Pelin nimi oli Kohina. Se rakentui pöytäroolipelin menetelmin, mutta mukaan otettiin myös muita pelillisiä elementtejä, jotka olivat esimerkiksi pakohuonepeli, käynti elokuvateatterissa, tutustuminen virtuaalipe-lilaitteistoon ja tutustuminen tiedekeskus Heurekan näyttelyyn. Nämä kaikki tapahtumat liitettiin pelin juoneen.

Pelin juoni suunniteltiin vaihtoehtoiseen historiakehi-tykseen, jonka maailma oli kohdannut. Vuonna 1980 tapahtunut suuri auringosta purkautunut säteilymyrsky tuhosi kaiken silloisen sähköteknisen laitteiston. Tämä aiheutti maailmanlaajuiset yhteis-kuntamuutokset, jotka välittyivät vahvasti myös Suomeen. Koko yhteiskunta oli muuttunut, tekniikka oli kehittynyt eri suuntiin ja valtaa pitävä taho oli energiamarkkinoita hallitse-va yritys. Tähän maailmaan rakennettiin roolipeliskenaarit, joissa pelaajat temmataan mukaan juoneen, jonka lonkerot avautuvat pala palalta. Mitä on tapahtunut? Kuka on omituisten yhteydenottojen taustalla? Mikä on heidän missionsa? Tärkeäksi osaksi pelin juonen kehittämisessä koettiin pelin kautta tapahtuva voimaannuttaminen. Pelihahmot olivat alun tapahtumien valossa jotain aivan muuta, millaisiksi hahmot paljastuivat pelin lopussa. Oleellinen pelin tapahtumiin vaikuttanut juonenosa oli pelaajille alussa istutettu, ”kohinan” aiheuttava, nanorobottipuruske. Tämä aiheutti pelaajien välille hieman telepatiaa muistuttavan ominaisuuden.

Kohina-pelissä minimoitiin väkivallan osuus ihmisiä kohtaan. Pelissä tuli vastaan tais-telutilanteita, jolloin vastassa oli mekaanisia koneita tai biomekaanisia eläimiä. Monessa kohtauksessa oli mahdollisuus valita myös väkivallaton vaihtoehto, johon pelissä useimmiten päädyttiinkin.

Kuinka pelin voi suunnitella ja miten suunniteltiin Kohina-peli?

TARVIKKEET:

1. Valitse kirjastosta satunnainen kirja. Valitse sen nimestä sana. Tämä on pelisi nimi. (Kohina)
2. Valitse maailma, jossa pelataan. (vaihtoehtoisen historian kokenut maailma, ei fantasiaelementtejä)
3. Keksi syy, miksi maailma on muuttunut (valtava auringosta lähtenyt säteilymyrsky - Carrington nro 2)
4. Miten se on vaikuttanut Suomeen? Mikä on muuttunut? (koko yhteiskuntarakenne)
5. Millainen yhteiskuntarakenne on? (vahvasti polarisoitunut)
6. Miten tekniikka on kehittynyt? (suuria edistysaskeleita geeniteknologiassa, virtuaaliverkoissa ja biomekaanisissa laitteissa)
7. Millaisia työtehtäviä vaihtoehtoisessa Suomessa on? Millaisia valmiuksia erilaisessa työelämäkentässä tarvitaan? (suunnittele uusia työpaikkoja ja liitä ne peliin)

VALMISTUSOHJE:

Ota tarvikkeet eteesi – pyörittele, sekoita ja hämmennä. Kirjaa ylös ideoita ja tulokulmia. Mieti kokonaisjuoni. Ota välillä fileerausveitsi ja leikkaa irti turhat kohdat. Muokkaa, palastele ja rakenna. Mieti ongelmanratkaisuja. Lyö välillä päätäsi seinään. Kuuntele kohinaa. Leivo kokonaisuus sopivassa ympäristössä ja odota asiakkaasi palautetta nautintohetken jälkeen. Bon appétit!

2. Pelissä pelihahmo haki työpaikkaa. Kohinaan suunniteltiin kohtaus, jossa pelaajat joutuivat hakemaan työpaikkaa. Nämä olivat kuvitteellisia pelimaailmaan liittyviä työpaikkoja. Työn hakeminen tapahtui erillisellä peliä varten rakennetulla verkkosivustolla. Pelaaja ei voinut hakea kaikkia työpaikkoja vaan hänen täytyi tarkastella, kuinka oman hahmon ominaisuudet ja kyvyt soveltuivat tiettyyn työpaikkaan. Työnhakua pohdittiin yhdessä debriefing-osuudessa.



Kuvakaappaus peliä varten laaditusta verkkosivustosta, jonka avulla avoimia työpaikkoja haettiin.

KOHINAN PELAAMINEN JA TESTAAMINEN ERI KOHDERYHMILLÄ

Kohinan ensimmäinen peluutus tapahtui keväällä 2018 Mikkeliä. Neljän tunnin mittaisia viikoittaisia tapaamisia oli yhteensä 14. Näistä noin puolet oli puhtaasti pelin juonta eteenpäin kuljettavia roolipeluutuskertoja. Peli mahdollisti myös satunnaisten vierailijahahmojen esiintymisen ja peluutuksissa olikin mukana muun muassa opiskelijaharjoittelijoita ja nuorisotyön ammattilaisia.

Kohinaa jatkokehitettiin ja pelattiin Mikkelin ryhmän jälkeen yksittäisissä tapahtumissa. Näitä olivat esimerkiksi Game Lab Mikkelin lanitapahtuma, peluutus Arki on draamaa -ryhmälle Mikkelin teatterilla ja peluutus Ohjaamo Olkkaarilla Mikkeliä. Nämä tapahtumat olivat kertaluonteisia ja kestoltaan 3-4 tuntia. Tällaiset peluutukset olivat hyvin erilaisia pitkäkestoisiin kampanjoihin verrattuna, ja niissä päästiin raapaisemaan pelin kokonaisuutta hahmonluonnin, pelimaailmaan tutustumisen ja yhden lyhyen peliskenaarion kautta. Lyhyt skenaario nähtiin usein hieman ongelmana: Mitä seuraavaksi tapahtuu? Mitä minulle jatkossa tapahtuisi?

Koko Kohina-pelikampanja peluutettiin täydessä laajuudessaan lähipelinä Pieksämäen Starttiryhmälle ja Mikkelin työpajan osallistujille. Starttiryhmän pelistä oli karsittu pois kaikki irralliset elementit ja peli oli puhtaasti pöytäroolipeliä. Mukaan otettiin uusia versioita esimerkiksi ongelmanratkaisua vaativissa kohtauksissa. Tällainen oli esimerkiksi Nintendo Switchillä pelattava pomminpurkupeli “Keep talking and nobody explodes”, joka liitettiin pelin juoneen. Pieksämäen Kohina-pelikampanja pelattiin läpi neljässä tapaamiskerrassa. Mikkelin työpajan peluutus poikkesi aiemmista peluutuksista siten, että pelinjohtajana toimi hankkeessa työskennellyt TKI-asiantuntija Ville Eerikäinen, jolla ei ollut aikaisempaa kokemusta pelinjohtajuudesta. Kokeilulla haluttiin saada selville pelikäsikirjoituksen toimivuus aloittelevalla pelinjohtajalle.



Lue lisää s. 124

Peliä peluutettiin myös verkon kautta käyttämällä Roll20-roolipelisovellusta *Digikohina*-nimisessä kokeilussa. Kyseinen sovellus mahdollistaa videokuvan, äänen, erikoistehosteiden, noppien heiton ja karttojen esittämisen. Pelihahmoja voidaan sijoittaa ja liikuttaa haluamallaan tavalla. Kohinan peluutus Roll20:n avulla oli hyvin helppoa ja se soveltui hienosti ja ongelmitta peliskenaarioiden läpikäymiseen.



Kohinaa pelattiin useissa eteläsavolaisissa pienissä kunnissa. Kuvassa Riikka Vasara (vas.) ja Juvan etsivä nuorisotyöntekijä Emmi-Elina Fjällström (oik.). Riikka osallistui hankkeeseen Digikohinan peluutuksiin. Kuva: Ville Eerikäinen

AVAUTUVATKO ROOLIPELAAMALLA SALAISET PORTAAT?

Digillä duuniin! -hankkeessa toteutettu roolipelin käyttö työelämävalmennuksen apuna oli heittäytymistä johonkin aivan kutkuttavan mielenkiintoiseen. Taustani roolipelien parissa tuki näkemystä, että elämyksellisyys synnyttää vahvoja oppimiskokemuksia. Roolipelaaaminen vaatii heittäytymistä ja suurin kysymysmerkki kokeilussa oli nuorten lähteminen mukaan tällaiseen toimintaan. Hyvin harvalla peluutuksiin osallistuneella oli aikaisempaa roolipelikokemusta. Peluutuksista saatiin osallistujilta positiivista palautetta:

“Peli sijoittui uniikkiin pelimaailmaan, joka oli luotu yksinomaan peliä varten. Tarina oli myös kyseistä peliä varten keksitty. Maailma ja tarina vaikuttivat tarpeeksi uskottavilta ja sen kulkuun oli mukava osallistua.”

“Kohinassa pääsi kehittämään ja hyödyntämään ryhmätöitäitoja, jotka ovat tärkeitä myös työelämässä. Tätä harvoin pääsee arkielämässä harjoittelemaan, joten oli mukavaa niitäkin taitoja vuorostaan päästä käyttämään ja parantamaan.”

“Ryhmä oli aktiivimalliin sopivaa toimintaa, joka erottuu joukosta. Monesti TE-toimiston kanssa sovitut työkokeilut ja vastaavat eivät ehkä olisi kaikkein mukavinta toimintaa, mitä voi harrastaa, mutta Kohinan tyyliseen toimintaan voi paljon helpommin heittäytyä mukaan jo pelkästä kokeilunhalustakin.”

“Kotona istuessa harvemmin tulee nähtyä ihmisiä, ellei erikseen sovi tapaavansa kavereiden kanssa. Ryhmä toi sosiaalista kanssakäymistä elämään ja tarjosi myös mahdollisuuden tutustua uusiin ihmisiin.”

”Sinuun on istutettu nanorobottien avulla kohina. Tunnet sen vahvistuvan päivä päivältä. Sellaiset muistot, jotka ovat jo kauan aikaa sitten hautautuneet aivosolujesi arkistomappiin välähtelevät voimakkaana. Näet maiseman, joka on lapsuutesi sielunmaisema. Mikä se on?”

LÄHTEET:

Kolb, D.A. 1984. *Experiential learning. Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall: New Jersey.

Montola, M. 2003. Role-playing as interactive construction of subjective diegeses. Teoksessa Gade, M., Thorup, L. & Sander, M. (toim.) *When larp grows up – Theory and methods in larp*. Copenhagen, Projectgruppen KP03, 82-89. PDF-dokumentti. Saatavissa <https://nordiclarp.org/w/images/c/c2/2003-As.Larp.Grows.Up.pdf> [viitattu 4.10.2019].

Pedersen, B. 2010. Delirium. Insanity and love bleeding from larp to life. Teoksessa Stenros, J. & Montola, M. *Nordic larp*. Tukholma: Fea Livia, 288-297. PDF-julkaisu. Saatavissa <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/95123> [viitattu 4.10.2019].





MERKILLISTÄ! - DIGITAALISET OSAAMISMERKIT INNOSTAVAT OPPIMAAN

Sanna Lappalainen, KM, projektipäällikkö

Istun Loire-joen rannalla ja katselen piskuisen ranskalaisen Bloisin kaupungin joenrantamaisemaa. Eletään alkusyksyä 2018 ja takana on kansainvälisen “Designing learning playlists and badges” -valmennuksen ensimmäinen päivä. Olen juuri tavannut lähes 30 eri maista saapunutta henkilöä, joilla kaikilla tuntuu olevan yksi yhteinen kiinnostuksen kohde: digitaaliset osaamismerkit. Valtaosa valmennukseen osallistujista on keskieurooppalaisia nuorten kanssa työskenteleviä ammattilaisia, joille digitaalisten osaamismerkkien käyttö tuntuu olevan hyvin kiinteä osa nuorisotyötä ja -toimintaa. Mitä tämä kaikki puhe digitaalisista osaamismerkeistä oikein on? Tunnustan olleeni hieman hämilläni kaikesta uudesta, mutta yhtä aikaa myös hyvin utelias oppimaan lisää digitaalisten osaamismerkkien mahdollisuuksista.

Digitaaliset osaamismerkit eivät olleet käsitteenä uusi, mutta omakohtaista kokemusta niiden käytöstä minulla ei ollut ennen kyseistä kansainvälistä valmennusta. Suomessa digitaaliset osaamismerkit ovat tehneet tuloaan viime vuosien aikana erityisesti oppilaitosten ja koulujen arkeen. Nuorisotyön ja -toiminnan yhteydessä digitaalisten osaamismerkkien käyttö on ollut selvästi vähäisempää, mutta uusia avauksia on viime vuosien aikana tehty erityisesti järjestöjen ja nuorisokeskusten toimesta. Digitaalisista osaamismerkeistä käydään Suomessa keskustelua

erityisesti eri tavoilla hankitun osaamisen tunnistamisen ja tunnustamisen viitekehyydessä (ks. Sitra 2019). Jo heti ensimmäisen valmennuspäivän aikana minulle kuitenkin ilmeni, että merkkejä voidaan hyödyntää paitsi osaamisen tunnistamisessa ja tunnustamisessa myös laajemmin nuorten osallisuuden, aktiivisuuden ja oppimisen edistämisessä.

ENSIMMÄINEN MERKKI KUKKAROSSA

Ensimmäisenä valmennuspäivänä kuulen paljon kokemuksia ja ideoita digitaalisten osaamismerkkien käytöstä, mutta samalla huomaan miettiväni, mitä digitaalinen osaamismerkki konkreettisesti tarkoittaa. Ensimmäisen merkin ansaitsemisen myötä opin, että digitaalisella osaamismerkillä (Open Badge) tarkoitetaan visuaalista tapaa näyttää omaa osaamista tai oppimista. Digitaalinen osaamismerkki koostuu kuvasta ja siihen liitetystä perustiedoista, joista selviää merkin nimi, merkin myöntäjän tiedot, kriteerit sekä todisteet, joiden avulla hankittu osaaminen todennetaan. Yleisesti ottaen digitaaliset osaamismerkit sisältävät tiedon siitä, mitä opittiin, kuka oppi ja milloin opittiin (Grant 2014, 7). Koulutuksessa hyödynnetään Badgecraft-nimistä osaamismerkkialustaa ja Badge Wallet -nimistä mobiilisolvellusta, mutta digitaalisten osaamismerkkien luomiseen ja myöntämiseen on olemassa useita muitakin erilaisia osaamismerkkialustoja.



Tämän artikkelin kirjoittajan ensimmäinen ansaittu digitaalinen osaamismerkki "Designing learning playlists and badges" -koulutuksessa. Kuva: Badgecraft

Valmennuksen aikana saan paljon tietoa digitaalisista osaamismerkeistä, pääsen ideoimaan kansalliseen kehittämistyöhön soveltuvia erilaisia merkkejä sekä jakamaan laajemmin kokemuksia digitaalisesta nuorisotyöstä osana kansainvälistä ryhmää. Viikon päätteeksi pakkaan matkalaukkuun paikallisten hanhenmaksasäilykkeiden lisäksi digitaalisen merkikukkaron ja ideoita siitä, kuinka digitaalisia osaamismerkkejä voitaisiin hyödyntää osana Digillä duuniin! -hankkeen alueellista kehittämistyötä.

LOIREN RANNALTA KOKEILEMAAN ETELÄSAVOLAIISIIN JÄRVIMAISEMIIN

Tätä artikkelia kirjoittaessa kyseisestä kansainvälisestä valmennusjaksosta on yli vuosi aikaa, mikä tarkoittaa paitsi oman merkkikukkaron pullistumista myös erilaisten kokeiluiden tekemistä digitaalisiin osaamismerkkeihin liittyen. Hankkeessa käynnistettiin ja toteutettiin erilaisia kokeiluja yhteistyössä paikallisten toimijoiden kanssa sekä järjestettiin koulutusta osaamismerkkien käyttöönoton tueksi. Keskeisenä tavoitteena oli digitaalisten osaamismerkkien käytön nivominen osaksi hankkeen alueellisia sosiaaliseen vahvistamiseen ja työllisyyttä tukevien palveluiden sekä menetelmien kehittämiseen liittyviä kokeiluja.



Kuva: Ville Eerikäinen

Hankkeessa tehtyjen kokeilujen pohjalta voidaan todeta, että digitaalisilla osaamismerkeillä on valtava potentiaali paitsi nuorten osaamisen tunnistamisessa ja tunnustamisessa myös laajemmin työllisyyttä tukevilla palveluilla sekä ylipäättään nuorisotyössä ja -toiminnassa. Digitaalisten osaamismerkkien hyötyjä ovat esimerkiksi

- osallistumisen ja ryhmään kuulumisen osoittaminen
- oppimaan innostuminen
- osaamisen tunnistaminen ja tunnustaminen

OSALLISTUMINEN JA RYHMÄÄN KUULUMINEN

Yksinkertaisimmillaan digitaalisia osaamismerkkejä voidaan hyödyntää yksittäiseen tapahtumaan tai toimintaan osallistumisen osoituksena, jolloin osallistujat saavat merkin automaattisesti (Abramovich ym. 2013). Osaamismerkki voidaan myös lunastaa esimerkiksi QR-koodin avulla. Näin käytettyinä digitaaliset osaamismerkit toimivat ikään kuin digitaalisina jalanjälkinä, joiden avulla voidaan tehdä näkyväksi myös se nuorten osallistuminen ja aktiivisuus, mikä ei muutoin tulisi näkyväksi (ks. Grant 2014, 23). Nuoren elämän kannalta tällä tapahtumalla tai toiminnolla voi olla suurikin merkitys. Samalla digitaaliset osaamismerkit voivat toimia osoituksena ryhmään kuulumisesta.

Digillä duuniin! -hankkeessa digitaalisia osaamismerkkejä kokeiltiin nuorten osallistumisaktiivisuuteen innostamisessa muun muassa yrittäjyyden teemaviikolla keväällä 2019. Teemaviikon aikana mikkeliäläisillä nuorilla oli mahdollisuus tutustua peleihin, pelien kehittämiseen ja pelialan yrittäjyyteen *pelit ja peliala -merkkien* avulla. Tässä kokeilussa yhteen digitaaliseen osaamismerkkiin koottiin temaattinen kokonaisuus, joka sisälsi esimerkiksi useita teemaviikon tapahtumia ja tehtävänantoja. Tässä kokeilussa havaittiin, että parhaimmillaan digitaaliset osaamismerkit toimivat osana tapahtumaa silloin, kun yhteen merkkiin sisältyy ainoastaan yhteen tapahtumaan osallistuminen. Näin hyödynnettynä yhden merkin saaminen voi motivoida osallistumaan myös toiseen tapahtumaan tai muuhun aktiviteettiin.

OPPIMAAN INNOSTUMINEN

Digitaalisiin osaamismerkkeihin nivoutuu myös monia pelillisiä elementtejä, jotka voivat innostaa ja kannustaa oppimaan. Pelillisyyden ja pelillistämisen voidaan määritellä monin tavoin. Keskeistä pelillistämisyssä on peleistä tutujen elementtien tuominen pelien ulkopuolisiin konteksteihin (ks. Nacke & Deterding 2017; Brauer 2019a). Ansaitut merkit tulevat näkyviin digitaaliseen osaamismerkkialustaan, joka kokoaa omat saavutukset yhteen paikkaan. Osaamismerkkeihin voidaan rakentaa myös erilaisia tasoja, mikä myös toimii pelillisenä elementtinä (ks. Brauer 2019b, 9). Myös Digillä duuniin! -hankkeen kokeiluissa havaittiin, että digitaalisen osaamismerkin ansaitseminen voi tehdä passiivisesta osallistujasta aktiivisen tekijän. Kun digitaaliseen merkkikukkaroon ilmestyy konkreettinen osoitus omista saavutuksista osaamismerkin muodossa, saattaa se vaikuttaa oppimiseen motivoivalla tavalla (ks. Abramovich ym. 2013).

Pelillisyyden hyödyntäminen oli tavoitteena oppimaan kannustamisessa, kun digitaalisista osaamismerkeistä laadittiin niin sanottuja oppimisen soittolistoja (learning playlist) osana hankkeen kansainvälistä yhteistyötä. Soittolistalla tarkoitetaan valmiiksi laadittua oppimiskokonaisuutta, jonka avulla nuori voi oppia itseään kiinnostavasta teemasta. Soittolista voi koostua useammista aktiviteeteista, joiden suorittamisesta saa digitaalisen osaamismerkin.



Koko soittolistan suorittaminen huipentuu vielä kokoavan digitaalisen osaamismerkkin ansaitsemiseen. Soittolistojen myötä digitaalisten osaamismerkkien käyttöön saatiin lisää pelillisiä ulottuvuuksia.

Olennaista oppimisessa on myös palautteen antaminen ja saaminen. Osaamismerkkin vastaanottamisen yhteydessä on mahdollista lisätä todisteita merkin suorittamisesta, kuten omasta oppimisesta tai osaamisesta. Käytännössä tämä todiste voi olla esimerkiksi tekstiä, kuvia tai videoita. Vastaavasti digitaalisia osaamismerkkejä laatiessa voidaan määritellä, kenellä on oikeus hyväksyä nämä todisteet osaksi osaamismerkkin ansaitsemista. Näin ollen on mahdollista, että nuoret voivat tarkastella toistensa tallentamia todisteita oppimisesta ja osaamisesta sekä antaa palautetta toisilleen. Myös tämä vertaisten keskinäinen vuorovaikutus ja palautteenanto voi innostaa oppimaan.

Sen lisäksi, että digitaaliset osaamismerkit voivat kannustaa ja innostaa oppimaan uutta, voivat ne myös toimia oman oppimisprosessin suunnittelun välineenä. Nuorisotyön ja -toiminnan viitekehyksessä on perusteltua suunnitella ja toteuttaa digitaalisia osaamismerkkejä yhdessä nuorten kanssa. Digillä duuniin! -hankkeessa digitaalisten osaamismerkkien visuaalisen ilmeen suunnittelusta vastasivat useassa kokeilussa Mikkelin nuorten työpajojen digitaalisen median pajan valmentautajat. Samalla kun nuoret yhdessä työvalmentajien kanssa loivat osaamismerkkien visuaalisen ilmeen, pääsivät he tutustumaan yleisemmin digitaalisiin osaamismerkkeihin. Nuorten rooli oli merkittävä myös merkkien sisällön suunnittelussa kokeilussa, jossa kehitettiin pelit ja peliala -merkit.

OSAAMISEN TUNNISTAMINEN JA TUNNUSTAMINEN

Digitaaliset osaamismerkit yhdistetään useimmiten eri tavoilla hankitun osaamisen tunnistamiseen ja tunnustamiseen. Koulutusjärjestelmän sisällä tapahtuva oppiminen osoitetaan yleensä todistuksella, mutta koulutuksen ulkopuolella tapahtuvan oppimisen näkyväksi tekemiseen ei tällaista systemaattista tapaa ole. Digitaalinen osaamismerkki on yksi tapa koulutuksen ulkopuolella kertyneen osaamisen, tietojen ja taitojen sekä saavutusten osoittamiseen.

Digitaaliset osaamismerkit tarjoavat digitaalisen tavan tunnistaa omaa osaamistaan ja hankkia tälle osaamiselle tunnustus esimerkiksi koulutus- ja työelämässä. Digillä duuniin! -hankkeessa tällaista kokeiltiin esimerkiksi Juvan **PR-nuoret -kokeilussa**. Hankeyhteistyönä Juvalla järjestetystä vertaisohjaajakoulutuksesta laadittiin osaamismerkistö, jonka suorittuaan nuoren oli mahdollista hyväksilukea vertaisohjaajakoulutus lukion vapaavalintaiseksi kurssisuorituksiksi.



Lue lisää s. 120

PIENET SUURET ENSIASKELEET!

Digillä duuniin! -hankkeessa toteutettiin melko pienimuotoisia, mutta merkitykseltään mahdollisesti hyvinkin tärkeitä kokeiluja digitaalisten osaamismerkkien käytöstä nuorisotyössä ja -toiminnassa. Kuten kokeilevalle kehittämiselle on tyypillistä, olivat ensiaskeleet hataria, mutta erittäin innostavia. Digitaalisissa osaamismerkeissä on valtava potentiaali myös nuorisotyössä ja -toiminnassa sekä työllisyyttä tukevissa palveluissa ja menetelmissä.

Nuorten työllisyyttä tukevissa palveluissa olisi tarpeen kartoittaa laajemmin, kuinka digitaaliset osaamismerkit voisivat olla osa esimerkiksi nuorten työpajatoimintaa. Hankkeen puitteissa otettiin esimerkiksi Pieksämäen ja Mikkelin nuorten työpajojen kanssa käyttöön digitaalisia osaamismerkkejä, mistä saatiin alustavia myönteisiä kokemuksia. Voisiko digitaaliset osaamismerkit olla sellainen pelillinen menetelmä, joka voitaisiin valjastaa nuorten työpajatoiminnan yksilöllisen valmennuksen, osaamista kasvattavan työtoiminnan ja yhteisöllisen vertaistuen tueksi? Sujuvoittaisiko digitaalisten osaamismerkkien käyttö osaamisen tunnistamista, tunnustamista ja ylipäätään opinnollistamista? Innostaisiko merkillinen oppiminen oppimaan lisää?



LÄHTEET:

Abramovich, S., Schunn, C. & Higashi, R. M. 2013. Are badges useful in education? It depends upon the type of badge and expertise of learner. *Educational technology research and development*, 61, 217-232.

Brauer, S. 2019a. Digital open badge-driven learning - Competence-based professional development for vocational teachers. Lapin yliopisto. Kasvatustieteiden tiedekunta. Väitöskirja. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://lauda.ulapland.fi/handle/10024/63609> [viitattu 25.9.2019].

Brauer, S. 2019b. Osaamismerkein ohjautuva oppiminen - innostavat tukirakenteet pelillistettyyn oppimiseen. SeOppi 01/2019. Saatavissa: https://eoppimiskeskus.fi/images/stories/SeOppi/SeOppi_01-2019-web.pdf [viitattu 20.9.2019].

Grant, S. L. 2014. What counts as learning: Open digital badges for new opportunities. PDF-dokumentti. Irvine, Ca: Digital media and learning research hub. Saatavissa: https://dmlhub.net/wp-content/uploads/files/WhatCountsAsLearning_Grant.pdf [viitattu 17.9.2019].

Nacke, L. & Deterding, S. 2017. The maturing of gamification research. *Computers in human behaviour*, 71, 450-454.

Sitra. 2019. Kohti osaamisen aikaa. 30 yhteiskunnallisen toimijan yhteinen tahtotila elinikäisestä oppimisesta. Sitran selvityksiä 146. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://media.sitra.fi/2019/02/06165242/kohti-osaamisen-aikaa.pdf> [viitattu 20.9.2019].

KOKEMUKSIA NUORTEN YRITTÄJYYTEEN ORIENTOIVISTA KOKEILUISTA

Niko Arola, VTM, TKI-asiantuntija

Nuorten innostaminen yrittäjyyteen on erittäin tärkeää Etelä-Savon tulevaisuudelle. Digillä duuniin! -hankkeessa toteutettiin useita erilaisia kokeiluja nuorten yrittäjyyden edistämiseksi. Mitä on syytä ottaa huomioon yrittäjyyteen innostamiseen liittyvien kokeiluiden eri vaiheissa? Tähän artikkeliin on kerätty erilaisia huomioita, joita hankkeen “Innostu yrittämään” -tapahtumissa ja yrittäjyyskasvatuksen kokeiluissa havaittiin. Julkaisuisissa esiteltyjen yrittäjyyskokeilujen pohjalta peilataan myös oppimiskokemuksia, joita saatiin toteutumattomista kokeiluista sekä epäonnistumisten ja haasteiden kautta. Artikkelissa pohditaan myös nuorten aktivointiin ja motivointiin liittyviä keinoja.

Yrittäjyyteen liittyvissä kokeiluissa on tehty yhteistyötä muun muassa eteläsavolaisten työpajojen kanssa. Kuvassa Puumalan työpajan työvalmentaja Kari Laamane. Kuva: Ville Eerikäinen



SUUNNITTELUUN PANOSTAMINEN

Yrittäjyyskokeilun suunnittelu- ja ideointivaiheessa on hyödyllistä, jos yhteistyökumppanin kanssa on jo aiemmin toimittu ja kumppani tunnetaan entuudestaan. Tämä nopeuttaa suunnittelua. Eräässä toteutumattomassa kokeilussa havaittiin, että työsuunnitelma sekä aikataulutus on oltava kunnossa ja näiden laatimiseen tulee varata riittävästi aikaa. Muuten on hankalaa seurata, onko jokainen kumppani hoitanut tehtävänsä. Pahimmassa tapauksessa kaikki vastuu jää päätoteuttajan kannettavaksi.

Kokeilua voi hyvin markkinoida pikaisellakin aikataululla, mutta viimeistään toteutuksen alkaessa eri osapuolilla tulee olla yhtenäinen näkemys siitä, miten toimitaan ja mihin pyritään. Tämän jälkeen osa suunnittelusta voidaan tehdä etänäkin.

Jos varsinaista kohderyhmää ei tavoiteta suunnitteluun, on kuitenkin hyvä hyödyntää nuorten kanssa toimivia ammattilaisia siten, että he kyselevät nuorilta epämuodollisesti suullista palautetta ideoista. Myös nuorten harjoittelijoiden näkemyksiä kannattaa kuunnella tarkalla korvalla. Joissain tapauksissa suunnittelu ja nuorten osallistaminen onnistuu esimerkiksi ennakkoon opintoihin liitettynä tai hyödyntämällä esimerkiksi nuorisovaltuustoissa toimivien nuorten tai johonkin harrastuspiiriin kuuluvien nuorten ajatuksia.

Myös oman lähipiirin nuorilta voi yleisesti kysellä, mitä he tykkäisivät tällaisesta tapahtumasta tai toteutuksesta, osallistuisivatko he itse ja miksi. Yksi toimiva tapa osallistaa nuoria on järjestää myös jollain tavalla tavoitettaville nuorille ohjattu suunnittelutuokio sopivassa neutraalissa ympäristössä, kuten esimerkiksi mukavassa kahvilassa. Jos mahdollista, nuoret on hyvä sitouttaa myös samalla jatkokehittämiseen sopimalla vastuista sekä rohkaisemalla heitä kutsumaan kavereitaan mukaan suunnitteluun ja toteutukseen. Suunnitteluvaiheessa hämmennystä aiheuttaa se, jos nuorilta odotetaan ideoita, mutta suunniteltu budjetti onkin rajoitettu. Nuorten olisi tärkeää tietää alusta lähtien toteutusraamit mahdollisimman tarkasti.

MARKKINOINTIA KOHDENNETUSTI

Hyvä markkinointiviestinnän suunnittelu on mukautuvaa ja se ottaa aina huomioon markkinoinnin kohderyhmän sekä luo sille tavoitteet (Karjaluoto 2010, 20-21). Nuorten vertaistiedottaminen on lisääntynyt tieto- ja neuvontatyössä eri puolilla Suomea. Vertaistiedottamisessa nuoret tiedottavat toisille nuorille tärkeinä pitämistään asioista. Vertaistiedottamisessa toteutuu myös nuorten osallisuus. (Pitkänen 2016, 109.) Digillä duuniin! -hankkeessa vertaistiedotus on ollut yksi toimivista markkinointitavoista. Tällä keinolla saatiin osallistujia mukaan muun muassa Savonlinna innosteessa -yrittäjyysinnostamistapahtumaan, joka järjestettiin osana hankkeen toteuttamaa *tapahtumatuottajavalmennusta*. Huolimatta siitä, että nuoret olivat itse olleet suunnittelemassa sisältöä, muiden nuorten saaminen



Lue lisää s. 105

paikalle lauantapäivänä osoittautui haastavaksi, joitakin parhaita samanhenkisiä kavereita lukuun ottamatta. Aiheen tulee siis olla kiinnostava. Savonlinnassa yhdistävä tekijä joidenkin nuorten kohdalla oli rap-musiikki. Tästä voimme päätellä, ettei löydy yhtä asiaa, joka kiinnostaisi kaikkia nuoria, vaan innostamistapahtuma on kohdistettava tietylle joukolle.

Digillä duuniin! -hankkeen puitteissa tehdyissä kokeiluissa geneeriset tapahtumat toimivat selkeästi heikommin verrattuna esimerkiksi pelinkehitystapahtuma *Job Game Jamiin*, joka oli suunnattu selkeästi yhdelle kohderyhmälle. Osaa tapahtumia lähdettiin ensin markkinoimaan yrityksille ja tämä aiheutti toisinaan sen, että nuorten näkökulma jäi vajavaiseksi. Tapahtumantuottaminen vapaaehtoisvoimin vaatii myös yllättävän paljon käsipareja ja kun nuorille annetaan vapauksia suunnitella sisältöä, tulee jatkuvasti myös uusia ideoita ja muutoksia erityisesti siinä vaiheessa, kun nuoret ovat rohkaistuneet ja olisi jo aika pitää kiinni sovitusta sisällöstä, jotta markkinoinnille jäisi riittävästi aikaa.

Nuorten tavoittaminen ja heidän huomionsa saaminen mainostulvan keskellä on haastavaa. Kyselyn mukaan keskivertonuori käyttää viikossa aikaa eri sosiaalisen median palveluissa 15–20 tuntia ja keskimäärin nuoret käyttävät yhdeksää eri sosiaalisen median palvelua tai sovellusta. Muutokset eri sovellusten suosiossa ovat nopeita. (Suomessa asuvien 13–29-vuotiaiden nuorten sosiaalisen median palveluiden käyttäminen ja läsnäolo, 2019.) Vaikka nuoret ovat pääosin taitavia sosiaalisessa mediassa ja erilaisten sovellusten kanssa, voidaan markkinoinnin tukena hyödyntää markkinointiviestinnän asiantuntijan osaamista.

Useissa yrittäjyyskokeiluissa ja -tapahtumassa kipuultiin sen kanssa, kuka tai mikä olisi tapahtuman vetonaula. Millainen yrittäjyystarina vetoaisi nuoriin? Tässäkään ei voi miellyttää kaikkia. On hienoa, mikäli löydetään henkilö, joka on iältään sopiva ja jolla on jonkinlaisia siteitä alueelle tai paikkakunnalle. Myös rehellinen tarina, joka ei suoraan johda yrittäjyyteen vaikuttaa puhuttelevan työn ja koulutuksen ulkopuolella olevia nuoria. Esimerkiksi hankkeessa toteutetussa digitaalisessa ryhmävalmennuksessa toimi erittäin hyvin mikkeliläisen grillin pitäjän *yrittäjyystarina*, joka ei keskittynyt ainoastaan yrittäjyyteen vaan myös siihen, miten erilaiset työtehtävät voivat tuoda ideoita ja taitoja yrittäjyyttä ajatellen. Grilliyrittäjä oli myös nuorille ennestään tuttu, sillä hän oli saanut näkyvyyttä eräessä televisio-ohjelmassa. Myös pelien kehittäjänä tunnetuksi tullut jyvaskyläläinen yrittäjä herätti kiinnostusta.

Nuoria tavoitetaan, kun kanava on oikea ja viesti sekä sisältö kohdennettu. Viestin on herätettävä tunteita, summaa viestintäkonsultti Ville Kormilainen Verken (2019) videossa. Tähän tulisi kiinnittää huomiota markkinoinnissa. Yksi idea onkin, että otetaan suunnitteluun mukaan iso joukko nuoria, jotka suunnittelevat tapahtumaa pääosin itselleen. Tällainen malli on toiminut Pieksämäen 4H:n toteuttamassa nuorten projektissa ja samaan tähdättiin myös esimerkiksi hankkeen tapahtumatuottajavalmennus-kokeiluissa.



Lue lisää
s. 95



Lue lisää s. 104



Hankkeen järjestämällä yrittäjyyden teemaviikolla toukokuussa 2019 pelialan yrittäjyydestä oli kertomassa Pelistudio Zaibatsu Interactive Oy:n toimitusjohtaja ja perustaja Jussi Pertola. Kuva: Ville Eerikäinen

NUORTEN AKTIVOINTI JA MOTIVOINTI

Useimmat yrittäjyyskokeilujen haasteista liittyivät kysymykseen nuorten aktivoinnista. Nuoret ajattelevat joistakin asioista eri tavalla kuin keski-ikäiset ja nuoria motivoivat asiatkin saattavat olla edellisille sukupolville yllättäviä. Työllistyminen ei välttämättä motivoi kaikkia. Työhön tai opintoihin liittyvät hyödyt saattavat motivoida nuoria mukaan vapaaehtoistoimintaan, mutta tämä ei välttämättä päde kaikkien kohdalla. Auttamisen halu ja siihen liittyvä arvopohja on useimmiten kaikista syistä tärkein. Vahvoja syitä toiminnassa mukana olemiselle ovat myös toiminnan hauskuus, kaverit ja yhdessä tekeminen sekä mahdollisuus kohdata uusia ihmisiä. Ne, joille motivaatio tulee ulkopuolelta eli yleensä painostuksena jonkun muun taholta, kokevat auttamismotivaationsa heikoimpana. (Myllyniemi 2012, 24.) Digillä duuniin! -hankkeen yrittäjyyskokeilujen kautta huomattiin, että juuri mukava yhdessä tekeminen ja kaverit saattaisivat olla yksi motivaation lähde nuorille järjestettävissä tilaisuuksissa.

Eräs pohtimisen arvoinen seikka on, odotetaanko joissain tilanteissa alaikäisiltä tai täysi-ikäisyyden juuri saavuttaneilta liian suurta itseohjautuvuutta. Tehtävänannossa ja yrittäjyyteen innostamisessa on syytä muistaa, että harvalla nuorella on vielä tuossa vaiheessa kokemusta työelämästä ja sen työskentelytavoista. Esimerkiksi **kesätiedottajatiimi-kokeilussa** havaittiin tärkeäksi sen korostaminen, että on sovittava ajoissa työelämän edustajien kanssa tapaamisista ja yhteistyöstä. Se ei aina onnistu samana tai edellisenä päivänä.



Lue lisää s. 100

Yksi toimivimmista keinoista on sitouttaa nuoret mukaan jo suunnitteluvaiheessa. Esimerkiksi Job Game Jam -tapahtumassa Ohjaamo Olkkarin VIP-peliryhmän nuoret olivat mukana suunnittelemassa sisältöä sekä kutsumassa omia kavereitaan mukaan pelinkehitystapahtumaan. Toinen keino on maksaa nuorille tehdystä työstä, mutta tällöin tarvitaan joku hankkeen ulkopuolinen toteuttaja, joka maksaa nuorille palkan tai palkkion. Nuorten kesä-tiedottajatiimissä yhteistyö Mikkelin kaupungin kanssa sujui erinomaisesti. Hanke toteutti kokeilun sisällön sekä ohjauksen ja Mikkelin kaupunki toimi nuorten työnantajana. Kun sisältö on tarpeeksi kapea ja eriytynyt, niin tietystä asiasta kiinnostuneet hakeutuvat mukaan. **Tapahtumantuottajavalmennuksessa** useammalla osallistujanuorella oli haaveita toimia tulevaisuudessa tapahtumantuottajana ja osa tarvitsi tätä osaamista harrastuksissaan.



Lue lisää s. 105

Tietynlainen velvoittavuus saattaa myös toimia. Tällöin tosin motivaatio ei lähde vapaaehtoisuudesta. Tämä motivointikeino oli käytössä **”Entröpörners”**-valmennuksessa, jossa pääosa ryhmästä osallistui siihen osana starttiryhmän toimintaa. Yrittäjyyskokeilun kytkeytyminen kouluun tai harrastustoimintaan näyttää myös saavan nuoria paikalle, kuten tapahtui **Puumalan** yrittäjyysinnostamistapahtumassa ja hankkeen toteuttamassa tapahtumantuottajavalmennuksessa. Pitkä luottamuksellinen asiakassuhde ja kavereus saattavat myös edesauttaa osallistumista tapahtumiin ja kokeiluihin. Tapahtumantuottajavalmennuksessa itse tapahtumaan osallistui tekijöiden ystäviä. Luottamukselliset ammatilliset suhteet taas auttoivat Job Game Jamin järjestelyissä, sillä joitakin osallistujia saatiin paikalle soittamalla heille tapahtuma-aamuna.



Lue lisää s. 110 ja 118

Yrittäjyyskokeiluissakin kaiken perustana on luottamus. Nuoret tarvitsevat turvalliset opastajat ja ohjaajat sekä turvallisen ympäristön, jotta he uskaltavat keskustelemaan vakavasti uusista ja isoista asioista, kuten yrittäjyyden mahdollisuuksista. Nuoret tarvitsevat myös turvallisen paikan. Esimerkiksi SYKE-työelämäntapahtuma, joka järjestettiin Mikkelissä Saimaa Stadiumilla, oli joillekin työelämän ja koulutuksen ulkopuolella oleville liian iso ja pelottava tapahtuma, eikä siihen siksi osallistuttu. Se oli oman turvallisen kokemuspinnan ulkopuolella.

Yksi toteutumaton kokeiluaihio perustui siihen, että nuoret järjestävät urheiluturnauksen, jossa heitä vastaan pelaa yritysten joukkueita. Ajatuksena oli, että pelin kautta nuoret tutustuvat työelämän edustajiin ja saavat tietoa työelämästä sekä yrittäjyydestä. Tällainen yhdessä tekeminen lähentää ja luo luottamusta. Tämä lähestymistapa toimi hyvin nuorten kanssa yhteistyössä toteutetussa Innosteessa-tapahtumassa, jossa nuoret haastoivat yrityksiä erilaisilla haastepisteillä esimerkiksi limbo-kisaan.

On muistettava, että yrittäjyyskasvatuksen ja innostamisen kokeilut ovat kuitenkin usein yksittäistapauksia ja näistä huomioista voi saada suuntaviivoja. Toteutuksessa on myös monia muuttuvia seikkoja, joita ei täysin pysty ennakoimaan tai ottamaan huomioon.

LÄHTEET

Karjaluoto, H. 2010. Digitaalinen markkinointiviestintä. Helsinki: Docendo.

Myllyniemi, S. (toim.) 2012. Monipuolinen hyvinvointi. Nuorisobarometri 2012. Helsinki: Hakapaino.

Pitkänen, H. 2016. Vertaistiedottaminen – nuorilta nuorille tiedottamista. Teoksessa Fedotoff, J., Leppäkari, H. & Timonen, P. (toim.) Koordinaatit nuorten tieto- ja neuvontatyöhön. Suuntaviivoja ammatilliseen osaamiseen, 109-117. PDF-dokumentti. Oulu: Koordinaatti – Nuorten tieto- ja neuvontatyön kehittämiskeskus. Saatavissa: <http://www.koordinaatti.fi/sites/default/files/koordinaatit-nuorentietojaneuvontatyohon.pdf> [viitattu 14.10.2019].

Suomessa asuvien 13–29-vuotiaiden nuorten sosiaalisen median palveluiden käyttäminen ja läsnäolo. 2019. WWW-dokumentti. EBrand Oy & Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalvelut. Saatavissa: <https://www.ebrand.fi/somejanuoret2019/> [viitattu 14.10.2019].

Verke. 2017. Digitalisaatio, osa 7: Nuorten tavoittaminen sosiaalisessa mediassa. Youtube-videotallenne. Saatavissa <https://www.youtube.com/watch?v=qthPhgh1iWE> [viitattu 14.10.2019].



YRITTÄJYYDEN ELEMENTIT NUORILLE SUUNNATUISSA KOKEILUISSA

Niko Arola, VTM, TKI-asiantuntija

Yrittäjyyskasvatuksen hyvistä käytännöistä on tehty eri koulutusorganisaatioissa ja hankkeissa useita julkaisuja, joissa on kuvattu varsin seikkaperäisesti tehtyjä kokeiluja ja parhaita käytäntöjä, niihin tarvittavia resursseja sekä tuloksia (Huvi ym. 2011). Tässä artikkelissa keskitytään tarkastelemaan pääosin kolmea Digillä duuniin! -hankkeessa toteutettua nuorten yrittäjyyskokeilua ja pohditaan, millä tavoin yrittäjyyteen kannustaminen ja altistaminen sekä yrittäjämäinen toiminta niissä näkyivät. Valitut yrittäjyyden edistämiskokeilut ovat *Kesätiedottajatiimi-kokeilu*, *pelinkehitystapahtuma Job Game Jam* sekä *tapahtumantuottajavalmennus* yhdistettynä ”Innostu yrittämään” -tilaisuuden toteutukseen. Kaikissa näissä kokeiluissa lähtökohtana oli nuorten työelämätaitojen vahvistaminen ja yrittäjyyden mahdollisuuksien esiintuominen sekä yrittäjyyteen innostaminen.



Lue lisää
s. 95, 100 ja 105

YRITTÄJÄMÄISYYS TYÖELÄMÄTÄITONÄ

Tulevaisuuden työelämätaidot ja yrittäjämäinen toimintatapa ovat käsitteellisesti hyvin lähellä toisiaan. Yrittäjämäinen toimintatapa määritellään esimerkiksi opetus- ja kulttuuriministeriön (2015, 10) julkaisussa kokonaisvaltaiseksi yrittäjämäiseksi asenteeksi, johon kuuluu luovuus, oma-aloitteisuus ja vastuunotto-kyky. Yrittäjyyskasvatuksen suuntaviivoissa (OPM 2009) kuvataan yrittäjyyttä yksilön kykyä muuttaa idea toimivaksi. Myös luovuus ja innovatiivisuus kuuluvat yrittäjämäisyyteen (OPM 2009). Yrittäjyyskasvatus on laaja-alaista kansalaiskasvatusta ja se sisältää ajatuksen, että yrittäjäksi voi kasvaa ja oppia (YVI-sanakirja 2019). Yrittäjyyskasvatukseen kuuluu sekä tietoperustan että myönteisen yrittäjyysasenteen kehittäminen. Yrittäjyysvalmiuksia tarvitaan yhä enemmän muuttuvassa maailmassa. (Kyrö ym. 2006, 12-13.)

Heikuran (2018) haastattelemat työelämän ja koulutuksen ulkopuolella olevat nuoret mieltävät tärkeimmiksi työelämätaidoiksi sosiaaliset taidot, kuten ihmisten kanssa toimeen tuleminen, kuunteleminen sekä esiintymistaito. Toisaalta myös yksilölliset kyvyt, kuten oma-aloitteisuus, joustavuus ja kyky oppia nostettiin esille osana yrittäjämäistä toimintatapaa. (Heikura 2018.)

YRITTÄJYYSASENNE KOKEILUISSA

Mikkelin kaupungin kanssa yhteistyössä toteutetussa kesätiedottajatiimi-kokeilussa keskiössä oli nuorten työllistäminen. Tavoitteena oli, että nuoret luovat itselleen oman näköisensä työn. Kesätiedottajien kolme päätehtävää olivat nuorille tiedottaminen, tiedon ja ideoiden kerääminen nuorilta sekä nuorisotiedotuksen arviointi. Nuoret itse pohtivat, kuinka nämä tavoitteet saavutetaan. Käytännössä nuoret tutustuivat erilaisiin nuorille suunnattuihin mahdollisuuksiin ja palveluihin Mikkelissä sekä laativat niistä kiinnostavaa sisältöä eri sosiaalisen median kanaviin.



Kesätiedottajatiimi tutustumassa Mikkelin kaupungin nuorisopalveluiden pop up -nuorisotilaan kesällä 2018. Kuva: Heikki Kantonen

Lähtökohtaisesti kokeilun sisältö ja toimintatapa oli hyvin yrittäjämäinen. Oma osaaminen laitettiin likoon, etsittiin parhaita mahdollisia keinoja, miten tavoitteet saavutettiin ja opeteltiin toimimaan ryhmässä sekä kantamaan vastuu. Myös yhteistyö ja idean markkinointi asiakkaille sekä asioiden sopiminen eri organisaatioiden kanssa olivat yhdistäviä tekijöitä yrittäjyydessä ja kesätiedottajatiimikokeilussa.

Job Game Jam -tapahtuma puolestaan oli pelinkehitystapahtuma, jossa keskiössä oli pelin kehittäminen tiimeissä sekä tätä tukevat ammattilaisten valmennukset eri pelinkehityksen teemoihin liittyen. Valmentajat olivat pääosin yrittäjiä. Lisäksi pelialalle työllistymiseen

yksi luonteva tapa on yrittäjyys. Tästä syystä yrittäjyyden mahdollisuudet olivat näkyvästi esillä Job Game Jam -tapahtumassa.

Savonlinnassa toteutettu tapahtumantuottajavalmennus tähtäsi projektityyppisen tapahtuman suunnitteluun ja toteutukseen. Tässä kokeilussa nuoret suunnittelivat ja toteuttivat muille nuorille yrittäjyyteen innostavan tapahtuman ja kutsuivat mukaan myös yrittäjiä ja työelämän edustajia. Yrittäjyys näkyi siis selkeästi tuloksessa. Nuoret suunnittelivat Innosteessa – yrittäjyyden innostamistapahtuman, joka toteutettiin 1.12.2018. Projektiin liittyi vahvasti tapahtuman markkinointi suoraan yrityksille. Varsin usein yrittäjyyteen liittyvät myös selkeät projektit, joissa tehdään yhteistyötä eri toimijoiden kanssa, kuten tässäkin kokeilussa.

Tapahtumantuottajavalmennukseen ja kesätiedottajatiimiin hakeuduttiin itse ja tästä syystä osallistujat olivat motivoituneita ja heidät myös palkittiin tehdystä työstä. Pelinkehitystapahtumaa markkinoitiin erityisesti nuorille aikuisille, jotka olivat pelien kehittämistä tai pelaamisesta kiinnostuneita ja jotka eivät olleet työssä tai opiskelemissa.



Kuva: Antti-Pekka Lehtonen

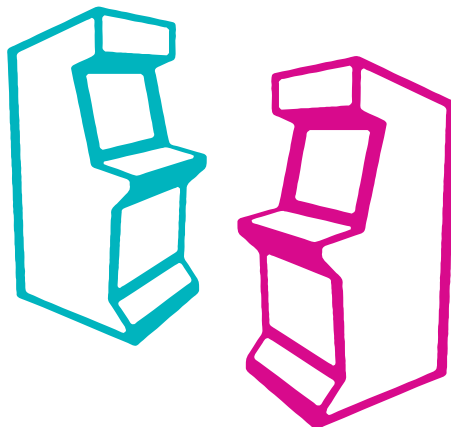
Yhteistä näille kaikille kolmelle kokonaisuudelle oli, että niissä pyrittiin aktivoimaan ja innostamaan nuoria. Lähtökohdana oli kaikissa se, että nuoret löytävät ja tunnistavat sekä tunnustavat omat kiinnostuksensa ja vahvuutensa kohteet. Nuorten itsetuntemus toimii siis perustana yrittäjyyteen kannustamiselle. Tärkeää oli myös tuoda ilmi sanoin, miten yrittäjyys näkyi kokeilussa ja kuinka kukin tehtävä ja tema tuki yrittäjyyteen liittyvää osaamista. Yrittäjyyden mahdollisuus tuotiin esille yhtenä itsensä työllistymisen mahdollisuutena muiden työllistymisen muotojen rinnalla. Näin pyrittiin myös normalisoimaan yrittäjyyteen liittyviä monenlaisia mielikuvia.

Nuoria kannustettiin ideoimaan ennakkoluulottomasti sekä toimimaan ryhmässä omine vahvuksineen. Nuorille annettiin myös vapaus suunnitella asioita itsenäisesti. Näissä kokeiluissa nuorille annettiin vastuuta tuloksista ja niihin pääsemisestä. Jokainen kokeilu oli myös työelämälähtöinen. Mukana oli yritysten edustajia ja yrittäjiä asiantuntijoina kertomassa omia kokemuksiaan ja näkemyksiään. Yrittäjyyden eri sisällöt ja vivahteet tulivat parhaiten esille juuri yritystarinoiden kautta.

Monista yrittäjyyden aloittamisen käytännön kysymyksistä on paljon tietoa erilaisilla verkkosivuilla ja näistä tietolähteistä annettiin tietoa tapahtumissa ja valmennuksissa. Myös mahdollisista jatkopoluista ja yrittäjyyden syventämisen mahdollisuuksista kerrottiin kokeiluihin osallistujille. Yrittäjyyteen innostamisessa ei oletettu, että osallistujat laativat oman liiketoimintasuunnitelmansa, vaan heille tarjottiin perustietoa yrittäjyydestä. Kaikissa hankkeen yrittäjyyttä edistävässä kokeiluissa osallistujat pohtivat aktiivisesti oppimaansa palautteiden ja erilaisten harjoitteiden sekä digitaalisten palautesovellutusten avulla.

LOPUKSI

Yrittäjyyden elementit voidaan sisällyttää moniin kokeiluihin. Aina niitä ei tarvitse edes alleviivata. Itse tekemällä ja kokeilemalla oppiminen voidaan jo väljästi määritellä yrittäjämäisyydeksi. Digillä duuniin! -hankkeen kokemukset osoittivat, että tarvitaan myös kevyempää yrittäjyyteen altistamista ja kannustamista. Tällaisen ruohonjuuritason tulokset näkyvät vasta myöhemmin, mutta tällä tavalla autetaan nuoria löytämään oikea asenne tekemiseen työelämässä ja vapaa-aikana. Lisäksi yrittäjyyskipinä saattaa syttyä toisilla nuorilla hieman myöhemmin. Innostustapahtumiin on osallistunut useitakin nuoria, jotka ovat jo ennen tapahtumaa tai sen jälkeen toimineet kesätyöyrittäjinä tai hankkineet lisätuloja yrittäjämäisellä toiminnalla koulun ohella tai harrastuksistaan esimerkiksi pelejä striimaamalla. Etelä-Savossakin järjestetään erinomaisia yrittäjyyskursseja ja -valmennuksia, mitkä ovat seuraava askel yrittäjiksi tahtoville nuorille.



LÄHTEET

Heikura, V. 2018. Työelämätaidot muuttuvassa työelämässä – Music Against Drugs ry:n tiimiharjoittelujaksolle osallistuneiden nuorten käsityksiä. Jyväskylän yliopisto. Kasvatustieteiden laitos. Pro gradu -työ. PDF-dokumentti. <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/57679/URN%3aNBN%3afi%3ajyu-201804192120.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [viitattu 12.9.2019].

Huvi, K., Paukkonen, T., Rantamäki, A., Hannu, H., Hauvala, P., Matis, T., Mursula, S. & Ruissalo, M. 2011. Opetuksen yritysplatat – käytännön malleja yrittäjyyskasvatukseen. Tampere: Tammerprint Oy.

Kyrö, P. & Ripatti, A. 2006. Yrittäjyyden opetuksen uudet tuulet. Teoksessa Kyrö, P. & Ripatti, A. (toim.) Yrittäjyyskasvatuksen uusia tuulia. Tampere: Tampereen yliopistopaino Oy, 10-31.

Opetusministeriö. 2009. Yrittäjyyskasvatuksen suuntaviivat. Opetusministeriön julkaisuja 2009:7. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/78869/opm07.pdf> [viitattu 17.9.2019].

Opetus- ja kulttuuriministeriö. 2015. Yrittäjyyden ja yrittäjämäisen asenteen tukeminen suomalaisissa korkeakouluissa. Opetus- ja kulttuuriministeriön työryhmämuistioita ja selvityksiä 2015:17. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://julkaisut.valtioneuvosto.fi/handle/10024/75160> [viitattu 24.9.2019].

YVI-sanakirja. 2019. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://www.yvi.fi/sanakirja> [viitattu 14.10.2019].

MITÄ TAITOJA ETELÄSAVOLAISET NUORET TARVITSEVAT TYÖ-ELÄMÄSSÄ VUONNA 2029?

Sanna Lappalainen, KM, projektipäällikkö



Työpaja Rantasalmella 7.5.2019. Kuva: Ville Eerikäinen

Toukokuussa 2019 joukko eteläsavolaisia nuorten kanssa työskenteleviä eri alojen ammattilaisia kokoontui innovaatiotyöpajoihin pohtimaan, millaisia taitoja eteläsavolaiset nuoret tarvitsevat työelämässä vuonna 2029. Innovaatiotyöpajat järjestettiin osana Digillä duuniin! -hankkeen kansainvälistä yhteistyötä Rantasalmella ja Mikkelissä. Työpajojen vetäjinä toimivat hankkeen kansainväliset kumppanit liettualaisesta Nectarus-nimisestä järjestöstä yhdessä hankehenkilöstön kanssa.

Sinäällään yllättävää ei ollut, että sekä Rantasalmen että Mikkelin työpajoissa keskeisinä tulevaisuuden taitoina esille nousivat erityisesti digitaidot ja sosiaaliset taidot sekä vuorovaikutustaidot (kuva 1). Mikkelin työpajassa nostettiin esille tärkeinä tulevaisuuden taitoina myös esimerkiksi sopeutumiskyky, globaali ajattelu, itsensä kehittäminen, yhteisöjen ylläpitäminen ja rakentaminen sekä oppiminen digitaalisia välineitä hyödyntäen. Noin 3500 asukkaan Rantasalmella käydyissä keskusteluissa nousi vahvasti esille myös maaseutumaisen alueen piirteisiin liittyvät taidot, kuten omien juurten tunteminen, yrittäjämäinen asenne sekä kyky kasvattaa oma ravinto.

Työpaja Rantasalmella 7.5.2019	Työpaja Mikkelissä 8.5.2019
<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikointitaidot • Kyky kasvattaa oma ravinto • Omien juurten tunteminen • Kyky elää ympäristöystävällisesti • Kriittinen ajattelu • Digitaalinen lukutaito • Yrittäjämäinen asenne • Verkostoituminen • Kielitaito • Tulevaisuuden taidot • Empatia 	<ul style="list-style-type: none"> • Digitaaliset taidot • Sopeutumiskyky • "Laatikon ulkopuolelta ajattelu" • Globaali ajattelu • Itsensä kehittäminen • Yhteisöjen rakentaminen ja ylläpitäminen • Lukutaidot • Sosiaaliset taidot ja kyky olla vuorovai- kutuksessa monin tavoin (kasvokkain ja virtuaalisesti) • Nonverbaalinen viestintä • Kyky oppia digitaalisia välineitä hyödyn- täen • Itseluottamus ja -tuntemus • Emotionaalinen selviytyminen

Kuva 1: Mitä taitoja eteläsavolaiset nuoret tarvitsevat työelämässä vuonna 2029? Kooste innovaatio-työpajoihin osallistuneiden ammattilaisten näkemyksistä.

Hankkeen aikana järjestetyissä innovaatiotyöpajoissa tehdyt havainnot ovat linjassa useiden tulevaisuuden taitoja ja osaamista luonnehtivien määritelmien kanssa (ks. Binkley ym. 2012; Salo ym. 2011; World Economic Forum 2015; IFTF 2011). Näissä tulevaisuuden taitoja kuvaavissa erilaisissa määritelmissä taidoista käytetään useimmiten termiä ”21st century skills”, joka kääntyy suomen kielessä useimmiten 2000-luvun taidoiksi. Useimmiten eri tulevaisuudentaitojen osaamista luonnehtivien määritelmien taustalla on ajatus digitalisaation tuottamasta osaamistarpeesta (ks. Byman ym. 2017). Binkleyn ym. (2012) mukaan 2000-luvun taitoja ovat ajattelutaidot, työskentelytaidot, teknologian hallintataidot ja kansalaistaidot. Ajattelutaidoilla tarkoitetaan kykyä luovuuteen, innovointiin, kriittiseen ajatteluun, ongelmanratkaisuun sekä oppimaan oppimiseen ja metakognitiivisten taitojen kehittämiseen. Työskentelytaidoilla tarkoitetaan puolestaan kommunikaatio- ja yhteistyötaitoja sekä teknologian hallintataidoilla kykyä käyttää teknologiaa eri tavoin. Kansalaistaidoilla tarkoitetaan esimerkiksi sosiaalista vastuuta.

Kaiken kaikkiaan tulevaisuuden työelämään siirtyessä nuorilla tulee olla kyky ja valmiudet jatkuvasti omaksua, tuottaa ja arvioida uutta tietoa sekä taitoja yhteistyöhön ja yhteisölliseen tiedonrakentamiseen. Työelämässä pärjäävät ne, joilla on kyky käyttää teknologiaa monin tavoin, kyky sopeutua muutokseen ja ennen kaikkea oppia uusia asioita.





Innovaatiotyöpajojen vetäjät Nerijus Kriauciunas (vas.) ja Laimonas Ragauskas Rantasalmen innovaatiotyöpajassa 7.5.2019. Kuva: Ville Eerikäinen

VERKKORYHMISSÄ JA -YHTEISÖISSÄ OPITAAN TÄRKEITÄ TYÖELÄMÄTAITOJA

Kysymys siitä, mitä taitoja eteläsavolaiset nuoret tarvitsevat työelämässä vuonna 2029 voidaan myös kääntää kysymykseksi siitä, miten voimme tukea nuoria näiden taitojen oppimisessa tänä päivänä. Selvää on, että jatkuvasti muuttuvassa työelämässä elinikäisen oppimisen merkitys on valtava (ks. Sitra 2019). Selvää on myös, että muodollisen koulutuksen ohella tärkeiksi oppimisen areenoiksi ovat muodostuneet koulutuksen ulkopuoliset oppimisympäristöt (ks. Pekkarinen & Myllyniemi 2017). Myös hankkeen järjestämissä innovaatiotyöpajoissa pohdittiin, *kuinka koulutusjärjestelmän ulkopuolisia fyysisiä ja virtuaalisia yhteisöjä sekä ympäristöjä voidaan hyödyntää työllisyyden tukemisessa nykyistä laajemmin tavalla, joka tukee tulevaisuuden taitojen kehittymistä. Kuinka nuoret oppivat niitä taitoja, joita he tulevaisuuden työelämässä tarvitsevat?*

Sekä Rantasalmen että Mikkelin työpajoissa vallitsi yhteisymmärrys siitä, että nuoret oppivat paljon tärkeitä taitoja digitaalisia ympäristöjä, sisältöjä ja yhteisöjä hyödyntäen. Digitaalisissa ympäristöissä nuoret muun muassa liittyvät omien kiinnostuksen kohteiden mukaisiin ryhmiin, hankkivat lisäosaamista ja osallistuvat yhteisesti jaettuihin projekteihin (ks. Ito ym. 2019, 2). Ito ym. (2019, 22-23) luonnehtivat tällaisia nuorten kiinnostuksen kohteiden pohjalle rakentuvia ryhmiä läheisryhmiksi (affinity groups). Näille ryhmille tunnusomaista on

yhteisesti jaetut kiinnostuksen kohteet, hengenheimolaisuus ja yhteinen tekeminen (Ito ym. 2019, 166-167). Nämä kiinnostuksen kohteet voivat olla mitä tahansa, kuten roolipelejä, Star Warsia tai led-keppihevosiä. Yhtä lailla nämä yhteisöt ja ryhmät voivat olla niin pitkäkestoisia kuin tilapäisiäkin. Myös mentorointi samaan ryhmään kuuluvien kesken on yleistä.

Ajatus nuorten läheisryhmistä nojaa oppimismalliin, jonka lähtökohtana ovat omat kiinnostuksen kohteet, vertaissuhteet sekä digitaalisen median ja teknologian hyödyntäminen oppimisessa (ks. ”connected learning”, Ito ym. 2013). Erilaisissa digitaalisissa ryhmissä ja yhteisöissä nuoret oppivat paljon sellaisia taitoja, joita myös työelämässä tarvitaan. Artikkelin alussa mainituissa innovaatiotyöpajoissa muun muassa digitaidot, vuorovaikutustaidot, globaali ajattelu, itsensä kehittäminen, yhteisöjen rakentaminen ja oppiminen digitaalisia välineitä hyödyntäen nähtiin keskeisinä tulevaisuuden taitoina. Samalla kun nuoret kartuttavat osaamistaan omasta kiinnostuksen kohteestaan, oppivat he näissä digitaalisissa ryhmissä ja yhteisöissä toimiessaan näitä samoja taitoja, joita myös tulevaisuuden työelämätaidoiksi usein luonnehditaan.

Digitaalisissa yhteisöissä ja verkostoissa toimiessaan nuoret oppivat esimerkiksi virtuaalisen yhteistyön taitoja, mitkä ovat esimerkiksi IFTF:n (2011, 11) mukaan keskeisiä tulevaisuuden työelämän taitoja. Kyky toimia tehokkaasti ryhmän muiden jäsenten sitoutumista edistäen ja omaa läsnäoloa osoittaen osana virtuaalista ryhmää on tärkeä työelämän taito. Mielenkiintoista tässä on se, että näissä virtuaalisissa tiimeissä työskentelyyn ja työskentelyn motivointiin voi liittyä myös pelillisiä elementtejä, kuten välitön palautteensaanti, selkeät tavoitteet ja vaiheittain etenevät haasteet. (IFTF 2011, 11.)

TYÖLLISYYDEN TUKEMISEN TUKIPILARIT: VERTAISET, KIINNOSTUKSET JA DIGITAALISUUS

Vaikka nuoret saavat koulutuksen ulkopuolisissa yhteisöissä, verkostoissa ja ympäristöissä paljon erilaisia tietoja, taitoja ja osaamista, ei tätä osaamista välttämättä hyödynnetä työ- ja koulutusuralla etenemisessä (ks. Ito ym. 2019, 2). Tämän vuoksi nuorten kanssa työskentelevien on tärkeä tunnistaa ja tukea myös nuoria tunnistamaan, mitä taitoja he oppivat näissä koulutuksen ulkopuolisissa verkostoissa ja ympäristöissä (ks. Pekkarinen & Myllyrinne 2018). Yhtälailla tärkeää on tukea nuoria hyödyntämään näissä verkostoissa, yhteisöissä ja ympäristöissä kertynyttä osaamistaan myös omilla työ- ja opiskelupoluilla etenemisessä. Olennaista on, että koulutuksen ulkopuolisissa yhteisöissä, verkostoissa ja ympäristöissä hankittu osaaminen tulee tunnistetuksi ja tunnustetuksi.

Toisaalta erilaisten verkkoryhmille ja -yhteisöille tunnusomaisten elementtien tuominen työllisyyttä tukeviin palveluihin on myös laajemmin hyödynnettävissä näiden palveluiden kehittämisessä. Digillä duuniin! -hankkeessa tehtyjen kokeilujen perusteella voidaan todeta, että vertaisuus, nuorten kiinnostusten kohteiden huomioiminen sekä digitaalisen median ja teknologian hyödyntäminen tarjoavat hyvän perustan myös työllisyyttä tukeville palveluille ja menetelmille (kuva 2).

Vertaiset	<p>Tarjoaako työllisyyttä tukeva palvelu tai menetelmä nuorille mahdollisuuden</p> <ul style="list-style-type: none"> • edistää omaa osaamistaan ja ideoitaan? • esittää kysymyksiä? • tehdä yhteistyötä? • antaa palautetta toisilleen? • keskustella ja viettää aikaa yhdessä myös vapaamuotoisemmin?
Kiinnostukset	<p>Tarjoaako työllisyyttä tukeva palvelu tai menetelmä nuorille mahdollisuuden</p> <ul style="list-style-type: none"> • oppia lisää omista kiinnostuksen kohteistaan tuetusti vertaisten ja mentorien tukemana? • osallistua toimintaan myös sivustaseuraajana? • muodostaa omia ryhmiä kiinnostusten pohjalta?
Työ- ja opiskelupoluilla eteneminen	<p>Tarjoaako työllisyyttä tukeva palvelu tai menetelmä nuorille mahdollisuuden</p> <ul style="list-style-type: none"> • mentorointiin? • oman osaamisen tunnistamisen ja tunnustamisen tukeen? • oman opiskelu- ja työpolun suunnitteluun kiinnostusten pohjalta ja tähän liittyvään tukeen?

Kuva 2: Tarkistuslista työllisyyttä tukevien palveluiden ja menetelmien kehittämiseen (Ito ym. 2013, 62 soveltaen).

Ensinnäkin nuorten keskinäinen vertaisuus oli keskeinen tukipilari useimmissa Digillä duuniin! -hankkeen puitteissa tehdyissä kokeiluissa. Esimerkiksi hankkeen järjestämässä digitaalisessa ryhmävalmennuksessa ja vertaisohjaajakoulutuksessa toiminnan lähtökohtana oli nuorten keskinäinen vertaisuus. Digitaalisessa ryhmävalmennuksessa nuoret muodostivat verkkoyhteisön, jossa he saivat edistää omaa osaamistaan ja ideoitaan yhdessä tehden ja keskustellen. Olennainen osa ryhmävalmennusta oli yhdessä tekeminen ja keskustelu sekä ylipäättään ”digitaalinen hengaaminen”. Toisaalta myös lurkkiminen oli sallittua, joten osallistumisen pakkoa ei ollut. Lisäksi kiinteänä osana digitaalista ryhmävalmennusta olivat nuorten kiinnostuksen kohteisiin liittyvät mentorit ja vierailut. Myös pelillisyydestä saatiin lisäpontta digitaaliseen ryhmävalmennukseen.

Toinen keskeinen tukipilari hankkeen puitteissa tehdyille kokeiluille oli niiden suunnittelu ja toteutus nuorten kiinnostuksen kohteiden pohjalta. Esimerkiksi kokeiluissa **pelit ja peliala -merkit** sekä **Job Game Jam** lähtökohtana oli sen huomioiminen, että Etelä-Savossa on paljon peleistä ja pelaamisesta kiinnostuneita nuoria. Näiden edellä mainittujen kokeilujen kautta pyrittiin tekemään näkyväksi myös näihin kiinnostuksen kohteisiin liittyviä työllistymisen, itsensä työllistämisen ja opiskelun mahdollisuuksia. Olennaista oli toki myös yhdessä tekeminen muiden samoista asioista kiinnostuneiden nuorten sekä mentorien kanssa. Lisäksi myös yrittäjyyskasvatuksen ja -valmennuksen kokeiluissa kes-



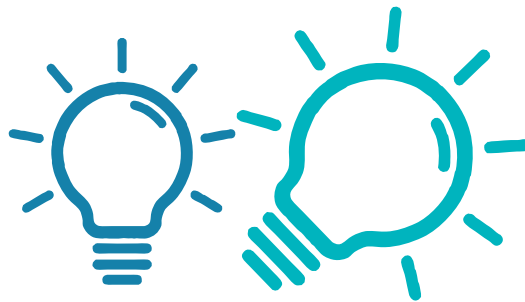


Lue lisää
s. 100 ja 105

keisenä lähtökohtana oli tehdä näkyväksi erityisesti sellaisia yritystarinoita, joissa omat kiinnostuksen kohteet ja harrastukset olivat henkilön keskeisenä ponnahduslautana yrittäjäksi ryhtymiselle. Useimmissa kokeiluissa huomioitiin myös ryhmien merkitys omiin kiinnostuksen kohteisiin kohdistuvassa toiminnassa. Esimerkiksi *kesätiedottajatiimi-* ja *tapahtumatuottajavalmennus* -kokeiluissa keskeistä oli samoista asioista kiinnostuneiden kanssa ryhmäytyminen.

Kolmas tukipilari hankkeessa tehdyille kokeiluille nuorten työllisyyttä tukevien palvelujen ja menetelmien kehittämiseksi oli digitaalisen median ja teknologian hyödyntäminen. Digitaalinen media ja teknologia mahdollistivat useimmissa kokeiluissa vertaisuuden ja nuorten kiinnostuksista kumpuavaan toimintaan osallistumisen myös niille syrjäseuduilla asuville nuorille, joille ei vastaavia palveluja olisi omassa kunnassa tarjolla. Tästä hyvänä esimerkkinä toimii hankkeessa kehitetty verkkotyöpajan toimintamalli, jossa digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntäen nuorelle mahdollistui omiin kiinnostuksen kohteisiin liittyvä työvalmennus. Samalla toimintamalli mahdollisti yhteisen tekemisen muiden samoista asioista kiinnostuneiden nuorten kanssa. Useimmissa kokeiluissa digitaalinen media ja teknologia toimivat mahdollistajina nuorilähtöisiin työllisyyttä tukeviin palveluihin osallistumiselle, minkä vuoksi olisikin tärkeää kiinnittää huomiota saatavilla olevan digitaalisen teknologian laatuun. Tosiasia on, että useissa kokeiluissa toimintaa hidasti tai jopa esti se, ettei kunnissa ollut käytössä ajanmukaista digitaalista teknologiaa.

Kaiken kaikkiaan nuorten kiinnostusten kohteiden, vertaisuuden sekä digitaalisen median ja teknologian mahdollisuuksien vahvistamina voidaan tarjota sellaisia työllisyyttä tukevia palveluja, jotka tukevat nuorten etenemistä yksilöllisillä työ- ja opiskelupoluilla. Samalla nuorille tarjoutuu mahdollisuus oppia niitä 2000-luvun taitoja, joita he myös tulevaisuuden työelämässä tarvitsevat – tämän päivän työelämää unohtamatta.



LÄHTEET

Binkley, M., Erstad, O., Herman, J., Raizen, S., Ripley, M., Miller-Ricci, M., & Rumble, M. 2012. Defining twenty-first century skills. Teoksessa Griffin, P., McGaw, B., & Car, E. (toim.), *Assessment and teaching of 21st century skills*, 17-66. New York: Springer.

Byman, R., Korhonen, T., Sintonen, S., Vesterinen, O. & Kynäslahti, H. 2017. Nuorten käsitykset digitalisaation tärkeydestä. Teoksessa Pekkarinen, E. & Myllyniemi, S. (toim.) *Opin polut ja pientareet. Nuorisobarometri 2017. 7.* Helsinki: Valtion nuorisoneuvosto & Nuorisotutkimusseura & Nuorisotutkimusverkosto. Saatavissa: https://tietoanuorista.fi/wp-content/uploads/2018/03/Nuorisobarometri_2017_WEB.pdf [viitattu 23.10.2019].

IFTF. 2011. *Future work skills 2020*. Institute for the future for the University of Phoenix Research Institute. PDF-dokumentti. Saatavissa: http://www.iftf.org/uploads/media/SR-1382A_UPRI_future_work_skills_sm.pdf [viitattu 22.10.2019].

Ito, M., Martin, C., Pfister, R.C., Rafalow, M. H., Salen, K. & Wortman, A. 2019. *Affinity online. How connection and shared interest fuel learning*. New York: New York University Press.

Ito, M., Gutiérrez, K., Livingstone, S., Penuel, B., Rhodes, J., Salen, K., Schor, J., Sef-ton-Green, J. & Watkins, S.C. 2013. *Connected learning. An agenda for research and design*. Irvine, CA: Digital media and learning design hub. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://clalliance.org/wp-content/uploads/2018/05/Connected_Learning_report.pdf [viitattu 16.8.2019].

Pekkarinen, E. & Myllyniemi, S. (toim.) 2017. *Opin polut ja pientareet. Nuorisobarometri 2017. 7.* Helsinki: Valtion nuorisoneuvosto & Nuorisotutkimusseura & Nuorisotutkimusverkosto. Saatavissa: https://tietoanuorista.fi/wp-content/uploads/2018/03/Nuorisobarometri_2017_WEB.pdf [viitattu 27.8.2019].

Salo, M., Kankaanranta, M., Vähähyppä, K., & Viik-Kajander, M. 2011. *Tulevaisuuden taidot ja osaaminen: Asiantuntijoiden näkemyksiä vuonna 2020 tarvittavasta osaamisesta*. Jyväskylän yliopisto, Koulutuksen tutkimuslaitos.

Sitra. 2019. *Kohti elinikäistä oppimista. Yhteinen tahtotila, rahoituksen periaatteet ja muutostaasteet. Sitran selvityksiä 150*. Helsinki: Sitra. Saatavissa: <https://media.sitra.fi/2019/03/11112556/kohti-elinikaista-oppimista.pdf> [viitattu 27.8.2019].

World Economic Forum. 2015. *New vision for education. Unlocking the potential of technology*. Saatavissa: http://www3.weforum.org/docs/WEFUSA_NewVisionforEducation_Report2015.pdf [viitattu 21.8.2019].

"PELAA NIIDEN KAA JOILTA OPIN JOTAIN!

Yhteisöpedagogiopiskelija Robert Kritz on oppinut videopelien pelaamisen kautta paljon sellaisia taitoja, joista on hyötyä myös opinnoissa, työssä ja elämässä ylipäätään. Haastattelimme Robertia elokuussa 2019.

HARJOITTELU
JUVENIASSA

27 vuotta

Pelillisten mediakasvatuksen materiaalien tekeminen osana harjoittelua



CS-pelin mentorina toimiminen muille pelaajille

Lautapelikerhon ohjaaminen kirjastolla osana opintoihin liittyvää harjoittelua

YHTEISÖ-
PEDAGOGI-
OPINTOJEN
ALOITTAMINEN

25 vuotta

Lautapeli-illat kavereiden kanssa



Oman pelitietokoneen rakentaminen

MUUTTO
SUOMEEN

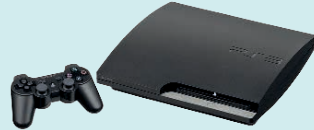
20 vuotta

Steam jakelu-, moninpeli- ja vuorovaikutusalustana

Pelaajana kehittyminen Youtuben opetusvideoita hyödyntäen

MUUTTO
ULKOMAILLE
TÖIHIN

18 vuotta



Netti- ja konsolipelaaminen kavereiden kanssa

AMMATILLISET
OPINNOT

16 vuotta

Konsolipelaaminen kavereiden ja naapureiden kanssa

YLÄKOULU

13 vuotta



ALAKOULU

7 vuotta

ESIKOULU

6 vuotta

Tamagochi-virtuaalilemmikin saaminen

3 vuotta

Ensimmäinen pelimuisto:
Leijokuninkaan pelaaminen isän kanssa

Yhteisöpedagogiopiskelija Robert Kritzille

pelit ja pelaaminen on ollut elämänmittainen harrastus ja kiinnostuksen kohde. Robert kertoi oppineensa pelaamisen kautta paljon sellaisia tietoja ja taitoja, joista on ollut hänelle hyötyä niin opinnoissa, työssä kuin elämässä ylipäätään. Ensinnäkin hän kertoi oppineensa pelaamisen kautta havainnointikykyä, kärsivällisyyttä ja strategisen ajattelun kykyä. Lisäksi hän totesi ongelmanratkaisukyvyyn kehittyneen pelaamisen myötä.

Nuorisoalan tutkimus- ja kehittämiskeskus Juveniassa Robert oli alkusyksystä 2019 harjoittelussa Digivoimaa-hankkeessa, jossa hänen tehtävänä oli muun muassa pelillistettyjen mediakasvatusmateriaalien luominen. Robert kertoi pelimaailman, -kulttuurien ja -mekaniikkojen tuntemuksesta olleen paljon hyötyä tässä tehtävässä.

Mikäli Robert haluaa oppia lisää tietystä pelistä tai pelaamisesta, kertoi hän oppivansa ensisijaisesti lisää muilta pelaajilta. Lisäksi hän hyödyntää esimerkiksi Youtuben pelivideoita, pelianalyysseja sekä opetusvideoita. Myös muut peleihin ja pelaamiseen liittyvät foorumit, kuten Steam, ovat tärkeä väylä oppimisen syventämiseen. Robert kertoi saaneensa itse mentorointia muilta pelaajilta ja toimineensa mentorina myös muille pelaajille, mikä on ollut keskeinen tapa syventää omaa peleihin ja pelaamiseen liittyvää osaamista ja jakaa tätä osaamista myös muille.

OSA II:

KOKEILUN PAIKKA!

- Kuvauksia hankkeessa
tehdyistä kokeiluista



KOKEILU: IDEAPAJA

Digillä duuniin! -hankkeen alkuvaiheessa toteutettiin nuorten ideapajoja, joiden tavoitteena oli tutustua eteläsavolaisiin nuoriin ja kartoittaa heidän kuntakohtaisia tarpeitaan sekä toiveitaan työllisyyttä tukeviin palveluihin liittyen. Ideapajoja toteutettiin Etelä-Savon eri kunnissa sekä verkkopajoina. Yksi ideapajoista toteutettiin Heinävedellä alkusyksystä 2017.

MITEN KOKEILU TOTEUTETTIIN?

Heinävedellä toteutettu ideapaja koostui kahdesta osiosta, joista ensimmäisessä kartoitettiin nuorten näkemyksiä omasta kotipaikkakunnastaan pelillisyyttä hyödyntäen. Nuoret pääsivät luomaan oman kotipaikkakuntansa supersankarihahmoja, joiden myötä oman kunnan erityispiirteet tulivat esille hausalla tavalla.

Työskentelyä jatkettiin Learning café -menetelmää soveltaen, minkä myötä kartoitettiin nuorten tarpeita ja toiveita työhön ja opiskeluun, digitaalisuuteen ja yleisesti oman kotikunnan palveluihin liittyen.

MIKSI KOKEILTIIIN?

Ideapajan tavoitteena oli tutustua eteläsavolaisiin pienissä kunnissa asuviin nuoriin ja kartoittaa heidän tarpeitaan oman kotikunnan työllisyyttä tukeviin palveluihin liittyen.

MITÄ OPITTIIN?

Kokeilun myötä vahvistui se, kuinka tärkeää on kuulla nuorten elämästä heiltä itseltään. Ideapajassa kuultu virke ”Jos haluaa kouluun tai töihin, on pakko muuttaa pois, mutta kun ei voi muuttaa pois” nuorelta kuultuna on paljon painavampi kuin kirjasta luettuna.

Supersankari-työskentely oli erittäin toimiva, sillä sen myötä nuoret kertoivat paljon erilaisia yksityiskohtia omasta kotikunnastaan. Esille tuli myös sellaisia erityispiirteitä, jotka eivät välttämättä olisi tulleet esiin pelkästään keskustelemalla. Ja ennen kaikkea sekä nuorilla että hanketyöntekijöillä oli erittäin hauskaa tutustuessa näihin paikallisiin supersankareihin, kuten Heinäman-nimiseen hahmoon!

KIITOS YHTEISTYÖKUMPPANEILLE:

• Heinäveden kunnan nuorisotoimi



KOKEILU: JOB GAME JAM

Nuorten työllistymisen edistäminen on usean hankkeen ja toimijan tavoite, joten moni Digillä duuni! -hankkeen kokeiluista toteutettiin monialaisena yhteistyönä. Yksi tällainen kokeilu oli tiettävästi Mikkelin ensimmäisen Game Jam -tapahtuman järjestäminen Mikkelissä Ohjaamo Olkkarin tiloissa joulukuussa 2017.

MITEN KOKEILU TOTEUTETTIIN?

Job Game Jam järjestettiin yhden päivän mittaisena tapahtumana, jonka teemoina olivat pelien kehitys ja tekeminen sekä pelialan työllistymismahdollisuudet. Job Game Jam -tapahtuman osallistumisen kynnys haluttiin pitää matalana siten, että tapahtuma oli kiinnostava niin pelialan ammattilaisille ja pelintekemistä harrastaville kuin myös muutoin asiasta kiinnostuneille. Tapahtuman aikana osallistujilla oli mahdollisuus kehittää ja tehdä erilaisia pelejä sekä osallistua erilaisiin pelialaan ja pelien kehittämiseen liittyviin työpajoihin. 12 tuntia kestäneen tapahtuman aikana valmistui useita digi-, lauta- ja roolipelejä tai ainakin näiden pelien aihioita.

MIKSI KOKEILTIIIN?

Etelä-Savossa on paljon pelaamisesta, pelialasta sekä pelinkehityksestä ja -tekemisestä kiinnostuneita nuoria. Erilaisia peliryhmiä alueella on melko hyvin, mutta nuoret ovat toivoneet myös pelinkehitykseen ja -tekemiseen liittyvää harrastustoimintaa. Tämän nuorten toiveen pohjalta järjestettiin Job Game Jam -tapahtuma, jonka teemoja olivat pelien kehitys ja tekeminen sekä pelialan työllistymismahdollisuudet. Kyseessä oli

kokeilu, jonka avulla haluttiin koota pelinkehityksestä ja -tekemisestä kiinnostuneet nuoret yhteen.

MITÄ OPITTIIN?

Job Game Jam -tapahtuma osoitti pelinkehitystoiminnan potentiaalain nuorisotyössä ja -toiminnassa sekä nuorten työllisyyden edistämiseksi. Asia, missä tapahtuman osalta ei onnistuttu erityisen hyvin, oli tapahtuman markkinointi. Vaikka tapahtumaa markkinoitiin aktiivisesti, olivat markkinoinnin kanavat ilmeisesti vääriä. Ennako-odotusten vastaisesti nuoria ei tavoitettu sosiaalisen median kautta, vaan valtaosa nuorista oli kuullut tapahtumasta ystäviltään ja tuttaviltaan. Lisäksi opittiin, että paloturvallisuuden liittyvien sääntöjen vuoksi tapahtumaa ei ollut mahdollista järjestää yön yli kestäväksi tapahtumaksi, mikä hieman muutti tapahtuman luonnetta.



Kuva: Antti-Pekka Lehtonen



Kuva: Antti-Pekka Lehtonen

KIITOS YHTEISTYÖKUMPPANEILLE:

- GAME ON - Nuorten työllistymistä uudenaikaisista digitaalisista kokeiluista -hanke (ESR) / Xamk Pienyrityskeskus
- Hacklab Mikkelin ry • Ohjaamo Olkkari

KOKEILU: KEHITTÄMISPELI

Digillä duuniin! -hanke järjesti yhteistyössä Mikkelin kaupungin nuorten työpajojen kanssa puolen päivän mittaisen kehittämispelin alkuvuodesta 2018. Kehittämispelissä koko työpajayhteisö osallistui hankkeessa kehitettävän verkkotyöpajan sekä ylipäätään työpajatoiminnan kehittämiseen.

MITEN KOKEILU TOTEUTETTIIN?

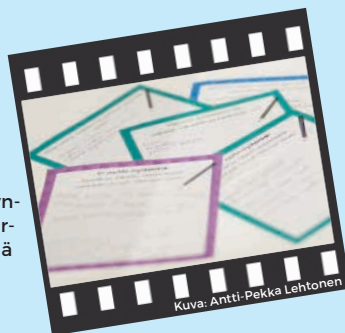
Kokeilu toteutettiin puolen päivän mittaisena kehittämispelinä, johon sovellettiin empaattista muotoilua. Kehittämispelin suunnittelusta ja toteutuksesta vastasi palvelumuotoilija, joskin työskentelyn tavoitteet määriteltiin yhdessä.

Kehittämispelissä osallistujat jaettiin ryhmiin, joissa jokainen ryhmä sai oman hahmon taustatarinoineen. Taustatarinan pohjalta osallistujat pelasivat kehittämispeliä varten kehitettyä lautapeliä, jossa ratkottiin erilaisia tehtävänantoja ja kysymyksiä verkkotyöpajan ja ylipäätään työpajatoiminnan kehittämiseen liittyen.

MIKSI KOKEILTIIIN?

Kokeileva kehittäminen edellyttää käyttäjälähtöisyyttä, minkä vuoksi koko työpajahenkilöstö ja valmentautajat tahdottiin mukaan verkkotyöpajan ja ylipäätään koko työpajatoiminnan kehittämiseen.

Kehittämispelissä hyödynnettiin sitä varten kehitettyjä pelikortteja keskustelun tukena.



Kehittämispelissä hyödynnettiin empaattista muotoilua erityisesti siksi, että se edistää käyttäjän asemaan asettumista ja kokonaisymmärryksen luomista käyttäjäkokemuksesta. Useimmiten empaattisen muotoilun myötä tunnistetaan sellaisia piileviä asiakastarpeita, jotka eivät välttämättä muutoin tulisi esille.

MITÄ OPITTIIN?

Kokeilusta saadun palautteen mukaan hyvänä koettiin, että pelin myötä jokainen osallistuja sai oman mielipiteensä kuuluviin. Pelin mekaniikka oli rakennettu niin, että se varmisti jokaisen tasapuolisen osallistumisen.

Ennen kehittämispeliä verkkotyöpajan kehittämiseen oli osallistunut ensisijaisesti digitaalisen median pajan henkilöstöä ja valmentautujia. Saadun palautteen mukaan osa osallistujista oli kokenut pelin olleen suunnattu erityisesti yhden pajan valmentautujille, miltä olisi välttytty paremmalla ennakkotiedottamisella ja -viestinnällä.

KIIITOS YHTEISTYÖKUMPPANEILLE:

- Design Heidi Huovinen (Huovi)
- Mikkelin kaupungin nuorten työpajat

KOKEILU: DIGIVALMENNUS

Digillä duuniin! -hankkeessa toteutettiin useita erilaisia työelämätaitoihin liittyviä valmennuksia digitaalisissa ympäristöissä ja digitaalisia sisältöjä hyödyntäen. Ensimmäisen digivalmennus-kokeilun ideoi hankkeessa harjoittelijana toiminut yhteisöpedagogiopiskelija Krista Ahvenainen keväällä 2018. Ensimmäisen kokeilun tavoitteena oli tunnustella, miten verkkoympäristössä tapahtuvaa työelämätaitojen valmennusta voidaan toteuttaa.

MITEN KOKEILU TOTEUTETTIIN?

Kokeilu toteutettiin viiden viikon mittaisena kokonaisuutena, jossa työelämätaitoihin liittyviä teemoja käsiteltiin erilaisten menetelmien tukemana. Tunninmittaisia reaaliaikaisia tapaamisia järjestettiin kerran viikossa. Kokonaisuuden tueksi osallistujille jaettiin yhteinen Padlet-seinä, jonka tarkoituksena oli toimia ympäristönä, jonne osallistujat saivat reaaliaikaisten tapaamisten lisäksi palata käsiteltävien teemojen ja erilaisten tehtävien äärelle.

Reaaliaikaisissa tapaamisissa hyödynnettiin Adobe Connect -verkkoneuvotteluohjelmaa, mikä mahdollisti sen, että toiminnassa mukana oleminen ei ollut riippuvainen erilaisten sovellusten ja ohjelmistojen viidakosta tai hankalista käyttöliittymistä. Yleisimmät sosiaalisen median alustat jätettiin tietoisesti ensimmäisen kokeilun ulkopuolelle, jotta osallistuminen olisi mahdollisimman helppoa eikä edellyttäisi esimerkiksi käyttäjätunnusten laatimista. Valmennukseen osallistuminen ei vaatinut verkkokamerayhteyttä, mutta ääniyhteyttä suositeltiin vuorovaikutuksen sujuvoittamiseksi. Tämä ei kuitenkaan ollut välttämätöntä.

MIKSI KOKEILTIIIN?

Kokeilun tavoitteena oli tarjota työn ja koulutuksen ulkopuolella oleville nuorille uudenlainen väylä osallistua työelämätaitoja kartuttavaan ryhmätoimintaan. Konkreettinen tarve oli työllisyys- ja koulutuspalveluiden saatavuuden ja saavutettavuuden kehittämisessä. Paikasta riippumattomat palvelut ovat syrjäseutunäkökulmasta tärkeitä, mihin luotiin tuore tulokulma yhdistelemällä ryhmävalmennusta ja verkko-ohjausta. Näiden lisäksi tavoitteena oli kerätä tarpeita ja toiveita verkossa toimivan ryhmävalmennuksen kehittämistä varten, minkä vuoksi kokeilussa käytetyt harjoitteet ja menetelmät tähtäsivät edellä mainittujen tavoitteiden lisäksi nuorten tarpeiden dokumentointiin.

MITÄ OPITTIIN?

Tästä kokeilusta esiin noussut tärkein oivallus oli yhteistyön ja vertaisuuden voima. Ryhmävalmennusta suunniteltaessa ja toteuttaessa ei tarvitse jäädä yksin, vaan sisältöihin voi tuoda mukaan niitä elementtejä, joita voisi tuoda fyysisesti samassa tilassa tapahtuvaan kohtaamiseenkin, kuten vieraita, pelillisyyttä tai vaikkapa yhteisiä projekteja. Tärkeää on antaa osallistujille tilaa toimia, oivaltaa ja osallistua sisältöjen suunnitteluun – ohjaajan tärkein rooli on toimia mahdollistajana.

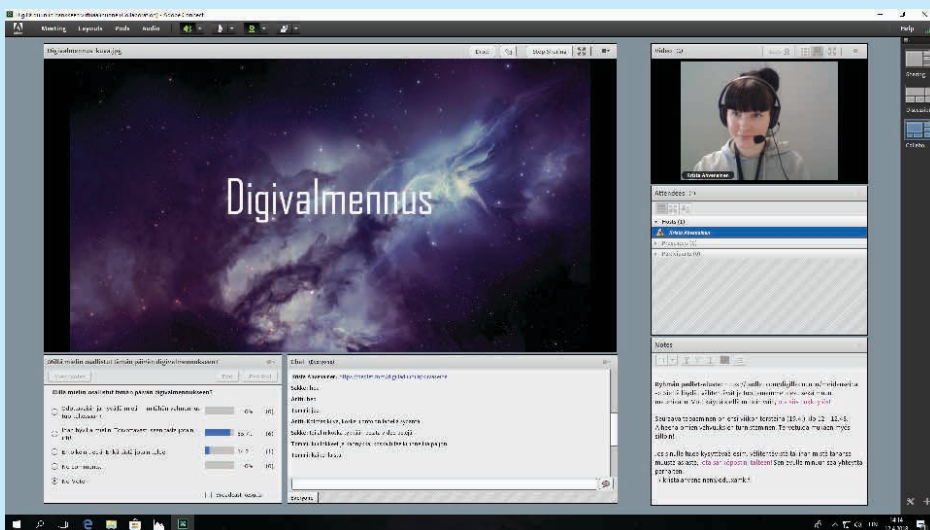


Kokeilun tärkein tavoite oli lisätä osallistujien rohkeutta työ- tai koulutuspolulle astumiseen tuoreita näkökulmia hyödyntäen. Vertaisuuden kokemusten jakaminen oli avainasemassa myös digivalmennuksessa; kun ryhmässä jaetaan vertaisuuden kokemuksia, usko omaan osaamiseen ja tulevaisuuteen kasvaa. Vertaisuuden kokemuksia voidaan mahdollistaa erilaisten itseilmaisua ja -tunteista lisäävien menetelmien avulla sekä esimerkiksi kutsumalla verkkotapaamiisiin vieraita, joilla on inspiroiva kasvutarina kerrottavana valmennuksen asiayhteyteen liittyen. Vain verkkotapaamisella on rajana!

KIITOS YHTEISTYÖ-KUMPPANEILLE:

- Mikkelin kaupungin nuorten työpajat
- Savonlinnan Työpaja Telakka

Digivalmennukseen osallistuneen nuoren näkemys tärkeistä työelämätaidoista verkoneuvotteluohjelman piirtotyökalulla piirrettyinä. Kuvat: Krista Ahvenainen.



Tämän kuvauksen on kirjoittanut yhteisöpedagogiopiskelija Krista Ahvenainen Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulusta. Krista toimii harjoittelijana Digillä duuniin! -hankkeessa keväällä 2018. Harjoittelun aikana Krista kartutti osaamistaan erityisesti digitaalisuuden hyödyntämisestä nuorisotyössä sekä media-, peli- ja teknologiakasvatuksesta.

KOKEILU: YRITTÄJYYS- VIERAILUN "MIELIPIDETWIST"

Erilaiset yritysvierailut olivat keskeinen osa paitsi Digillä duuniin! -hankkeen yrittäjyyskasvatuksen kokeiluja myös ITU-ryhmätoimintaa. ITU-ryhmätoiminnassa yritysvierailuihin pyrittiin yhdistämään nuorille jo entuudestaan tuttuja ryhmätoiminnan elementtejä. Näin päädyttiin kokeilemaan, kuinka ITU-ryhmätoiminnassa kehitetty "mielipidetwist"-menetelmä soveltui yritysvierailujen osaksi. "Mielipidetwistiä" kokeiltiin esimerkiksi toukokuussa 2018, jolloin Hirvensalmen ITU-ryhmä suuntasi yritysvierailulle mikkeliäiseen kodinelektroniikan huoltopaikkaan.

MITEN KOKEILU TOTEUTETTIIN?

Kokeilu toteutettiin nuorten toiveesta, sillä hirvensalmelaiset ITU-ryhmän nuoret olivat kiinnostuneita autohifistä sekä sähköasentajana työskentelystä. Tähän tarpeeseen vastattiin järjestämällä yritysvierailu Mikkeliin, TV-huolto Saloseen. Varsinainen yritysvierailu sisälsi lyhyen yrittäjän puhevuoron, yleistä keskustelua yrittäjyydestä ja yrityksen tiloihin tutustumisen. Nuoret laativat ennen varsinaista yritysvierailua ohjatusti muutaman kysymyksen. Kysymyksissä pyrittiin löytämään vastauksia alaan, yrittäjyyteen ja erityisesti autohifiin liittyen.

Yritysvierailun käsittelyä jatkettiin seuraavassa ITU-ryhmän tapaamisessa, jossa hyödynnettiin ryhmässä aiemminkin hyödynnettyä "mielipidetwist"-harjoitusta.

"Mielipidetwistin" toteutus koostui kolmesta vaiheesta:

1. vaiheessa kirjattiin ylös asioita, joita osallistujat muistavat yritysvierailusta. Jokainen sanoi muistikuviaan vuortellen, niin monta kierrosta kuin asioita keksittiin. Myös ohjaajat osallistuvat vuorollaan sisällön tuottamiseen, mutta eivät enempää kuin muutkaan.
2. vaiheessa paperille kirjattuja asioita ryhmiteltiin oman yritystoiminnan aloittamisen kannalta positiivisiin ja negatiivisiin asioihin. Jokainen pääsi osallistumaan ryhmittelyyn.
3. vaiheessa keskityttiin pohtimaan, mitä nuoret voisivat tehdä päästäkseen kohti oman yrityksensä perustamista. Apuna käytettiin edellisissä vaiheissa kirjattuja asioita ja ajatuksia, jotka olivat syntyneet yritysvierailun seurauksena.

MIKSI KOKEILTIIN?

Nuorille tarvittiin keino tutustua yrittäjyyteen heidän omista lähtökohdistaan käsin. Menetelmäksi valittiin nuorille jo tuttu harjoitus yhdistettynä konkreettiseen yritysvierailuun. Kokonaisuuden aikana nuoret saivat tuntumaa yrittäjän arkeen ja lisäksi keskustelua alan vaatimasta koulutuksesta.

Nuorten puhuma kieli ja kulttuuri voivat poiketa ammattilaisten käyttämästä ammattikielestä, minkä vuoksi yrittäjyyteen tutustumisen on hyvä sisältää keinoja varmistaa asioiden ymmärretyksi tuleminen. Nuoret luottavat usein eniten vertaisiinsa sekä muulla tavoin jo tutuksi ja luotettavaksi osoittautuneisiin henkilöihin.

MITÄ OPITTIIN?

Kokeilusta opittiin, että ryhmätoiminnan osana toteutettaviin yritysvierailuihin on hyvä sisällyttää nuorille jo entuudestaan tuttuja elementtejä. "Mielipidetwist"-harjoituksen aikana oli mahdollista puhua moniäänisesti eri havaintoihin liittyneistä ajatuksista ja näin laajentaa mahdollisuutta nähdä itselle uusia merkityksiä niiden takana. Tällä tavalla ohjaajat pääsivät myös tukemaan yrittäjyyden kannalta rakentavaa ajatustapaa.

KIITOS YHTEISTYÖ-KUMPPANEILLE:

- TV-huolto M. Salonen Ky / Pertti Mörsky

KOKEILU: KESÄTIEDOTTAJATIIMI

Kesätiedottajatiimi oli Mikkelin kaupungin nuorisopalveluiden kanssa yhteistyössä toteutettu Digillä duuniin! -hankkeen kokeilu, jossa viiden nuoren ryhmä palkattiin kesätiedottajatiimiin kesällä 2018. Kesätiedottajatiimin tehtävänä oli tutustua nuorille suunnattuun tarjontaan ja tiedottaa erilaisista mahdollisuuksista muille nuorille. Olennaista kokeilussa oli, että nuoret itse suunnittelivat kesätyön sisällön ja toteutustavan oppien samalla yhteistyötaitoja ja yrittäjämäistä otetta työhön.

MITEN KOKEILU TOTEUTETTIIN?

Viisi 15-17-vuotiaasta nuorta valittiin työskentelemään ryhmänä kaksi viikkoa Mikkelin kaupungin palveluksessa. Kesätiedottajatiimin tehtävänä oli tiedottaa toisille nuorille kiinnostavista tapahtumista ja toiminnasta sekä arvioida ja kehittää Mikkelin kaupungin nuorisotiedotusta. Nuoret vastasivat ryhmänä kesätyön sisällöstä ja toteutustavasta, joskin saivat myös tukea työnsuunnitteluun ja -jakoon Digillä duuniin! -hankkeelta sekä vetovastuussa olleelta Mikkelin kaupungin nuoriso-ohjaajalta. Lisäksi nuoret saivat valmennusta eri alojen asiantuntijoilta muun muassa markkinointiviestintään, teknologian käyttöön tiedottamisessa sekä kyselyaineiston analysointiin.

Nuoret saivat itse valita tapahtumat ja mahdollisuudet, joista he tiedottivat. Myös tiedotuskanavat olivat nuorten näköisiä. Lisäksi kesätiedottajatiimi toteutti kyselyn, jonka avulla kartoitettiin nuorten nuorisotiedottamisen tarpeita ja toiveita. Tähän kyselyyn vastasi 80 nuorta, ja sen osalta nousi tarve tehdä tunnetummaksi

nuorille suunnattuja harrastusmahdollisuuksia sekä nuorisotiloja. Nuoret toteutivatkin osana kesätyötä esittelyvideot sekä nuorten harrastusmahdollisuuksista että kaupungin nuorisotiloista.

MIKSI KOKEILTIIN?

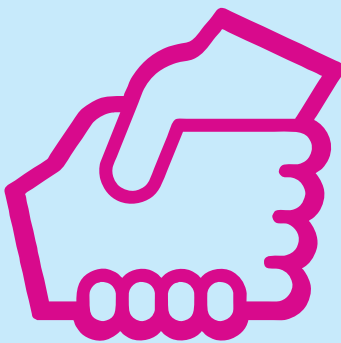
Tässä kokeilussa haluttiin kokeilla, miten yrittäjämäisyyttä voidaan edistää kesätyössä. Yrittäjämäisessä toiminnassa korostuivat erityisesti oma-aloitteisuus, yhteistyötaidot, luovuus ja toisilta oppiminen. Tärkeää oli myös selvittää, kuinka nuoret kehittäisivät nuorisotiedotusta.

MITÄ OPITTIIN?

Haasteelliseksi kokeilussa osoittautui kesätyön lyhyt kesto, minkä vuoksi ryhmän yhteiselle työn suunnittelulle ja ryhmäytymiselle ei jäänyt riittävästi aikaa. Nuorten antamissa palautteissa korostui tärkeänä se, että töitä tehtiin itsenäisesti, mutta nimenomaan ryhmänä. Myös oman luovuuden hyödyntämistä pidettiin tärkeänä. Nuoret kertoivat myös oppineensa paljon toisiltaan kesätyön aikana.



Kesätiedottajatiimin Liisa, Joel, Julia, Leevi ja Mimmi. Kuva: Heikki Kantonen



KIITOS YHTEISTYÖKUMPPANEILLE:

- Mikkelin kaupungin liikunta- ja nuoriso- ja kulttuuripalvelut
- Yhteisöpedagogiharjoittelija Reetta Koskela
- Aki Ilmanen (Xamk Viestintä- ja markkinointipalvelut)
- Jaakko Pitkänen (Xamk)
- Marja Moisala (Xamk Juvenia)
- Olavi Nieminen (Xamk Pienyrityskeskus)
- Anjan puisto
- Marskin kioski
- Mikamar Games
- Mikkelin seutukirjasto

KOKEILU: CYBERWORKS 2080

SYKE-työelämätaapahtuma kokoaa vuosittain työelämän, kuntien ja opilaitosten toimijoita Saimaa Stadiumiin. Digillä duuniin! -hanke toteutti vuoden 2018 tapahtumaan roolipelillisen elämyksen, jonka teemana oli tulevaisuuden työelämä. Osallistujat pääsivät peluutuksessa miettimään, millaiseksi Etelä-Savo muuttuu tulevaisuudessa ja millaisiin ammatteihin nuoret saattavat tulevaisuudessa suuntautua.

MITEN KOKEILU TOTEUTETTIIN?

Kokeilu toteutettiin yhteistyössä Elämys-toimisto Tuoni Studiot Oy:n kanssa. Roolipelillisen elämyksen tavoitteena oli saada osallistujat pohtimaan tulevaisuuden työelämän luonnetta ja tulevaisuuden työelämän keskeisimpiä taitoja, kuten oppimiskykyä, muutokseen sopeutumista, ihmissuhdeosaamista, riskinottokykyä ja luovuutta haasteiden edessä.

CyberWorks 2080 -pelissä osallistujat jaettiin viiden hengen ryhmiin. Jokaisella osallistujalla oli lyhyt taustatarina ja omat osaamisalueensa. Nämä ryhmät kohtasivat pelinjohtajan esittelemät kolme erilaista tulevaisuuteen liittyvää kuvitteellista haastetta. Ryhmien tehtävänä oli jakaa resursseja eli henkilöiden erityisosaamisalueita uudelleen keskenään siten, että muodostuu tarpeeksi vahvoja uusia ryhmiä haasteiden päihittämiseen. Ryhmien jäsenet saivat suorituksistaan kokemuspisteitä, minkä avulla he kehittivät yksilönä. Kaikki tämä tapahtui humoristisella otteella ja pelaajilla oli hauskaa suunnitellaan tulevaisuuden ongelmien ratkaisuja.

MIKSI KOKEILTIIIN?

Tulevaisuuden työelämä Etelä-Savon alueella tulee muuttumaan. Millaisia taitoja nuoret tarvitsevat ja miten he voisivat nähdä väläyksiä tulevaisuuden ammatteista? CyberWorks 2080 oli kokeilu, jossa oli tavoitteena hauskan ja inspiroivan pelitapahtuman myötä tukea nuoria pohtimaan tulevaisuuden työelämää.

Tapahtumassa kokeiltiin myös roolipelimäisen toteutuksen toimivuutta henkilöillä, joille roolipelit eivät välttämättä olleet entuudestaan tuttuja.

MITÄ OPITTIIN?

Kokeilusta opittiin, että lavastuksella ja rekvisiitalla voi olla suuri merkitys roolipelilliseen elämykseen heittäytymisessä. Kun tila on inspiroiva ja osallistujilla on halutessaan mahdollisuus käyttää rekvisiittaa ja puvustusta, on mukaan heittäytyminen todennäköisesti helpompaa. Rekvisiitan ja puvustuksen hyödyntäminen ei saa kuitenkaan olla pakollista.

KIITOS YHTEISTYÖKUMPPANEILLE:

- SYKE -työelämätaapahtuma
- Tuoni Studiot Oy



Kuva: Taneli Selin



Kuva: Heikki Koponen

KOKEILU: YRITTÄJYYS- TARINA VERKOSSA

Digillä duuniin! -hankkeessa toteutettiin useita kokeiluja digitaalisesta ryhmävalmennuksesta, minkä myötä edistettiin nuorten työelämäosaamista ja -valmiuksia digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntäen. Digitaaliseen ryhmävalmennukseen sisältyi myös yrittäjyyden mahdollisuuksien esittely, mikä toteutettiin esimerkiksi yrittäjyystarinoiden kautta. Syyskuussa 2018 hanke järjesti osana digitaalista ryhmävalmennusta Eepin grillin perustajan, yrittäjä Esa-Pekka "Eepi" Pietilän, vierailun etäyhteyksiä hyödyntäen.

MITEN KOKEILU TOTEUTETTIIN?

Tapahtuma toteutettiin kutsumalla Mikkelissä toimivan Eepin grillin perustaja, yrittäjä Esa-Pekka "Eepi" Pietilä, mukaan noin tunnin mittaiseen verkkotapaamiseen, jossa hän kertoi oman yrittäjätarinansa ja vastasi osallistujien sekä ohjaajien esittämiin kysymyksiin. Mukana oli yhteensä noin 30 henkilöä eri puolilta Etelä-Savoa, ja suurin osa osallistujista oli nuoria. Osa nuorista osallistui verkkotapaamiseen omilta koneiltaan ja osa oli kokoontunut samaan tilaan muiden paikkakunnan nuorten kanssa. Digitaalinen yritysvierailu toteutettiin Adobe Connect -verkkoneuvotteluohjelmaa hyödyntäen.

MIKSI KOKEILTIIN?

Tilaisuuden tarkoitus oli yrittäjyystarinan kautta kertoa nuorille yrittäjyyden mahdollisuuksista ja antaa nuorille mahdollisuus esittää kysymyksiä vierailevalle yrittäjälle. Esa-Pekka Pietilä valittiin vieraaksi, koska hän on laajasti alueella tunnettu yrittäjä sekä iältään ja taustaltaan sopiva tälle kohderyhmälle. Lisäksi hänen toimialansa ja tarinansa kiinnostaa nuoria.

MITÄ OPITTIIN?

Yrittäjän vierailu oli onnistunut kokeilu, jota edesauttoi mukana olleen yrittäjän tarinan samaistuttavuus ja se, että yrittäjä oli helposti lähestyttävä.

Etäyhteyksiä hyödyntäen yhden yritysvierailun myötä tavoitettiin useiden pienten kuntien nuoria ja samalla syntyi myös nuorten keskinäistä kuntarajat ylittävää vuoropuhelua. Verkossa toteutettu yritysvierailu palveli usean kunnan yrittäjyyskasvatusta, mikä oli myös resurssien näkökulmasta perusteltua.

KIITOS YHTEISTYÖKUMPPANEILLE:

- Eepin grilli / Esa-Matti Pietilä
- Kangasniemen nuorten työpaja
- Mäntyharjun nuorten työpajat
- Savonlinnan työpaja Telakka
- Mikkelin kaupungin nuorten työpajat

KOKEILU: TAPAHTUMATUOTTAJAVALMENNUS

Digillä duuniin! -hanke järjesti savonlinnalaisille nuorille tapahtumatuottajavalmennuksen, jonka aikana nuoret perehtyivät tapahtumatuottamiseen ammattina. Tapahtumatuottajavalmennus huipentui nuorten ideoimaan Savonlinna Innosteessa -tapahtumaan joulukuussa 2018.

MITEN KOKEILU TOTEUTETTIIN?

Kokeilussa järjestettiin yhteistyössä Savonlinnan 4H-yhdistyksen kanssa tapahtumatuottajavalmennus, joka koostui kahdeksasta valmennuskerrasta. Valmennuksessa perehdyttiin tapahtumatuotannon perusteisiin asiantuntijoiden ja yrittäjien tukemana. Keskeinen osa valmennusta oli yrittäjyysinnostamistapahtuman suunnittelu, toteutus ja arviointi ryhmänä. Nuoret olivat aktiivisesti yhteydessä paikallisiin yrittäjiin innostaen heitä mukaan yrittäjyysinnostamistapahtumaan erilaisin toiminnallisilla haastein.

Nuorten tuottama Savonlinna Innosteessa -tapahtuma järjestettiin 2.12.2018 Savonlinnan Kulttuurikellarissa. Ohjelmassa oli muun muassa erilaisia yritystarinoita, tietokonepeliturnaus sekä leikkimielisiä kilpailuja yrittäjien ja nuorten kesken.



Tapahtumatuottajavalmennukseen osallistuneet nuoret haastoivat yrittäjiä muun muassa limbo-kisaan.

MIKSI KOKEILTIIN?

Kokeilun tavoitteena oli toteuttaa nuoria kiinnostava yrittäjyystapahtuma, minkä vuoksi vastuu tapahtuman suunnittelusta, toteutuksesta ja arvioinnista haluttiin antaa nuorille. Lisäksi mukana oli useita nuoria, jotka olivat kiinnostuneita tapahtumatuottajana työskentelystä. Kokeilun myötä nuoret saivat työkokemusta tapahtumatuottamisesta ja valmennusta siihen, kuinka itsensä voisi työllistää tapahtumatuottajana.

MITÄ OPITTIIN?

Kokeilusta opittiin, että tapahtuman suunnittelussa nuorten ryhmäytymiselle ja ideoinnille on varattava riittävästi aikaa. Onnistunutta kokeilussa oli esimerkiksi se, kuinka nuoret innostivat yrittäjiä mukaan tapahtumaan etukäteen toimitettujen leikkimielisten haasteiden avulla. Tämä pieni pelillinen elementti innosti runsaasti yrityksiä mukaan!

KIITOS YHTEISTYÖKUMPPANEILLE:

- Savonlinnan 4H-yhdistys ry
- ROIHU - Uutta yrittäjyyttä, sukupolvenvaihdoksia ja kansainvälisiä yrityksiä Etelä-Savosta (ESR)
- Ammattiopisto SAMIEdu
- Yrityskummit ry · Activity Maker
- B&B Majoitus Hepokatti
- Järvenpään tila · Kristalli Sport Oy
- Neuvonen Palvelut · Oivallus Valmennus
- Savonlinnan Kulttuurikellari ry
- Saimaan marja Ky

KOKEILU: TUTKIMUS- HAASTATTELUT AUTOILLEN

Nuoret ovat avainhenkilöitä kertomaan omasta elämämpiiristään. Digillä duuniin! -hankkeessa toteutettiin syksyllä 2018 nuoria osallistavia tutkimushaastatteluja heidän ehdoillaan. Tärkeäksi työmenetelmäksi muodostuivat tutkimushaastattelut autoillen, jolloin nuoret esittelivät itselleen tärkeinä pitämiään paikkoja haastattelun aikana. Haastattelut toteutettiin tutkija-kehittäjä -työparina.

MITEN KOKEILU TOTEUTETTIIN?

Tutkimushaastatteluihin haluttiin nuoria, jotka asuvat syrjäseuduilla. Kohderyhmä tavoitettiin ensisijaisesti ITU-ryhmätöiminnan kautta, joten koko tutkimusaineiston keruun ajan mukana oli nuorille entuudestaan tuttu henkilö. Tuntemattomamman tutkijan onnistui näin päästä lähemmäs nuoria ja saavuttaa nuorten luottamus heille entuudestaan tutun ihmisen kautta. Tutustumisvaihe saatiin näin pidettyä lyhyempänä.

Kokeilu toteutettiin kolmella paikkakunnalla. Kahdella paikkakunnalla tutkimus tapahtui ITU-ryhmätöiminnan osana eli vaiheisiin kuuluivat myös ryhmän perusrutiinit. Tutkimus sijoittui näin ollen ryhmän päivän teemaksi, ja ulkopuolelta tulleet tutkija osallistui tapaamisten aikana ryhmän muuhunkin toimintaan.

Tutkimushaastattelut toteutettiin neljäsä vaiheessa. Ensimmäisessä vaiheessa nuorten kanssa käytiin keskustelut haastattelun tavoitteista ja kysyttiin, haluavatko he lähteä mukaan tutkimukseen.

Toisessa vaiheessa nuorten kanssa lähdettiin liikkeelle autolla. Nuorille aikaisemmin tuttu henkilö toimi kuskina ja kuljetti ryhmää juuri sinne, mitä paikkoja he halusivat

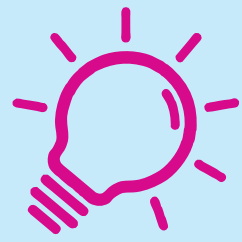
kunnastaan näyttää. Tutkija istui nuorten kanssa auton takaosassa keskustellen ja nauhoittaen kaiken keskustelun. Aiheet tulivat nuorilta ja myös paikat sinällään innostivat puhumaan tietyistä aiheista. Tutkija myös aktiivisesti kyseli eri paikkojen merkityksistä. Käytännössä ajoreitit pitivät sisällään muun muassa nuorten omat koptipihat, yleisimmät tupakkapaikat, entiset koulut sekä nuorten oman kyläkiekkokentän, joka toistuu lähes päivittäin.

Kolmannessa vaiheessa tutkija tapasi jokaisen nuoren erikseen yksilöhaastattelussa. Ennen tätä tutkija kävi aiemmat keskustelut läpi nauhoituksista. Tässä kohtaa hän vielä syvensi teemoja, jotka olivat nousseet esille, selkeyttäen kuvaa nuorten kokemusmaailmasta omaan kuntaansa liittyen.

Neljännessä vaiheessa nuorten kanssa tehtiin tulevaisuuden elämäkarta -harjoitus, jossa suunnattiin katse tulevaisuuteen. Tämän avulla pyrittiin vielä saamaan lisää keskustelua nuorten kokemusmaailmasta ja pohdintaa nuorten tulevaisuudesta.

MIKSI KOKEILTIIIN?

Tutkimushaastattelut toteutettiin yhteistyössä sosiaalipedagogiikan pro gradu -tutkielmaa tekevän ammattikorke-



Kuva: Ville Eerikäinen

koulun lehtori Sari Miettisen kanssa. Tutkija tarvitsi tietoa syrjäseuduilla asuvien nuorten arjen kokemuksista ja Digillä duuniin! -hankkeen kehittäjillä puolestaan oli kontakteja nuoriin usealla paikkakunnalla. Aineiston kerääminen sopi hyvin myös ITU-ryhmätoiminnan teemaksi. Nuoret saivat näin kokemuksen siitä, että pystyvät olemaan avuksi ja osallisia elämänalueensa asiantuntijoina.

Autolla ajaminen ja autot ovat monille erityisesti syrjäseutujen nuorille miehille tärkeä osa elämää. Tutkimuksen toteuttaminen tapahtuu tämän vuoksi heidän omassa ympäristössään. Siinä missä joillekin sopii esimerkiksi kävelytutkimus, tässä kohtaa koettiin, että pitkien välimatkojen kunnissa asuville autoileville nuorille on parempi ratkaisu toteuttaa haastattelut autoillen.

Prosessin rakentaminen moniosaiseksi alleviivasi sitä, että tutkija halusi tulla tutuksi nuorten kanssa, eikä pelkästään kerätä heiltä tietoa. Nuorten kanssa haettiin arvostavaa kohtaamista.

MITÄ OPITTIIN?

Nuorten ja tutkijan välille syntyi luottamuksellinen suhde. Siinä auttoi aktiivinen nuorten elämänpäiiriin tutustuminen ja aidon kiinnostuksen herättäminen heitä kohtaan, samoin kuin jo aiemmin nuorille tutun henkilön mukana oleminen läpi koko prosessin. Kun nuorilla on luottamus tuttuun henkilöön (ITU-ryhmän vetäjä) ja hänellä taas luottamuksellinen suhde tutkijaa, syntyy luottamus helpommin koko ryhmän kesken.

KIITOS YHTEISTYÖKUMPPANEILLE:

- Tutkimukseen osallistuneet Etelä-Savon pienten kuntien nuoret
- Ammattikorkeakoulun (Xamk) lehtori, Itä-Suomen yliopiston opiskelija Sari Miettinen

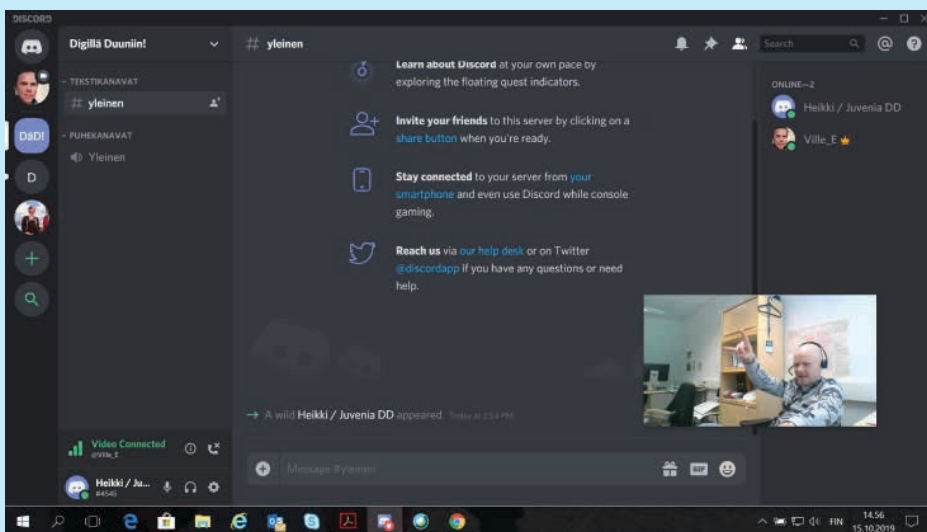
KOKEILU: TYÖELÄMÄ-TIETOUTTA PELEISTÄ KESKUSTELEMALLA

Pikainenkin internetin hakukoneen käyttö paljastaa, että netissä on tarjolla lukuisia työelämään liittyviä pelejä. Pelien sisältö, ominaisuudet, pelattavuus ja vetovoima kuitenkin vaihtelevat suuresti. Joka tapauksessa pelit sisältävät monipuolisesti hyödyllistä tietoa työelämästä ja toimivat siten erinomaisena perustana ryhmissä käytäviin pohdintoihin ja keskusteluihin erilaisista työelämäaiheista. Tätä kokeilua hyödynnettiin Digillä duuniin! -hankkeen toteuttamassa digitaalisessa ryhmävalmennuksessa keväällä 2019.

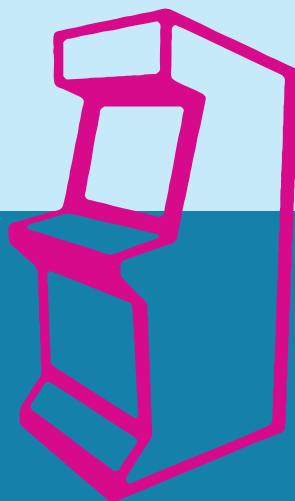
MITEN KOKEILU TOTEUTETTIIN?

Kokeilussa pelattiin neljää työelämään liittyvää internetistä ilmaiseksi löytyvää peliä ja keskusteltiin peleissä esiin nousseista aiheista yhdessä pikaviestisovellus Discordissa. Valittavana oli ohjaajan etukäteen valitsemat neljä peliä, joita osallistujat saivat kokeilla ja pelata vapaasti

noin puolen tunnin ajan. Ideana oli, että kaikki osallistujat pitivät mikrofonit päällä ja pelien aikana nousseita ajatuksia, kommentteja sekä kysymyksiä käsiteltiin yhdessä pelaamisen aikana sekä sen jälkeen. Kaikki neljä peliä perustuivat monivalintakysymyksiin, joihin oikein vastaamalla onnistui pelissä eteneminen.



Kuvakaappaus: Heikki Kantonen



Kokeilussa pelatut pelit olivat SAK:n työelämäpeli, Älypään duunipeli, tyoelamaan.fi-sivuston Duunissa-työelämäpeli sekä Duunimentorin työnhakupeli. Kokonaisuutena tämä pelikattaus sisälsi laajasti tietoa työelämästä, sopimuksista, oikeuksista ja velvollisuuksista sekä työaikaan ja työsuojeluun liittyvistä asioista.

MIKSI KOKEILTIIIN?

Kokeilun tarkoituksena oli hyödyntää valmiita, ilmaisia pelejä nuorten työelämä-tietouden lisäämisessä sekä aikaansaada aiheesta keskustelua, jossa yhdessä pohditaan ja etsitään vastauksia kysymyksiin. Yhtenä tarkoituksena oli myös antaa osallistujien arvioida olemassa olevien pelien toimivuutta; pelaamisen kautta nuorilta saatiin myös hyviä vinkkejä siitä, millaisia työelämään liittyvät hyötypelit voisivat olla ja miten niitä mahdollisesti tulisi kehittää.

MITÄ OPITTIIN?

Kokeilusta opittiin, että vaikka pelit eivät itsessään välttämättä ole nuoria motivoivia, voi niistä keskustelu olla erinomainen tapa työelämä-tietouden edistämiseksi. Vapaamuotoinen keskustelu pelien aikana toimi hyvin; osallistujat olivat hyvin-tuulisia ja vuorovaikutusta oli runsaasti. Huomionarvoista on, että työelämä-tietouden lisääminen on tarpeen, sillä työelämään liittyvät kysymykset, kuten työntekijän oikeudet ja velvollisuudet eivät suinkaan ole kaikille tuttuja. Tiedon jakaminen näistä asioista nuorille on tärkeä osa työelämäosaamista ja osallistujat olivat kiinnostuneita aiheesta. Esimerkiksi työelämän pelisäännöt ja työntekijän oikeudet sekä ammattiliittoasiat ovat teemoja, jotka nuorten kanssa toimivien kannattaa ottaa esille mahdollisuuksien mukaan.

KIITOS YHTEISTYÖKUMPPANEILLE:

- Mikkelin kaupungin nuorten työpajat
- Savonlinnan työpaja Telakka

KOKEILU: "ENTRÖPÖRNER"



Lue lisää s. 34

"ENTRÖPÖRNER"-valmennus oli Digillä duuniin! -hankkeen kokeilu, jossa nuoria valmennettiin yrittäjyyden vertaisohjaajiksi ja -innostajiksi. Valmennuksessa sovellettiin hankkeessa jatkokehitettyä vertaisohjaajakoulutuksen mallia, ja sen tavoitteena oli tutustuttaa nuoria yrittäjyyteen sekä vahvistaa kaveritaitoja. Kokeilu toteutettiin Pieksämäellä keväällä 2019 yhteistyössä paikallisten nuoris- ja kasvatusalan toimijoiden kanssa.

MITEN KOKEILU TOTEUTETTIIN?

Valmennus koostui neljästä iltapäivän mittaisesta tapaamisesta, jotka toteutettiin nuorille tutuissa julkisissa ja puolijulkisissa paikoissa. Tapaamisten teemat olivat:

1. Orientaatio, tutustuminen ja käsitykset yrittäjyydestä
2. Esiintyminen ja omista vahvuuksista kertominen
3. Mitä yrittäjyys on käytännössä ja omista kiinnostuksen kohteista kertominen
4. Yhdessä toimimisen käytännöt ja katse tulevaisuuteen

Kokeilu toteutettiin yhteistyössä Pieksämäen kaupungin Ohjaamo Pientareen kanssa. Kokeiluun osallistuneet nuoret olivat ensisijaisesti työn ja koulutuksen ulkopuolella olevia nuoria, jotka tavoitettiin Ohjaamo Pientareen kautta. Myös Seurakuntaopiston opiskelijoiden oli mahdollista osallistua valmennukseen osana opintojaan.

Valmennuksen nimi "Entröpörners" oli pieksämäkeläisen nuoren ideoima.

MIKSI KOKEILTIIIN?

"Entröpörners"-valmennuksessa sovellettiin vertaisohjaajakoulutuksen mallia työn ja koulutuksen ulkopuolella olevien nuorten yrittäjyyskasvatukseen. Tavoitteena oli edistää nuorten vertaisuutta

yrittäjyyteen liittyvien teemojen käsitteilyssä sekä yrittäjyyteen innostamisessa. Samalla nuorilla oli mahdollisuus saada lisätietoa ja -ymmärrystä yrittäjyydestä.

MITÄ OPITTIIN?

Kokeilu toteutettiin monialaisena yhteistyönä paikallisten kumppaneiden kanssa, mistä oli hyötyä valmennuksen markkinoinnissa, nuorten saamisessa mukaan valmennuksen suunnitteluun sekä paikallisten yritystoimijoiden saamisessa mukaan valmennuksen toteuttamiseen. Hyvänä koettiin hanketyöntekijän ja paikallisen työntekijän työparina työskentely.

"Entröpörners"-valmennuksen myötä opittiin, että on tärkeä tarjota nuorille matalan kynnyksen yrittäjyyteen perehdyttäviä valmennuksia. Valmennus ei sitouta nuoria mihinkään, vaan tarjoaa tietoa ja valinnan mahdollisuuksia yrittäjyyteen liittyen. Myös vertaisohjaus oli tärkeä osa valmennusta. Valmennuksessa havaittiin, että monelle nuorelle on helpompi motivoitua ottamaan asioista selvää, jos tämä tehdään kaverin auttamisen vuoksi. Samalla nuori oppii itsekin.

KIITOS YHTEISTYÖKUMPPANEILLE:

- Pieksämäen kaupungin nuorisotoimi / Ohjaamo Pientare
- Pieksämäen 4H-yhdistys ry
- Seurakuntaopisto
- Hugedelay Oy • Räikee Oy

KOKEILU: TYÖNHAUN KYSELYTUNTI

Vierailijoiden pyytäminen mukaan nuorille järjestettäviin verkkotapaamisiin on yksi tapa muodostaa kohtaaminen ammattilaisten ja nuorten välille. Digillä duuniin! -hankkeen toteuttamassa digitaalisessa ryhmävalmennuksessa toteutettiin useita asiantuntijavierailuita. Keväällä 2019 toteutettuun ryhmävalmennukseen saatiin vieraaksi muun muassa Mikkelin kaupungin työelämäpalveluiden asiantuntija.

MITEN KOKEILU TOTEUTETTIIN?

Kokeilu toteutettiin noin tunnin mittaisena verkkotapaamisena Discord-pikaviestisovellusta hyödyntäen. Tunnin aikana käytiin läpi työnhaun perusasioita: työnhakua, työhakemuksen ja CV:n tekemistä sekä työhaastattelua. Vieraileva asiantuntija kertoi näistä antamalla vinkkejä ja kertomalla myös, millaisia asioita työnhaussa ei kannata tehdä. Osallistujat saivat kertoa omista kokemuksistaan ja esittää kysymyksiä vieraalle ohjaajan toimiessa lähinnä juontajan kaltaisessa roolissa. Ohjaaja sekä vieras olivat tällä kerralla saman päänteen ääressä, mutta tämä ei suinkaan ole pakollista. Nuorilla oli mahdollisuus kommunikoida haluamallaan tavalla, sillä Discord mahdollistaa sekä videopuhelun, äänen että chatin käyttämisen.

MIKSI KOKEILTIIIN?

Tavoitteena oli lisätä mukana olleiden nuorten tietoutta työnhakuun liittyvistä asioista sekä mahdollistaa matalan kynnyksen kohtaaminen asiantuntijan ja eri puolilla Etelä-Savoa olevien nuorten välille. Tarkoituksena oli, että asiantuntija pystyy kokemuksellaan ja konkreettisia esimerkkejä kertomalla välittämään nuorille tietoa siitä, mitkä seikat edesauttavat onnistumista työnhaun eri vaiheissa

sekä vastaamaan osallistujien esittämiin kysymyksiin. Tapahtuman yhtenä ulottuvuutena oli myös verkossa tapahtuvan ohjauksen ja valmennuksen sekä siinä käytettävän teknologian esittelemine vierailijalle. Tilaisuuden suunnittelutyötä ja valmisteluja tehtiin yhteistyössä vierailijan asiantuntijan ja osallistuvien nuorten kanssa.

MITÄ OPITTIIN?

Kokeilun perusteella voidaan todeta verkko toimivaksi välineeksi, mikäli tavoitteena on välittää tietoa asiantuntijalta nuorille ja saada nuoret osallistumaan keskusteluun. Kynnys vuorovaikutukseen vaikutti olevan matala, sillä nuoret kertoivat avoimesti omia kokemuksiaan ja esittivät aktiivisesti kysymyksiä vieraalle. Jälkeenpäin saadusta palautteesta kävi ilmi, että vierailijasta pidettiin ja nuoret olivat kaivanneet juuri konkreettisia vinkkejä työnhaun eri vaiheisiin.

KIITOS YHTEISTYÖKUMPPANEILLE:

- Mikkelin kaupungin työllisyyspalvelut,
- Kajja Väisänen

KOKEILU: PELIT JA PELIALA -MERKIT

Digillä duuniin! -hanke järjesti yhteistyössä paikallisten kumppaneiden kanssa yrittäjyyden teemaviikon 6.-10.5.2019. Teemaviikon aikana mikkeliläisillä nuorilla oli mahdollisuus tutustua peleihin, pelien kehittämiseen ja pelialan yrittäjyyteen digitaalisten osaamismerkkien avulla.

MITEN KOKEILU TOTEUTETTIIN?

Kokeilussa rakennettiin kolme digitaalista osaamismerkkiä, joiden avulla yrittäjyyden teemaviikon peleihin, pelien kehittämiseen ja pelialan yrittäjyyteen liittyvät tapahtumat ja toiminnot oli koottu jäsennellyiksi oppimiskokonaisuuksiksi. Digitaaliset osaamismerkit rakennettiin Badgecraft-sovellusta hyödyntäen.

Pelisuunnitteluun tutustunut -osaamismerkkin tavoitteena oli tutustua pelien suunnittelutaitoihin ja pelien kehittämiseen liittyviin työkaluihin sekä aiheisiin. Merkin suorittaminen sisälsi ensisijaisesti erilaisiin peleihin ja pelien kehittämiseen liittyviin tapahtumiin ja toimintaan osallistumisen sekä oppimisen pohdintaa.

Peliyrittäjyydestä kiinnostunut -osaamismerkkin tavoitteena oli tutustua pelialan yrittäjyyteen liittyviin mahdollisuuksiin, tapahtumiin ja menestystekijöihin. Myös tämän merkin suorittaminen sisälsi paikallisiin pelinkehitystapahtumiin osallistumisen, mutta myös paikkariippumattomia tehtäviä, joiden avulla nuoria tuettiin tutustumaan pelialan yrittäjyyteen sekä esimerkiksi menestyneisiin kännykäpeleihin.

Pelinrakentaja - Playmaker -osaamismerkki oli kokoava merkki, jonka sai suoritettuaan merkit "Pelisuunnitteluun tutustunut" ja "Peliyrittäjyydestä kiinnostunut". Myös palautteen antaminen oli osa tätä merkkiä.



PELINRAKENTAJA
- PLAYMAKER



PELISUUNNITTELUUN
TUTUSTUNUT



PELIYRITTÄJYYDESTÄ
KIINNOSTUNUT



MIKSI KOKEILTIIIN?

Kokeilun tavoitteena oli tarjota nuoria motivoiva ja innostava pelillinen tapa tutustua peleihin, pelien kehittämiseen ja pelialan yrittäjyyteen. Samalla osaamismerkkien avulla teemaviikon tapahtumat ja muut aktiviteetit koottiin jäsennellyksi kokonaisuudeksi. Merkistön kautta nuorille tarjoutui mahdollisuus pohtia, mikä pelialalla kiinnostaa ja miten omaa osaamistaan voisi hyödyntää alati kasvavalla, moninaista osaamista tarvitsevalla ammattialalla. Olennainen osa kokeilua oli myös kansainvälisen yhteistyön puitteissa kehitettävän digitaalisen "Region of learning" -alustan testaus.

MITÄ OPITTIIN?

Kokeilusta opittiin, että on erittäin tärkeää ottaa nuoret mukaan osaamismerkkien ideointiin. Tässä kokeilussa

järjestettiin ideointitapaamisia, joissa kartoitettiin nuorten kokemuksia digitaalisista osaamismerkeistä sekä ideoitiin merkkien sisältöjä. Näissä tapaamisissa havaittiin, etteivät digitaaliset osaamismerkit ole kovin tuttuja nuorille. Toisaalta havaittiin, että nuoret pitivät tärkeänä eri tavoin hankitun osaamisen näkyväksi tekemisen.

Kyseessä oli hankkeessa tehty ensimmäinen kokeilu digitaalisiin osaamismerkkeihin liittyen, minkä myötä opittiin paljon siitä, mitä osaamismerkkejä rakentaessa kannattaa huomioida. Keskeisenä havaintona oli, että yhteen digitaaliseen osaamismerkkiin ei kannata yhdistää useaan tapahtumaan osallistumista. Parhaiten merkit motivoivat silloin, kun yhteen tapahtumaan osallistumisen myötä saa yhden merkin.

KIITOS YHTEISTYÖKUMPPANEILLE:

- Antti Korhonen tmi
- Mikkelin kaupungin nuorten työpajat
- Meijän Mikkelin / Game Lab Mikkelin -hanke (Hacklab Mikkelin ry)
- Mikkelin seutukirjasto
- Roihu – Uutta yrittäjyyttä, sukupolvenvaihdoksia ja kansainvälisiä yrityksiä Etelä-Savosta -hanke (Xamk Pienyrityskeskus)
- Uusille urille! -hanke (Xamk Juvenia)
- Yrittäjäksi – nuorille tukea yrittämisen alkuun -hanke (Xamk Pienyrityskeskus)
- Zaibatsu Interactive Oy / Jussi Pertola

KOKEILU: POMMINPURKU

Edessäsi on pommi. Se tulee räjähtämään viiden minuutin päästä. Kello tikittää. Pommissa on useita erilaisia komponentteja. Sen voi purkaa, mutta et tiedä, minkä värisen johdon uskallat irrottaa! Onneksi sinua voi auttaa tässä pomminpurkutiimi, jolla on ohjeet tästä pelastautumiseen...

MITEN KOKEILU TOTEUTETTIIN?

Mikkelin pääkirjastolla järjestettiin peliteemainen tapahtuma osana Digillä duuniin! -hankkeen yrittäjyyden teemaviikkoa toukokuussa 2019. Kirjaston henkilökunta kokosi kirjakokoelmistaan näyttelyn, johon koottiin peleihin, pelinkehittämiseen ja pelimaailmoihin liittyviä kirjoja. Peliteemaisessa tapahtumassa osallistujilla oli mahdollisuus tutustua virtuaalitodellisuuteen vr-laseja hyödyntäen sekä pelata Nintendo Switchillä "Keep talking and nobody explodes" -peliä.

KIITOS YHTEISTYÖKUMPPANEILLE:

- Mikkelin seutukirjasto
- Mikkelin kirjasto aikuisväestön lukutaitoja tukemassa – suuntaviivoja ja toimintamalleja -hanke (Mikkelin seutukirjasto, AVI-hanke)
- Uusille urille – Nuorten työelämätaitojen vahvistaminen -hanke (Xamk Juvenia)

MIKSI KOKEILTIIIN?

Kirjaston tapahtuma oli yksi vaihtoehto "Pelit ja peliala" -osaamismerkistöä. "Keep talking and nobody explodes" -peli tarjoaa omalaatuisen pelikokemuksen, jossa pärjää ainoastaan tekemällä vahvaa yhteistyötä muiden pelaajien kanssa.

MITÄ OPITTIIN?

Pommi saatiin purettua yhteistyöllä! Kokeilu on yksi esimerkki pelillisestä ja hauska tavasta treenata työelämässä tärkeitä ryhmätyötaitoja. Kokeilusta opittiin, kuinka tärkeä osa pelikokemuksesta on yhteinen pelin jälkeinen keskustelu siitä, miten ryhmä toimi, millaisia rooleja eri pelaajilla oli ja kuinka yhteistyötä olisi voinut kehittää.



Kuva: Heikki Koponen

KOKEILU: SAARISEIKKAILU

Osana Digillä duuniin! -hankkeen toukokuussa 2019 järjestämää yrittäjyyden teemaviikkoa järjestettiin Saariseikkailu-niminen päivä, jonka myötä eteläsavolaisille nuorille tarjottiin mahdollisuus tutustua yrittäjyyteen elämyksellisen tekemisen ja kokemisen kautta. Saariseikkailu järjestettiin Kangasniemellä yhteistyössä paikallisen elämyskalastusyrittäjän kanssa.

MITEN KOKEILU TOTEUTETTIIN?

Saariseikkailu-niminen elämyspäivä toteutettiin yhteistyössä kangasniemeläisen elämyskalastusyrittäjän kanssa. Päivä sisälsi veneilyä, kalastamista ja ruoanlaittoa yhdessä avotulilla. Yhteisen tekemisen ohessa kalastusyrittäjä kertoi oman yritystarinansa sekä avasi sitä, kuinka hän on luonut omasta harrastuksestaan yritystoimintaa. Saariseikkailu oli avoin kaikille eteläsavolaisille nuorille, mutta erityisesti markkinointia kohdennettiin hankkeen ITU-ryhmätoiminnassa mukana olleille nuorille.

MIKSI KOKEILTIIIN?

Saariseikkailun myötä haluttiin tehdä nuorille näkyväksi, kuinka omasta kiinnostuksen kohteestaan voi tehdä itselle ammatin. Nuoret tutustutettiin yrittäjyyteen elämyksellisyyden, uuden oppimisen ja yhteisen tekemisen kautta. Lisäksi tapahtuma toimi eri kunnissa ITU-ryhmätoiminnassa mukana olleiden nuorten yhteisenä tapaamisena.

MITÄ OPITTIIN?

Kokeilusta opittiin, että elämyksellisyyden, uusien taitojen oppimisen ja yhteisen tekemisen kautta on erittäin hyvä innostaa nuoria yrittäjyyteen. Elämyskalastusyrittäjä oli itsekin nuori yrittäjä, mikä toimi hyvänä inspiraationa nuorille.



Kuva: Heikki Kantonen

Olennainen osa saariseikkailua oli ruoan yhteisöllinen valmistaminen. Kuvassa Hooked Saimaan yrittäjä Eemeli Oksiala opastamassa nuoria kalan valmistamisessa.



Kuva: Heikki Kantonen

KIITOS YHTEISTYÖKUMPPANEILLE:

- Hooked Saimaa / Eemeli Oksiala

KOKEILU: KESÄAUTO

Digillä duuniin! -hanke teki kesän 2019 aikana yhteistyötä Juvan, Rantasalmen ja Puumalan kuntien alueella toimivan liikkuvan nuorisotyön Kesäauto-hankkeen kanssa. Kesäauton ideana oli viedä nuorille tarkoitettuja aktiviteetteja ja harrastusvälineitä eri paikkoihin kolmen kunnan alueella avointen ovien toiminnan periaatteella.

MITEN KOKEILU TOTEUTETTIIN?

Kesäauton tiedottamisessa hyödynnettiin Digillä duuniin! -hankkeen kansainvälisen yhteistyön puitteissa kehitettyä digitaalista Etelä-Savo - Region of learning -alustaa ja samalla kokeiltiin, millaista lisäarvoa digitaaliset osaamismerkkit tuovat liikkuvaan nuorisotyöhön. Yhteistyön puitteissa kehitettiin esimerkiksi SUP-lautailijan osaamismerkki, jonka avulla nuori pystyi osoittamaan saaneensa opastusta turvalliseen SUP-lautailuun ja kokeilleensa sitä käytännössä.

MIKSI KOKEILTIIIN?

Hankkeen kansainvälisessä yhteistyössä kehitetty Etelä-Savo - Region of learning -alusta tarjosi mahdollisuuden paikka- ja kuntariippumattoman Kesäauton toiminnasta tiedottamiseen. Alustan kautta oli helposti nähtävissä, missä kesäauto milloinkin liikkui ja millaisia aktiviteetteja se tarjosi.

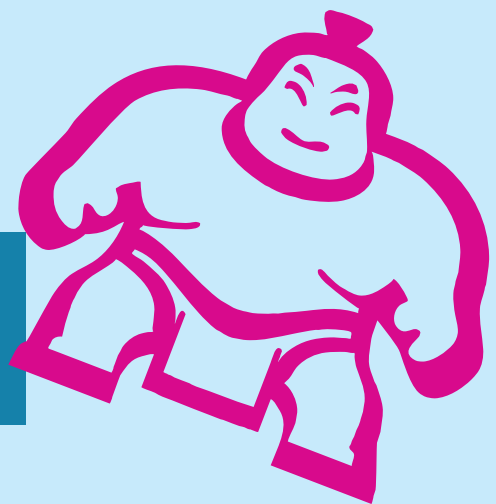
KIITOS YHTEISTYÖKUMPPANEILLE:

- Kesäauto-hanke (AVI)
- Juvan nuorisotoimi
- Puumalan nuorisopalvelut
- Rantasalmen nuorisotoimi

Osaamismerkkien kautta kannustettiin nuoria kokeilemaan erilaisia liikunnallisia aktiviteetteja ja antamaan palautetta sekä kehittämisehdotuksia liikkuvan nuorisotyön toimintamallin kehittämiseksi. Tavoitteena oli myös harrastustoiminnassa ja vapaa-ajalla hankitun osaamisen tunnistaminen ja tunnustaminen.

MITÄ OPITTIIN?

Kesäautokokeilun myötä Region of learning -alustaa ja osaamismerkkejä tehtiin tutuksi Etelä-Savon alueella nuorille ja nuorten parissa työskenteleville. Valtaosa kesäauton aktiviteetteihin osallistuneista oli kuitenkin alle 15-vuotiaita, joten osaamismerkkien käyttö jäi vähäiseksi. Tiedottamisessa alusta toimi hyvin.





Kesäauton ohjaajana ja hankkeen yhteistyökumppanina toimi 2019 kesän ajan yhteisöpedagogi Henri Hurri. Kuva: Ville Eerikäinen

KOKEILU: STORY OF PUUMALA -YRITTÄJYYSINNOSTAMINEN

Itsensä työllistäminen yrittäjänä on monissa maaseudun kunnissa yksi varteenotettava työllistymisen muoto. Digillä duuniin! -hanke toteutti yhteistyössä paikallisten toimijoiden kanssa Story of Puumala –yrittäjyyssinnostuskokeilun syksyllä 2019.

MITEN KOKEILU TOTEUTETTIIN?

Kokeilu koostui kahdesta tapahtumasta, joista ensimmäisessä tutustuttiin paikallisiin yrityksiin ja Puumalan kunnan mahdollisuuksiin. Ensimmäinen tapahtuma toteutettiin bussikierroksena, jonka myötä nuoret vierailivat paikallisissa eri alojen yrityksissä. Jokaisessa yrityksessä kuultiin ensin yritystarina ja yleinen esittely yritystoiminnasta, minkä jälkeen nuoret pääsivät ratkomaan erilaisia yrittäjyyteen liittyviä haasteita. Yritysvierailujen aikana nuoret muun muassa laativat hissipuheita, suunnittelivat some-markkinoinnin kampanjoita ja pohtivat yleisemmin esimerkiksi kansainvälistymiseen, asiakaspalveluun ja yritystoiminnan rahoitukseen liittyviä kysymyksiä.

Bussikiertueella oli mukana nuori yrittäjä, joka toi esille nuoren yrittäjän näkemyksiä käsiteltyihin teemoihin liittyen ja innosti nuoria pohtimaan yrittäjyyteen liittyviä kysymyksiä.

Yrittäjyyssinnostamiskokeilun jälkimmäinen tapahtuma toteutettiin palaamalla bussikierroksella opittuihin asioihin nuoren yrittäjän johdolla. Lisäksi tapahtumassa oli mukana Johannes "Hatsolo"

Hattunen kertomassa oman inspiroivan yrittäjyystarinansa siitä, kuinka omasta harrastuksesta voi syntyä yritystoimintaa. Tapahtumassa myös palkittiin parhaan some-kampanjan puumalalaiselle kaukuneidenhoitoyritykselle laatinut nuori.

MIKSI KOKEILTIIIN?

Kokeilulla vastattiin Puumalan kunnan nuorisopalveluiden kautta esille tulleen toiveeseen siitä, kuinka tärkeää nuorille olisi tehdä näkyväksi oman kunnan yrittäjyyden mahdollisuuksia. Puumalan kunnan strategisena painopisteenä on yrittäjyys ja tällä tavalla tuotiin positiivisesti esiin yritysten tarinoita ja myös Puumalan mahdollisuuksia.

MITÄ OPITTIIN?

Kokeilusta opittiin, että bussikiertue oli toimiva tapa tehdä kunnan yritystoimintaa tutuksi nuorille. Myös toiminnalliset, työelämälähtöiset tehtävät olivat tärkeä osa kokeilua. Hyvänä koettiin, että mukana toteutuksessa oli nuoria yrittäjiä innostamassa ja kannustamassa erilaisten tehtävänantojen ratkaisemiseen ja yrittäjyyteen liittyvien kysymysten pohtimiseen. Vertaisuudesta saatiin lisäpontta kokeilun toteuttamiseen!



Yksi yrittäjyysinnostamiskokeilun tutustumiskohteista oli kauneus- ja hyvinvointipalveluja tarjoava Juhaniila Oy. Kuva: Ville Eerikäinen

KIITOS YHTEISTYÖKUMPPANEILLE:

- Puumalan kunta
- Puumalan yhtenäiskoulu
- Huikon Auto Ky
- Juhaniila Oy
- Metsäsydän Oy
- Nanopar Oy
- Pihanhuolto Kuoppala tmi / Aake Kuoppala
- SavYachts Oy

KOKEILU: PR-NUORET

Nuoret haluavat saada tukea ja opastusta erityisesti läheisiltään, ystävil-tään ja kavereiltaan, mikä on Digillä duuniin! -hankkeessa jatkokehitetyn vertaisohjaajakoulutuksen keskeinen perusta. Syksyllä 2019 vertaisoh-jaajakoulutuksen mallia sovellettiin Juvalla nuorten vertaistiedottamisen edistämiseen.

MITEN KOKEILU TOTEUTETTIIN?

Kokeilussa sovellettiin hankkeessa jatko-kehitettyä **vertaisohjaajakoulutuksen mallia**, joka pohjautuu sosiaaliseen vahvistami-seen, kaveritaitojen parantamiseen ja itsensä ilmaisemiseen. Keskeisiä koulutus-ten elementtejä olivat oman osaamisen ja osaamistarpeiden kartoittaminen, tois-ten ihmisten näkökulmien tavoittaminen, oman osaamisen jakaminen, tuntemat-tomiin asioihin tutustuminen yhdessä muiden kanssa ja myönteisen palautteen antaminen sekä vastaanottaminen.

Vertaisohjaajakoulutukseen sisältyi neljä koulutuspäivää:

1. Aloitus ja itseen katsominen

- Perusteet vertaistiedottamisesta
- Osaamisen ja osaamistarpeiden kartoitus

2. Vertaistiedottaminen ja -viestintä sosiaalisessa mediassa

- Perusteet sosiaalisesta mediasta, sen mahdollisuuksista ja suden-kuopista vertaistiedottamisessa ja -viestinnässä sekä ekologiset näkö- kulmat
- Koulutuspäivään osallistui nuorten lisäksi nuorisolan ammattilaisia

3. Toisiin ihmisiin katsominen

- Omien vahvuuksien pohjalta tehty- jen projektien esittely
- Kunnan nuorisotiedotukseen liitty- vien ilmiöiden tarkastelu

4. Katse tulevaisuuteen

- Vertaistiedottamisen toiminnan suunnittelu

Osallistujat olivat sekä lukiolaisia että mui- ta kunnassa asuvia 15–29-vuotiaita nuoria. Lukiolaisille vertaisohjaajakoulutus hyväk- siluettiin osaksi lukio-opintoja.

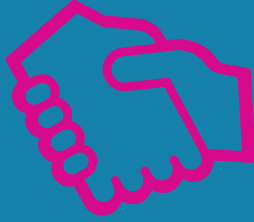
MIKSI KOKEILTIIN?

Kokeilu toteutettiin Juvan nuorisopalve- luiden toiveesta kehittää nuorille suun- nattua tiedottamista. Juvalla oli aiemmin toteutettu yksi vertaisohjaajakoulutus, jonka tavoitteena oli edistää nuorten kes- kinäistä vertaisohjausta ja -tukea kunnan tarjoamiin palvelumahdollisuuksiin tutus- tumisessa.

PR-nuoret -nimisessä koulutuksessa päätettiin kokeilla, kuinka vertaisohjaa- jakoulutuksen malli soveltuu nuorten vertaistiedottamisen edistämiseen. Ver- taisohjaajakoulutuksen jälkeen nuorille tarjottiin mahdollisuus muodostaa ver- taistiedottajatiimi kunnan palkkaamina tuntityöntekijöinä.



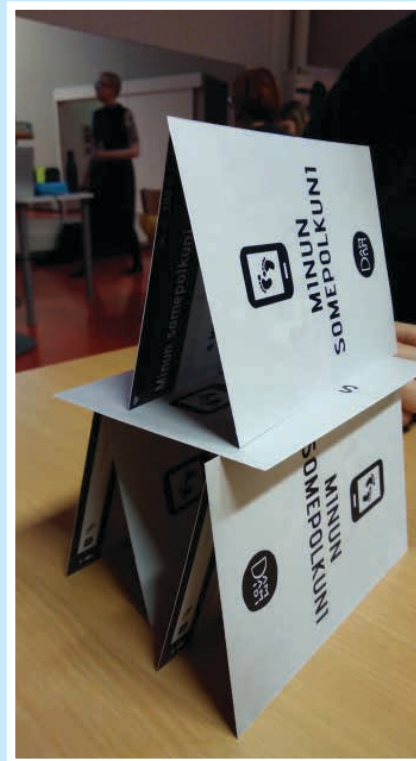
Lue lisää s. 34



MITÄ OPITTIIN?

Kokeilussa havaittiin, että vertaisohjaajakoulutuksen malli soveltuu hyvin myös vertaistiedottamisen edistämiseen. Kokeilussa hyödynnettiin myös digitaalisia osaamismerkkejä, mistä oli hyötyä vertaisohjaajakoulutuksen hyväksilukemisessa osaksi lukion opintoja. Samalla digitaaliset osaamismerkit mahdollistivat sen, että osa koulutuksesta oli mahdollista suorittaa etänä, mikäli nuori ei päässyt osallistumaan jokaiseen koulutuspäivään.

Kokeilussa hyvänä koettiin myös yhteinen "Vertaistiedottaminen ja -viestintä sosiaalisessa mediassa" -koulutus vertaisohjaajakoulutukseen osallistuneiden nuorten ja nuorisolan ammattilaisten kanssa. Kokeilu antoi vahvistusta sille, että nuorten ja heidän kanssaan työskentelevien ammattilaisten kannattaa osallistua samoihin koulutuksiin ja että ne kannattaa suunnitella molemmille ryhmille sopiviksi. Ryhmätyöskentelyn myötä osallistujat oppivat ymmärtämään aihetta eri näkökulmista.



Vertaistiedottaminen ja -viestintä sosiaalisessa mediassa -koulutuspäivän toteutti Minna Koirikivi, joka johdatteli osallistujia pohtimaan muun muassa omaa some-polkuaan. Kuva: Heikki Kantonen

KIITOS YHTEISTYÖKUMPPANEILLE:

- Damdamdidi / Minna Koirikivi
- Juvan nuorisotoimi

KOKEILU: ITU-PELI

Digillä duuniin! -hankkeen keskeisenä tavoitteena oli tehdä innovatiivisia avauksia nuorten työllisyyttä tukevien palveluiden sekä nuorten työelämävalmiuksien ja -taitojen kehittämiseksi. Tätä työtä tehtiin rohkeasti hankkeen erilaista toimintaa ja tulokulmia yhdistellen. Yksi tällaisista kokeiluista oli ITU-korttipelin kehittäminen.

MITEN KOKEILU TOTEUTETTIIN?

ITU-korttipelin suunnittelussa yhdistettiin ITU-ryhmätoiminnalle tunnusomaisia sosiaalisen vahvistamisen elementtejä pelillisyyteen ja yrittäjyyskasvatukseen. Pelin suunnittelun lähtökohdaksi nostettiin keskinäinen kilpailemattomuus ja yhteistoiminnalliset tavoitteet. Peliin haluttiin sisällyttää myös osallistujien omat muistot, kokemukset, mukanaan kantamat tarvikkeet ja pelitilasta löytyvät elementit. Pelissä ei kilpailla muita vastaan, vaan ponnistellaan kohti yhteistä päämäärää luovalla, hausalla ja inspiroivalla tavalla.

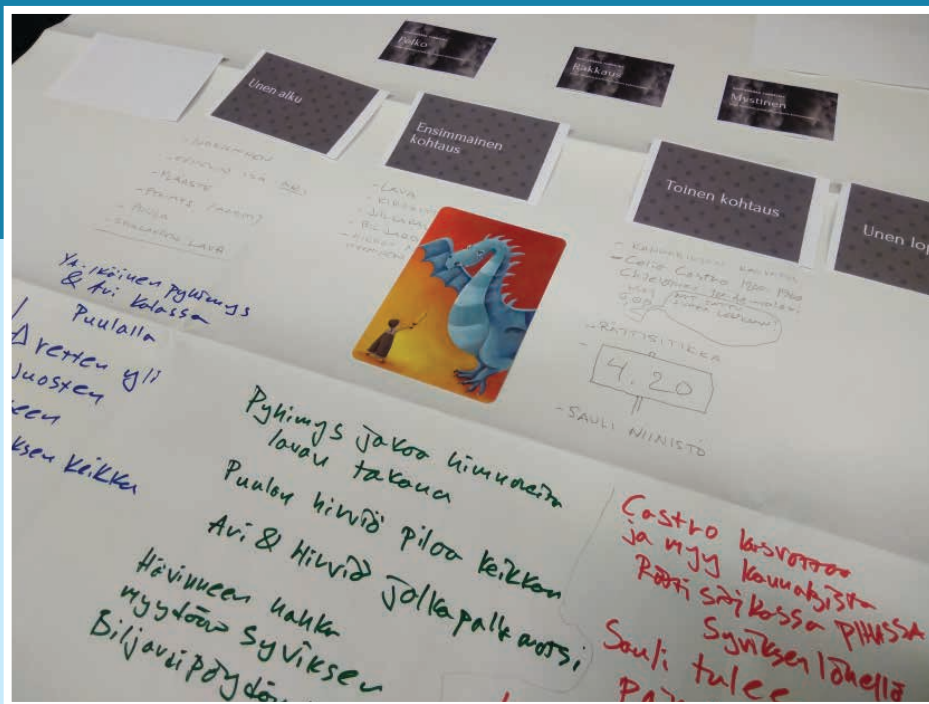
Perusidea pelin juoneen löytyi Kohina-roolipelin eräästä kohtauksesta, jossa osallistujat keskittyivät uniensa pohtimiseen ja rakensivat yhdessä mahdollisimman mielenkiintoisen unen.

Toteutuksessa päädyttiin korttipeliratkaisuun, jonka lisäksi tarvittiin muistiinpanovälineitä. Osa tapahtumien elementeistä määrittyi sattuman kautta, mutta suurin osa osallistujien kautta kanavoituina ratkaisuina. Koepelejä toteutettiin useilla eri nuorisoryhmillä sekä nuorisotalon ammattilaisilla. Pelin perusidea oli nopeasti valmis, mutta elementtien hienosäätöön tarvittiin runsaasti kokemuksia pelitilanteista.

MIKSI KOKEILTIIIN?

Digillä duuniin! -hankkeessa kehitetyissä ITU-ryhmätoiminnassa ja Kohina-roolipelissä oli molemmissa keskeisenä tavoitteena nuorten yhteistyötaitojen edistäminen, minkä vuoksi päätettiin kokeilla, mitä syntyy yhdistämällä ITU-ryhmätoiminnan elementit sekä Kohina-roolipelin käytännöt. ITU-korttipeli toimi yhtenä ITU-ryhmätoiminnan työkaluna, mutta peli oli sovellettavissa myös muuhun nuorisotyöhön ja -toimintaan. Peliin sisällytettiin myös yrittäjyyskasvatuksen näkökulmaa, sillä pelissä kehitettävän unen kautta pyrittiin ansaitsemaan rahaa. Tämä pelillinen elementti tuki yrittäjyyteen liittyvien keskustelujen käymistä.

Moni kohderyhmän nuorista pelasi paljon ja pelaaminen kuului heidän kiinnostuksensa kohteisiin. Tämän kautta myös ITU-ryhmän aihealueet tuntuivat innostavammilta pelillisen toteutuksen kautta. Lisäksi pelillisuus toi mukanaan mahdollisuuden heittäytyä teemoihin enemmän roolin kautta kuin omana itsenään; toki huomioiden jokaisen pelaajan henkilökohtaisten ajatusten vaikutuksen kokonaisuuteen.

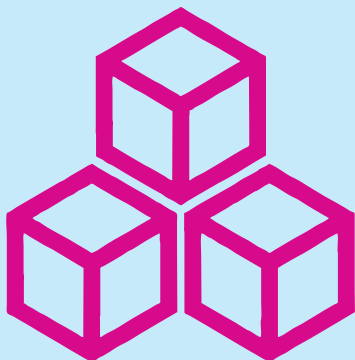


ITU-pelin ensimmäinen versio. Kuva: Heikki Kantonen

MITÄ OPITTIIN?

Kokeilusta saatiin vahvistusta sille, kuinka tärkeää uuden pelin kehittämisessä on pelin testaaminen useiden testiryhmien kanssa. Jokainen testiryhmä antoi pelin kehittämiseen uusia näkökulmia. Kokei-

lussa havaittiin myös jälleen kerran pelillisyyden hyödyt nuorten kanssa tehtävässä työssä sekä se, kuinka erilaisia toimintoja ja näkökulmia yhdistämällä voidaan luoda täysin uudenlaisia menetelmiä.



KIITOS YHTEISTYÖKUMPPANEILLE:

- Testipeluutuksiin osallistuneet ITU-ryhmien nuoret ja ammattilaiset Rantasalmella, Hirvensalmella ja Kangasniemellä

KOKEILU: DIGIKOHINA

Kohina-roolipeli oli yksi keskeinen Digillä duuniin! -hankkeen kokeiluista, jonka kehittäminen on ollut kiinteä osa koko hanketta. Kun roolipelikampanja alkoi olla valmis, päätettiin kokeilla, kuinka Kohina-roolipeliä voidaan pelata digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntäen. Näin syntyi Digikohinaksi nimetty kokeilu syksyllä 2019.

MITEN KOKEILU TOTEUTETTIIN?

Kokeilu toteutettiin Roll20-nimistä sovellusta hyödyntäen. Roll20-sovellus mahdollistaa kuvan ja äänen jakamisen ohella roolipeleissä tarvittavien karttojen, pelihahmojen ja tehosteiden käytön. Roolipelaamiseen tarvittavat nopat ja niiden heitot voidaan toteuttaa myös sovelluksessa.

Roll20 mahdollistaa myös pelissä käytettävien hahmolomakkeiden lisäämisen ohjelmoinnin avulla. Tämän hahmolomakkeen toteutti hankkeen kehittämään verkkotyöpajatoimintaan osallistunut nuori Rantasalmelta osana työvalmennustaan.

Pelaajat olivat pääasiassa juvalaisia nuoria. Sekä pelaajat että pelinjohtaja osallistuivat Digikohinaan omilta koneiltaan kotoaan käsin. Pelitapaamisia oli yhteensä viisi ja tapahtuman aikana pelattiin koko Kohina-pelin pääjuoni. Työelämään ja työnhakuun pelissä tutustuttiin omien pelihahmojen roolissa.

MIKSI KOKEILTIIIN?

Digikohinassa haluttiin saada selville, kuinka hyvin peliä voidaan ylipäättään pelata verkon kautta. Tavoitteena oli kartoittaa, kuinka digitaalinen pelaaminen muuttaa pelikokemusta ja millaisia teknisiä ongelmia saattaisi tulla vastaan.

MITÄ OPITTIIN?

Roll20-verkkosovellus toimi kokeilussa todella hyvin. Sen ominaisuudet pelin rakentamiseen ja pelaamiseen olivat juuri sitä, mitä kokeilussa haluttiin. Pelaajille sovellus näyttäytyi helppokäyttöisenä ja teknisiä ongelmia ei juurikaan ollut. Itse pelaaminen oli hieman erilaista, mitä normaalisti pöydän äärellä. Pelaajat pääsivät omien hahmojensa liikkutun avulla pohtimaan nopeammin omaa sijoittumistaan kartan tapahtumissa. Myös pelin rytmi näyttäytyi verkkaisemmalta kuin kasvokkaisessa peluutuksessa. Verkkosovelluksen mahdollistamat tehosteet, kuten äänet ja grafiikka, lisäsivät pelin elämyksellisyyttä. Linkkien jakaminen esimerkiksi työelämätaitoihin liittyvissä tehtävissä oli hyvin helppoa.

KIITOS YHTEIS- TYÖKUMPPANEILLE:

- Juvan nuorisotoimi
- Mikkelin kaupungin nuorten työpajat / digitaalisen median paja



Roll20-roolipelisovellus ja Kohina-roolipelin eräs kohtaus. Kuva-kaappaus: Heikki Koponen

