

**HUMAK<sup>H</sup>**

**O P I N N Ä Y T E T Y Ö**

**DIGISTI Yhdessä**  
Stadin AO:n Keidaskahvilassa

Leena Tompuri-Kareinen

# HUMAK<sup>H</sup>

Yhteisöpedagogi YAMK (90)  
(90 op)

Arvioitavaksi jättämisaika  
(12/2022)

# TIIVISTELMÄ

Humanistinen ammattikorkeakoulu  
Koulutuksen nimi

---

Tekijät: Leena Tompuri-Kareinen  
Opinnäytetyön nimi: DIGISTI Yhdessä  
Sivumäärä: 60 ja 5 liitesivua  
Työn ohjaaja(t): Merja Kylmäkoski  
Työn tilaaja(t): DIGISTI-Digitaidot haltuun toisella asteella- hanke

---

Digitaidot ovat välttämätön taito nyky-yhteiskunnassa, puhutaan uudesta työelämätaidosta. Digitaaitoja tarvitsevat lähes kaikilla työpaikoilla mutta myös arjessa päivittäin. Digitaaitoja tarvitsevat niin lapset, nuoret, työikäiset, ikäihmiset kuin maahanmuuttajatkin. Puuttuvat digitaaitot voivat johtaa jopa yhteiskunnasta syrjäytymiseen. Palvelut, niin yksityiset mutta myös julkiset ovat siirtyneet verkon välityksellä hoidettaviksi. Tarvitaan lukutaitoa, suomenkielentaitoa, kirjoitustaitoa ja ymmärrystä kuinka digitaaliset sovellukset toimivat. Työskentelen koulutuksen ja kasvatuksen kentällä ja olen saanut huomata, kuinka heikoissa kanteissa maahanmuuttajien digitaaitot ovat.

DIGISTI-Digitaidot haltuun toisella asteella- hanke käynnistyi 2022 syksyllä. Sen tavoitteena on kehittää toisen asteen opiskelijoiden sekä ohjaus ja pedagogisen henkilöstön digitaaitoja. Hankkeen tarkoituksena on lisätä tukevaa toimintaa syrjäytymisvaarassa oleville alle 29-vuotiaille opiskelijoille. Hanke pyrkii myös kehittämään nuorten työ- ja opiskelupaikan hakutaitoja.

Opinnäytetyöni on toiminnallinen kehittämistyö, jossa pyrin edistämään toisen asteen opiskelijoiden yhteisöllisyyttä erilaisten digitaalisten sovellusten avulla. Lisäksi olen rakentanut pakohuonelogiikalla toimivan oppimispelin, jonka tarkoituksena on opettaa kierrätystä. Kierrätys on osa Helsingin strategiaa kohti hiilineutraalia vuotta 2035.

Työni oli vahvasti kokeilukulttuuriin pohjautuva. Tutkimusmenetelmänä käytin useita menetelmiä ja kehittämistyön toiminnallisuuden vuoksi sain tutustua laadullisiin sekä määrällisiin menetelmiin. Haastattelin, litteroin, kyselin, havainnoin, toimin sekä luokittelin ja analysoin kyselyn vastauksia, jotka minulle paljastui vietyäni Seppopelin tulokset Exceliin.

Kehittämistyön tuloksena syntyi hyviä yhteisöllisiä hetkiä, jotka paransivat toisen asteen opiskelijoiden digitaaitoja. Hyvinvointikahvilassa järjestetty toiminta on valmis jalkautumaan muihin Stadin ammatti- ja aikuisopiston kampuksille. Lisäksi syntyi Seppopeli, joka pienien muutoksien jälkeen päättyy kestävän kehityksen tutkinnonosan opetusmateriaaliksi. Opinnäytetyöni ansiosta olen saanut tutustua upeisiin ihmisiin, kehittää digitaalista toimintaa Stadi AO:ssa nyt ja tulevaisuudessa ja tietysti oma ammatillisen osaamiseni kasvu on ollut huikea.

---

Asiasanat: yhteisöllisyys, digitaalisuus, pelaaminen, maahanmuuttaja, hyvinvointi

# ABSTRACT

Humak University of Applied Sciences  
Master of Humanities, Community Educator

---

Author: Leena Tompuri-Kareinen  
Title: Digitally Together  
Number of Pages: 60 and 5 attachment pages  
Supervisor(s): Merja Kylmäkoski  
Commissioned by: DIGISTI- mastering digital skills in the second-degree project

---

Digital skills are a necessary skill in today's society. We can talk about a new working life skill. Digital skills are needed in almost all workplaces, but also in everyday life. Digital skills are needed by children, young people, working-age people, elderly people and immigrants alike. Lack of digital skills can even lead to exclusion from society. Services, both private and public, have moved to be managed via the network. You need reading skills, Finnish language skills, writing skills and an understanding of how digital applications work. I work in the field of education and upbringing and I have noticed how weak the digital skills of immigrants are.

The DIGISTI - mastering digital skills in the second-degree project started in the fall of 2022. Its goal is to develop the digital skills of secondary school students and guidance and pedagogical staff. The purpose of the project is to provide additional supportive activities for students under the age of 29 who are at risk of being marginalized. The project also aims to develop young people's skills in finding job or studying places.

My thesis was strongly based on a culture of experimentation. As a research method, I used several methods and due to the functionality of the development work, I got to know qualitative and quantitative methods. I interviewed, transcribed, questioned, observed, acted and classified and analyzed the survey answers, which were revealed to me after exporting Seppo games's results to Excel.

My thesis is a functional development work in which I aim to promote the sense of community among secondary school students with the help of various digital applications. In addition, I have built a learning game that works with escape room logic. The purpose of the game is to teach recycling. Recycling is part of Helsinki's strategy towards a carbon-neutral year 2035.

The development work resulted in good communal moments that improved the digital skills of secondary school students. The activity organized in the wellness cafe is ready to spread to other campuses of Stadin Vocational college and adult Institute, is which uses name the Stadin AO. In addition, Seppo game was born, which after minor changes ends up as a teaching material for the degree part of sustainable development. Thanks to my thesis, I have gotten to know wonderful people, develop digital activities at Stadin AO now and in the future, and of course my own professional skills growth has been amazing.

---

Keywords: community, digitality, gaming, immigrant, well-being

# SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO.....	7
2	KÄSITTEET JA TIETOPERUSTA.....	9
	2.1 Digitalisaatio.....	9
	2.2 Pelit ja pelillisuus.....	10
	2.3 Maahanmuuttajien oppiminen ja vaikeudet.....	13
	2.4 Kouluhyvinvointi.....	15
	2.5 Yhteisöllisyys.....	18
	2.6 Korona.....	23
3	TUTKIMUKSELLISEN KEHITTÄMISEN RAJAUS.....	26
	3.1 DIGISTI-Digitaidot haltuun toisella asteella-hanke.....	26
	3.2 Tutkimuskysymykset ja tavoitteet.....	26
	3.3 Tutkimusetiikka.....	27
4	MENETELMÄT.....	28
	4.1 Kehittämistyö höystettynä toimintatutkimuksen elementeillä.....	28
	4.2 Haastattelu.....	30
	4.3 Havainnointi.....	30
	4.4 Kysely.....	31
5	TOTEUTUS.....	32
	5.1 Pelialustojen taustoitusta.....	32
	5.2 Toteutus Keidaskahvilassa.....	33

6	TULOKSET .....	36
6.1	Mentimeter.....	36
6.2	Kahoot! .....	37
6.3	AnswerGarden .....	38
6.4	Quizizz.....	38
6.5	Seppopeli liikuttaako .....	39
6.6	Padlet .....	41
6.7	Seppo pakohuonepeli Prinde kierrättää .....	42
6.8	Kysely peliavustajille.....	46
6.9	Kysely AnswerGarden pienpelaajaryhmä.....	47
6.10	Forms kysely opiskelijahuollon henkilöstölle .....	48
7	JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA .....	49
7.1	Pelisovellusten johtopäätökset .....	53
	LÄHTEET .....	55
	LIITTEET .....	61

# 1 JOHDANTO

Aloittaessa opettajan urapolkuani juuri ensimmäisen koronapandemian aiheuttaman lockdown aikoihin sain kokea kuinka riittämättömiä ovat toisen asteen maahanmuuttajien digitaidot. Riittävät digitaidot helpottavat pääsyssä yhteiskunnan jäseneksi. Ilman digitaitoja ihmisellä on suuri vaara syrjäytyä yhteiskunnan ulkopuolelle (Valtionvarainministeriö 2022). Digitaidot ovat uusi kansalaistaito ja ne kuuluvat kaikille. Digitaitoja tarvitaan, kun tieto ja palvelut ovat siirtyneet suurelta osin digitaalisiksi. Digitaidoilla tarkoitetaan, että osaa käyttää digilaitteita ja palveluja sekä ymmärtää niiden taustalla olevan logiikan. Digitaidoksi katsotaan myös tiedon löytäminen ja ongelmanratkaisutaidot. Digitaitojen kehittäminen on koko elinikäinen prosessi, niitä tulee päivittää säännöllisesti. (Lautanen-Nissi 2022.)

Taloudellisen yhteistyön ja kehityksen järjestö OECD:n Suomea koskevan arvion mukaan maahanmuuttajien integroituminen vaikeutuu ja jopa estyy heikkojen perustaitojen vuoksi. Perustaidoiksi nimetään luku-, numero- ja digi-, ongelmanratkaisutaidot, nämä ovat välttämättömiä taitoja nopeasti muuttuvassa kilpailutaloudessa. OECD:n arviossa maahanmuuttajat mainitaan heikkojen perustaitojensa vuoksi riskiryhmänä, jotka tarvitsevat koulutuksellista erityistukea. (Mäkinen & Pällysaho, 2020, 5.)

Pidän tätä aihetta erittäin tärkeänä ja siksi halusin mukaan DIGISTI- Digitaidot haltuun toisella asteella hankkeeseen, jonka tavoitteena on muun muassa kehittää ja tukea toisen asteen opiskelijoiden digitaitoja. DIGISTI- Digitaidot haltuun toisella asteella hanke on saanut rahoituksen Euroopan sosiaalirahastosta. Hankkeessa on mukana useita pääkaupunkiseudun ammatillisen toisen asteen oppilaitoksia. Hankkeessa on tavoitteena lisätä toisen asteen alle 29-vuotiaiden opiskelijoiden digivalmiuksia sekä ohjaus- ja pedagogisen henkilöstön digitaalisia taitoja. Hanke edistää myös nuorten työnhaku- ja urapolkutaitoja sekä pyrkii parantamaan heikossa asemassa olevien hyvinvointia. (DIGISTI 2022a.)

Opinnäytetyöni sisältää toimintatutkimuksen elementtejä, ja se on myös tutkimuksellinen kehittämistyö. Ideana on tuottaa samankaltaista toimintaa muille Stadin AO:n eli ammatti- ja aikuisopiston kampuksille. Stadin AO käsittää 14 toimipistettä, jotka sijaitsevat ympäri Helsinkiä. Toimipisteet on jaettu viiteen kampukseen, ja tutkimukseni suoritettiin kampus kolmella, joka sijaitsee Roihuvuoressa, Prinsessantiellä. Työskentelen itse ruokatuotannon opetta-

jana Prinsessantiellä. Tässä työssäni tulen tutkimaan erilaisten yhteisöllisyyttä edistävien digisovellusten soveltuvuutta alle 29-vuotiaille maahanmuuttajille ja tuottamaan yhteisöllisiä hetkiä hyvinvointikahvilassa, joka kantaa nimeä Keidaskahvila. Keidaskahvilatoiminnan lisäksi rakensin Seppopelialustalle kierrätysteemaisen pakohuonepelin, jonka avulla opiskelijat opettelevat lajittelemaan roskia. Prinsessantien hyvinvointipäivää vietettiin 30.8.2022 ja minun tehtävänä oli lanseerata Prinde kierrättää pakohuonepeli. Sana Prinde tulee talon osoitteesta Prinsessantie, ja se on kampuksen sisällä yleisesti käytetty nimi. Kierrätyspelin ideana on, että jokainen opiskelija pelaa pelin ja samalla tutustuu kiinteistön eri lajittelupisteisiin. Prinsessantien kiinteistö sai keväällä 2022 uudet lajittelupisteet ja opiskelijat eivät vielä osaa kierrättää oikein. Tähän haetaan ratkaisua nyt Seppopelin avulla.

Aikaisempia tutkimuksia koskien digitaalisuutta, pelillistämistä, oppimista ja maahanmuuttajia on tutkittu eri näkökulmista paljon. Tästä huolimatta en löytänyt tutkimusta, jossa tutkitaan alle 29-vuotiaiden maahanmuuttajien oppimisen edistämistä yhteisöllisten digitaalisten sovellusten avulla. Voidaankin todeta, että tutkimuskentällä on tarvetta työlleni, sillä aihe on ajankohtainen ja täyttää olemassa olevaa tiedontarvetta.

Keidaskahvilatoiminnan suunnittelun aloitin 1.2.2022 havainnoinnilla ja 8.3.2022 alkoi varsinaisen digisovellusten testaus. Kevään aikana olin kahdeksan kertaa Keidaskahvilassa. Kesällä kehittelin opinnäytetyön jatko-osaa Seppopelisovellukseen. Syksyllä Prinde kierrättää-peli lanseerattiin, jonka jälkeen alkoi aineiston kasaaminen ja analysointi. Lokakuussa suoritin vielä pari kyselyä liittyen kevään toimintaan Keidaskahvilassa ja peluutin pelin pienemmällä ryhmällä saadakseni tukea pohdinnalleni. Lisäksi haastattelin kampuksen vastaavaa erityisopettajaa Lahtista. Loppuvuoden sitten kirjoitin kehittämistyötä kasaan.

Tämän tutkimuksen avulla voidaan välttää suunnittelun karikoita, kun toimintaa jalostetaan muille Stadi AO:n kampuksien hyvinvointikahviloihin, tai jokin muu ammattioppilaitos voi hyödyntää tutkimuksessa esiin tulleita asioita omalla toimipaikallaan.

Let`s Digi digi...



## 2 KÄSITTEET JA TIETOPERUSTA

Opinnäytetyöni tieteen filosofinen suuntaus on sosiaalikonstruktioismi ja olen käyttänyt hyväkseni myös empirismiä. Teoreettisena viitekehyksenä nojaan kirjallisuuteen, joka käsittelee digitalisaatiota, pelillistämistä, maahanmuuttajien oppimista, yhteisöllisyyttä, viittaa myös hieman koronan vaikutukseen toisen asteen opetuksessa. Sivuan myös maahanmuuttajaopiskelijoiden hyvinvointia, sillä kahvila, jossa opinnäytetyöni toteutin, on hyvinvointikahvila.

### 2.1 Digitalisaatio

Digitalisaatio tulee kielitoimiston sanakirjan mukaan sanoista digitaalinen- ja tietotekniikan laajamittainen käyttöönotto ja hyödyntäminen. Sana on yleistynyt varsin nopeasti 2000-luvulla. Jokainen meistä tarvitsee digitaalisia taitoja selviytyäkseen tänä päivänä yhteiskunnassa ja eritoten koulutuksessa (Erikson 2019, 2). Euroopan unionin varapresidentti Ansipin listauksen mukaan digitaaliset pätevyudet ja taidot ovat yksi menestymisen ehto Euroopassa (Mt., 5).

Vuonna 2021 kansalaisilta vaaditaan monen moisia taitoja, kuten kriittistä ajattelutaitoa ja ongelman ratkaisua, yhteistyökykyä, aloitteellisuutta, ketteryyttä ja sopeutumiskykyä muutoksiin, yhteistyökykyä, tiedon etsintää ja sen analysointia sekä uteliaisuutta, että mielikuvitusta (Mt., 8). PISA tutkimus vuodelta 2012 joka käsitti 16 Euroopan valtion koululaisen otantaa, toi jo ilmi, että maahanmuuttajataustaiset pojat pärjäsivät tyttöjä heikommin, kun heitä verrattiin maan vakituisiin asukkaisiin. Lisäksi ilmeni, että taloudellisesti huonomassa asemassa olevien digitaaliset taidot olivat vähäisempiä kuin muiden lasten. (Mt., 11.)

Sanna Marinin hallituksen ohjelmassa 2019 tavoitellaan, että saataisiin luotua elinikäiseen oppimiseen kannustavat ohjauspalvelut, jotka tulisi olla yhdenvertaiset kaikilla. On tunnistettu, että juuri matalapalkkaisilla aloilla, kuten muun muassa palvelu-, ja hoitoala, työn murros ja digitalisaatio vaikuttaa eniten, joten tulisi saada matalapalkkaisissa töissä olevat uudelleen koulutuksen tai täydennettävän koulutuksen piiriin. (Valtionneuvosto 2022.) Juuri näissä matalapalkkaisissa ammateissa työskentelee paljon maahanmuuttajia, joilla on heikko kielitaito, joka voi muodostua esteeksi hakeutua täydennys- tai jatkokoulutukseen.

Karvin suorittamassa arvioinnissa 1.3.2020-31.1.2021 välisenä aikana todettiin, että digipedagogiikkaa tulee jatkossa kehittää kaikilla kouluasteilla, niin että huomioidaan erilaisten oppijoiden tuen tarpeet ja otetaan nämä huomioon digiopetusta suunniteltaessa (Karvi 2021, 3).

Koronan saattama nopea digiloikka on tuonut hyviä käytänteitä etenkin digitaalisten oppimisympäristöjen hyödyntämiseen, verkkopedagogiikka ja verkkomateriaalit ovat myös kehittyneet. Jotta emme enää olisi tulevaisuudessa samanlaisessa poikkeustilanteessa, opiskelijoiden sekä ohjaushenkilöstön digivalmiuksia tulee vahvistaa ja ohjaushenkilöstön tulisi päivittää digivälineiden pedagogista osaamista. Lisäksi tulee kiinnittää huomiota, että opiskelijoilla olisi riittävät välineet etäopiskeluun. (Mt., 112.)

Erityisopettaja Lahtisen näkemys Stadi AO:n opiskelijoiden digitaidoista:

hyvin vaihteleva, nuoret opiskelijat käyttää, valtaosa tosi hyvin erilaisia sovelluksia ja helppokäyttöisiä ohjelmia. Mutta kyl perus digitaidot, jos sä et ole oppinut käyttämään niitä aiemmissa opinnoissa ja opiskelemaan tietokoneella ja tekemään työtä sillä niin, se on aika vieras ja vaikka käyttäisikin, niin tabletilla ja sit mobiilisovelluksella se ei niinku ole sama asia (-- ) et aika isoissakin vaikeuksissa monet on. Niinku muista kulttuureista ja kielitaustaisista maista tulevat on. Ja sit mä näkisin niin että sellain perus digitaitojen hallinta (-- ) niitä pitäs tehdä päivittäin. (Lahtinen 2022.)

## 2.2 Pelit ja pelillisuus

Arkeologit ovat löytäneet ensimmäisiä pelejä samoihin aikoihin, kun on löydetty ensimmäiset kirjoitukset. Pelejä on pelattu jo kauan ennen kuin historiankirjoihin niistä on kirjoitettu. Ensimmäinen tunnettu lautapeli oli Mehen ja se löydettiin 5 500 vuotta sitten. (Stenros 2022, 37.) Suomessa ensimmäiset tietokonepelit ovat syntyneet jo 1950-luvulla, mutta kaupalliseen leviytykseen ne ilmestyivät 1970-luvusta eteenpäin. Mobiilipelaaminen yleistyi Nokian nousun aikana 2000-luvun vaihteessa (Sotamaa 2022, 53).

Pelien avulla saadaan ihmisiä lähentymään toisia, liikutettua, ja se mahdollistaa myös oppimisen (Niemi & Salmenkangas 2021, 5). Erilaisia pelejä on joka lähtöön, peleissä on usein mukana joku juoni, joka pitää pelaajan otteessaan. Peleistä voi saada pisteitä, ne voi olla kilpailuhenkisiä ja tavoitteellisia. Usein pelit ovat myöskin leikkilisiä. Peleissä on tavanomaisesti ohjaaja, joka peluuttaa ja ohjaa pelaajia. (Mt., 7.)

Peliyhteisöjä on paljon ja niissä erilaisten pelien pelaaminen on se keskeinen toimintamuoto, muu sosiaalinen toiminta on pelaamista tukevaa toimintoa. Myöskään pelillisestä yhdessäolosta ei oteta vastuuta, mutta se koetaan hauskana ajanvietteenä. (Heinonen 2008, 68.) Pelaaminen

on itsessään sosiaalista toimintaa, mutta yleensä se sisältää kilpailu- tai taistelutilanteita (Mt., 70).

Pelaaminen on trendi tänä päivänä, sitä tehdään kouluissa, työpaikoilla ja vapaa-ajalla. Pelaamisen sivutuotteena syntyy lisäarvoa, kuten yhteisöllisyyttä, liikkumista ja tutustumista uusiin ihmisiin. Pelillisuus vahvistaa oppijoiden osaamisen taitoja, ajankäytön hallintaa, kärsivällisyyttä ja tunteiden hallintaa. Lisäksi pelaamisen avulla voidaan hetki pysähtyä ja keskittyä siihen hetkeen (Niemi & Salmenkangas 2021, 8). Pelien avulla voidaan oppia myös ei niitä niin kiinnostavia teemoja tai vaikka muuten hankalia aiheita. Jo Iacovides ja Elisa Mekler ovat tutkineet pelillisyyttä ja havainneet seuraavia asioita:

1. Osallistava pelaaminen on lepoa hetki arjen touhujen keskellä, ja pelituokion jälkeen olo-tila voi tuntua virkeämmältä, kun arkiongelmien ovat olleet edes hetken ajan pois mielestä.
2. Yhteys toiseen ihmiseen, oli se sitten missä päin maailmaa tahansa on erinomainen hoitokeino lievittämään eristyneisyyden ja yksinäisyyden tunnetta. Pelissä yhdessä jaetut kokemukset voivat johtaa ystävyys-suhteen muodostumiseen.
3. Tunteiden käsittely, pelaaminen voi avata tunteiden solmuja ja lievittää siten kurjaa oloa, sillä peleissä voi olla yhtäläisyyksiä pelaajan oman elämän kanssa. Pelin hahmoihin voi samastua ja niistä voi saada vertaistukea. Lisäksi ne voivat auttaa käsittelemään omia tunteita.
4. Henkilökohtainen muutos ja kasvu. Pelaaminen voi käynnistää kehittymishalun, se voi siis toimia motivaattorina. Pelissä saadut onnistumisen tunteet voivat kasvattaa itseluottamusta, joka näkyy arjen toiminnoissa. Itseluottamuksen kasvaessa esimerkiksi liikuntapeleissä entinen tumpelo voi kasvaa taitavaksi.
5. Elämänlanka, peli voi olla pelastus silloin kun painitaan erittäin syvällä mielen syövereissä. Onnistuneet pelikokemukset voivat auttaa pysymään pelaajaa kiinni elämässä ja auttaa ehkäisemään jopa itsemurhalla. Peleissä on usein eri tasoja, joilla voi jatkuvasti haastaa itseään. (Niemi & Salmenkangas 2021, 9-10.)

Pelaaminen toimii niin kauan hyvin, kun se ei hallitse koko elämää. Pelitutkimuksen mukaan pelaamisen juoni on siinä, että se on hauskaa ja mielekästä, luo onnistumisen tunteita, antaa hyvänlaista jännitystä elämään sekä saa hetken etäisyyttä omaan elämäntilanteeseen, etenkin kun pelaaminen tapahtuu ryhmässä. (Mt., 10.)

Digitalisaation etenemisen myötä on pelien piirteiden hyödyntäminen eri tilanteissa kasvanut huomattavasti. Tämä näkyy etenkin viihdepeliteollisuudessa, sillä se on useiden miljardien eurojen arvoista liiketoimintaa. Hyötypeliteollisuus taasen on vasta kehittymässä oleva ala. (Järventausta 2017.) Suomalaisillakin on ollut onnea viihdepelimarkkinoilla, vaikka olemme kaukana digipelien keskusmaista Japanista ja Pohjois-Amerikasta. Suomalaiset ovat onnistuneet tuottamaan Angry Birdsin, joka on globaalisti tunnettu hittipeli. (Sotamaa 2022, 94.)

Digitaaliseen pelaamiseen luonteenomaista on, että pelit vetävät ihmisiä puoleensa, ne motivoivat omien taitojen kehittämiseen ja kourkuttavat palaamaan takaisin peliin aina yhä uudestaan. Erinomaisesti suunniteltu peli tarjoaa pelaajalle miellyttäviä ja innostavia toimintaympäristöjä, joiden avulla häntä voidaan tsemjata kehittämään taitojaan ja etenemään pelissä eteenpäin. Digitaaliset pelit voivat myös kannustaa liikkumiseen ja uuden oppimiseen. (Mustonen & Korhonen 2018, 4.)

Pelit eivät varsinaisesti kokonaan korvaa opetusta, vaan ne tukevat sitä. Laadukkaat pelit tarjoavat opettajille yhden uuden tavan kouluttaa perinteisen opetuksen sijaan, että rinnalla. (Savolainen & Vilkkonen & Vähäkylä 2017, 53.) Tosin täytyy muistaa, että verkossa toimiminen vaatii myös teknisiä taitoja opettajilta, että oppijoilta (Heinonen 2008, 51).

Voisi ajatella, että aika on ajanut behavioristisen oppikirjatyypillisen opetuksen ohi. Se palveli hyvin aikansa, mutta ei sovellu digitaalisen oppimateriaalin suunnittelun lähtökohdaksi. (Mt., 19.) Nykyajan opetus painottuu vahvasti sosiaalisen konstruktionismin puolelle, jonka pedagoginen tarkoitus on korostaa sosiaalista vuorovaikutusta, dialogia, yhteistoimintaa, keskustelua ja neuvottelua tulkinnoista. Lisäksi ymmärretään erilaiset puhuvat eli diskurssit. (Teak 2022.) Pelitutkimus.fi mukaan ICT-osaamista kertyy paljon pelaaville pojille enemmän kuin tytöille, jotka eivät pelaa. Peliharrastuksen on todettu kasvattavan myös alan opinnoissa pärjäämistä. Sillä on myös positiivinen yhteys lukutaitoon, matematiikkaa ja luonnontieteisiin. ICT-taitoja pidetään tärkeinä tulevaisuuden kansalaistaitoina. (Karakainen & Kivinen & Hutri 2015.) ICT tulee sanoista information technology (TEPA-termipankki 2022) ja se tarkoittaa tieto- ja viestintätekniikkaa, joka sisältää erilaisia tiedon käsittelyn menetelmiä kuten tallentaminen, muokkaaminen, hakeminen ja välittäminen (Ahola & Eerola 2016, 8).

Liikunnan pelillistämisen kautta on haettu ratkaisua liikunnan lisäämiseen, sillä Suomalaiset liikkuvat liian vähän liikuntasuosituksiin verrattuna. Varhaisia liikuntapelejä lienevät tanssimattopeli Dance Dance ja Nintendo Wii-pelikonsoli. GPS tekniikan tultua markkinoille kehitettiin 2006 vuonna Pokemon Go -peli, josta tuli huippusuosittu. (Turtiainen 2022, 123.)

### **2.3 Maahanmuuttajien oppiminen ja vaikeudet**

Maahanmuuttajien opiskellessa toisella asteella saattaa ilmetä haasteita jossain vaiheessa opinnoita. Usein miten ne näkyvät sellaisella maahanmuuttajalla, joka on tullut Suomeen niin sanotusta kehitysmaasta. Suomen ja lähtömaan välillä saattaa olla suuriakin eroavuuksia koulutus- ja kulttuurissa. Suomi tunnetaan tietotaitoa ja muodollista pätevyyttä edustavana teollisena yhteiskuntana. Vaatii todella paljon sopeutumiskykyä sulautua meidän kulttuuriimme. Heikommassa asemassa on koulua käymättömät maaseudun aikuiset. (Trux 2009, 151.)

Yksi haastava asia on aikakäsitys. Suomessa on totuttu pienestä pitäen pitämään kellonajoista kiinni. Työkulttuurimme tietyillä aloilla painottaa työvuorojen tärkeyttä. Myöhästymistä ei katsota hyvällä. Maahanmuuttajien aikakäsitys saattaa olla aivan eri kuin suomalaisten. Heille perhe on tärkeä ja kaikki perheessä sattuneet asiat ajavat kaiken muun yli. Maahanmuuttajilla on myös suhteellisesti eniten poissaoloja. Monimuotoisessa yhteisössä asioiden tärkeysjärjestys on erilainen ja siitä tulee keskustella, tai ollaan kohta napit vastakkain (Kuisma 2004, 44.) Pelleron taloustutkimuksesta vuodelta 2017 käy ilmi, että Suomalaisten yhteisölliset arvot ovat edelleen kärkipäässä. Ykkössijalla on turvallisuus, joka pitää sisällään terveyden, perheen turvallisuuden ja Suomen turvallisuuden sekä järjestyksen yhteiskunnassa. (Kuikka 2018.)

Oppimisvaikeuksista puhuttaessa kuvitellaan helposti, että oppijalla on heikko älykkyyssosamäärä tai vastaavasti maahanmuuttajalla on vaan heikko kielitaito, vaikka taustalla voikin piillä oppimisvaikeuksia. Oppimisvaikeudet voivat johtua toimintakykyä alentavista tekijöistä kuten liikunta-, aisti- ja kehitysvammat tai sairauksien aiheuttavista tekijöistä. Lisäksi on joukko neurologiperäisiä häiriöitä tai vammoja, jotka taasen aiheuttavat keskittymiskyky ja tarkkaavaisuusongelmia sekä vaikeuksia sosiaalisena kanssakäymisessä. Näiden lisäksi tukea tarvitsee myös epäedullisissa kasvuympyröissä kasvaneet ja asuneet ihmiset, joilla saattaa olla tunneperäisiä haasteita ja vaikeuksia sopeutumisessa. (Sarlin 2009, 20.) Oppimisongelmien kirjo on siis suuri ja oppimisvaikeuksilla on tapana kasaantua (Mt., 21).

Ammatillisessa koulutuksessa kartoitetaan tuen tarve henkilökohtaisen osaamisen kehittämisen suunnitelmaa eli HOKS:a tehdessä. HOKS:n kirjataan tuen tarve, mikäli havaitaan että opiskelija tarvitsee enemmän tukea, hänelle kirjoitetaan erityisen tuen suunnitelma, josta käy ilmi millaista tukea oppija tarvitsee (Opetushallitus 2022). Tällä hetkellä Stadin AO:ssa erityisen tuen tarve nimenomaan ravintola- ja catering alalla on noin 26% noin 400 opiskelijasta ja maahanmuuttajia on noin 47% (Koskinen 2022).

Stadin AO:ssa ilmentyvät oppimisvaikeudet näkyvät esimerkiksi siten, kuinka opiskelija ymmärtää tehtävänannot, toimiiko hän tehtävänantojen mukaisesti. Kulttuuriset erot ilmenevät myös sillä, millainen opiskeluorientaatio opiskelijalla on. Lahtinen toteaa myös:

kuinka tärkeänä siinä omassa kulttuurissa koulunkäyntiä pidetään? kuinka vakavasti siihen tulee suhtautua? sitten toisaalta myöskin se, että ajatus siitä, että minäkökin olen opiskelija minä haluan olla? Se on hirveen tyypillistä, et meidän muut kuin suomenkieliset opiskelijat niinku haluavat pärjätä hyvin koulussa, mutta valmiuksia ei olisi (Lahtinen 2022).

Lahtinen kertoo myös, että maahanmuuttajilla on vaikeuksia tunnistaa mitä tutkintoon tai osatutkintoon opiskelu vaatii. Lisäksi haaste on ymmärtää myös ammattitaitovaatimukset ja millä perusteella opiskelijoita arvioidaan ovat vieraita käsitteitä. Itsereflektiosta Lahtinen toteaa:

Jos hän ei o välttämättä käynyt vastaavanlaista peruskoulujärjestelmää omassa kotimaassaan eli ei oo ees käsitystä mitä oikeasti pitäisi osata tai miten pitäisi opiskella ja se on musta niinku iso haaste silloin kun tavoitteet on tosi kovat eikä niinku realistisetkaan, sillä hetkellä, sillä kielitaidolla, historialla, siinä voi tulla isot ristiriidat ja monesti opettajan palaute voidaan ottaa kritiikkinä. (Lahtinen 2022.)

Meillä on myös iso haaste tunnistaa erikielisten ja kulttuuritaustaisten oppimisvaikeudet. Usein ne ilmenevät, kun havainnoidaan opiskelijan työskentelyä:

on ohje, vaikka sen ymmärtää, niin se ymmärrys ei vaan siirry käytäntöön (Lahtinen 2022).

Lisäksi oppimisvaikeudet näyttäytyvät traumaperäisten opiskelijoiden kohdalla:

epätasaista suoriutumista koulutyössä (--) muistamisen pulmat (Lahtinen 2022).

Maahanmuuttajien oppimisen tuen tarve on monisyinen verrattuna kantaväestöön, tuen tarpeet usein ilmentyvät myös eritavoin. Voi olla esimerkiksi niin, että puhe- ja tekstinymmärtäminen kehittyy eriaikaisesti (Nissilä, Vaarala, Pitkänen & Dufva 2009, 40). Oma kokemukseni on, että monet maahanmuuttajat pärjäävät testeissä paremmin suullisesti kuin kirjoittamalla. Maa-

hanmuuttajat tarvitsevat eniten apua juuri koulutuksen alkumetreillä tai maahanmuuton alkuvaiheessa (Mt., 37). Koulutuksen järjestäjän tulee toimia yhdessä sosiaaliviranomaistahojen kanssa ja ohjattava tarvittaessa opiskelija hakeutumaan sote palveluiden piiriin (Mt., 32). Ammatillisessa perusopetuksessa opiskelija saa tukea ja ohjausta omalta opettajalta sekä opiskelijahuoltoryhmältä, johon kuuluu opinto-ohjaaja, kuraattori, terveydenhoitaja ja psykiatrinen sairaanhoitaja, psykologi ja tarpeen vaatiessa apuun kootaan monialainen asiantuntijaryhmä (Opetushallitus 2022b). Stadin AO:ssa on lisäksi vielä työvalmentaja, arkiohjaaja (Lahtinen 2022).

Tutortoiminnasta on katsottu olleen hyötyä maahanmuuttajien perehdytyksessä suomalaiseen koulumaailmaan. Toisille voi olla helpompaa kysyä apua tutorilta kuin opettajalta. Tutortoiminnan avulla on edistetty kulttuurien kohtaamista yksilötasolla ja voidaan vähentää ennakkoluuloja. (Kuisma 2004, 55.) Stadin AO:ssa Tutortoiminta ja kasvanut selkeästi, tällä hetkellä on aktiivisia toimijoita ja korona on aiheuttanut kysyntää yhteisöllisiin tapahtumiin (Lahtinen 2022).

Digipolku töihin hanke tutki vuosina 2017-2019 millaisia tuloksia saavutetaan, kun digimentoreina toimivatkin maahanmuuttajat. Hanke toteutettiin vertaisoppimisen pedagogiikalla. Yhteiseksi kokemukseksi nousi hyvä yhteisymmärrys, sillä ohjaajilla ja opetettavilla oli hyvin samankaltainen tausta. Ohjaajilla oli astetta parempi kielitaito, digiosaamista ja taustalla jonkin verran ohjauskokemusta. Ohjattavat kertoivat, että vertaisohjaajaa on helpompi lähestyä kuin opettajaa. (Päällysaho, Saunela & Pesonen, 2019, 53.)

Onnistuneeseen opetukseen voi vaikuttaa sillä, että varaa aina saman luokan, jolloin laitteet ovat jo tuttuja. Hyvä kumppanuus opettajan, oppilaiden ja teknologian välillä on avain onnistuneeseen opetukseen digitaalisilla välineillä. (Savolainen, Vilkkonen & Vähäkylä 2017, 25.)

## 2.4 Kouluhuvinvointi

Kouluhuvinvoinnista on kirjoitettu paljon. Lehdissä on ollut otsikoita, jossa lukiolaiset ovat uupuneita ja mielenterveysongelmia tavataan ihan kaikilla kouluasteilla. Korona syvensi tätä uupumusmasennustilaa etenkin korkeakouluopiskelijoilla, sillä peruskoulu ja toinen aste sai luvan olla opetuksessa, mutta korkeakoululaiset jäivät kotiin opiskelemaan etänä. Terveyden ja hyvinvoinninlaitoksen eli THL:n selvityksen mukaan yli 6000 vastaajasta 40% naisista koki

ahdistuksen ja masennuksen tunteita ja miehistä vastaavasti 28% (THL 2021). Vanhempainliiton selvityksen mukaan useilla eri kouluasteilla kärsittiin koronan vaikutuksista, joita olivat yhteen sovittamishaasteet, kun kaikki olivat kotona ja yrittivät tehdä töitä tai opiskella ja hoitaa siinä sivussa pieniä lapsia. Opinnot eivät lapsilla sujuneet koska ei ollut riittävää tukea, korona aiheutti myös yksinäisyyttä, kun ei päästy viettämään aikaa harrastuksiin tai kavereiden pariin. (Vanhempainliitto 2022.)

Opiskelijoiden hyvinvoinnista huolehtiminen on lakiin kirjattu.

Oppilas- ja opiskelijahuoltolaki § 2. (2) edistää oppilaitosyhteisön ja opiskeluympäristön hyvinvointia, terveellisyttä ja turvallisuutta, esteettömyyttä, yhteisöllistä toimintaa sekä kodin ja oppilaitoksen välistä yhteistyötä) (Asetus oppilas- ja opiskelijahuoltolaki 630/1998, §2).

Opiskeluhuollon toimintaa on arvioitu Karvin eli Kansallisen koulutuksen arviointikeskuksen toimesta ja havaittu, että opiskeluhoito on tehostunut oppilas- ja opiskeluhoitolain vuoksi, vaikkakin paljon on vielä kehitettävää. Karvi suosittelee muun muassa yhteisöllisen opiskeluhoillon vahvistamista, opiskeluhoillon palvelun saatavuuden riittävyttä, tehokkaampaa puutumista ongelmiin sekä ennaltaehkäisyä (Karvi 2020, 11). Oppilas- ja opiskeluhoillon laissa, joka astui voimaan 1.8.2014, säädetään esi- ja perusopetuksessa olevan oppilaan sekä lukiossa ja ammatillisessa peruskoulutuksessa olevan opiskelijan oikeudesta opiskelijahuoltoon (Summanen, Rumpu & Huhtanen 2018, 3).

OECD Suomi-raportissa (2006) ilmeni että kantasuomalaisten ja maahanmuuttajanuorten välillä koulumenestystä tarkastellessa on suuri kuilu. Samoin todettiin, että kouluhyvinvoinnissa olisi myös parantamisen varaa. (Savolainen & Vilkkonen & Vähäkylä 2017, 12.)

Maahanmuuttajanuoret, ihan siinä missä kantasuomalaisetkin, voivat kokea syrjintää, joka vaikeuttaa koulunkäyntiä (Mt., 97). Sopeutuessaan uuteen kulttuuriin saatetaan kokea syrjintää ja ennakkoluuloja. Koettu syrjintä vaikuttaa kielteisesti nuorten kouluhyvinvointiin. USA:ssa uudemmat tutkimukset osoittavat, että syrjintää nuoruudessa kokeneet maahanmuuttajat kokivat terveytensä usean vuoden päästäkin heikompana kuin ne, jotka eivät ole kokeneet syrjintää. Syrjintä satuttaa syvällä sisimmässä, se aiheuttaa masennusta, stressiä, sekä heikentää itsearvostusta, koulusuoriutumista ja kouluhyvinvointia (Mt., 101). Tutkimuksissa on myös todettu, että etenkin peruskoulun maahanmuuttajapojat ovat kyynisiä ja se vain lisääntyy peruskoulun loppumetreillä. Tämä on huolestuttavaa, sillä negatiivinen kyyninen suhtautuminen koulunkäyntiin saattaa helposti laajentua myöhemmin koskemaan koulunkäynnin lisäksi myös muita



yhteiskunnan instituutioita. Se saattaa altistaa myös radikalisoitumiseen. Tämän lisäksi kyyninen suhtautuminen koulunkäyntiin aiheuttaa moninkertaisen riskin opintojen keskeytykseen ja syrjäytymiseen. (Mt., 103.)

Kouluun liittyvät haasteet ovat todella tärkeitä nuoren kehityksen kannalta. Koulu, jossa tuetaan oppijanuorten keskeisiä psykologisia tarpeita, kuten aikaansaamisen, autonomian ja yhteenkuuluvaisuuden tarpeita, edistävät nuoren oppijan sisäistä motivaatioita ja kouluintoa ja siten myös vähentää koulu-uupumusta. (Mt., 95.) Haasteita on saattanut jo olla kotoutumiskoulutuksessa, silloinen psyykinen hyvinvointi on ollut ratkaisevassa asemassa. Kotoutumiskoulutuksen ja koulutuksen avulla nuori sulautuu uuteen kulttuuriin ja nykyinen koulujärjestelmä ei nosta esiin oppijoiden ainutlaatuisuutta vaan painottaa enemminkin yhdenmukaisuutta. (Mt. 97.)

Tulevaisuuden koululta odotetaan, että he opettavat nuorille sopeutumiskykyä, sisukkuutta ja sosiaalisia yhteistyötaitoja, joita monikulttuurisessa yhteiskunnassa tarvitaan (Mt., 93). Syrjintää ja kielteistä kokemusta ylipäättensä ehkäisee ryhmässä vallitseva positiivinen yhteenkuuluvuuden fiilis, etenkin oman etnisen ryhmän kesken. Tämä tukee maahanmuuttajan resilienssiä. (Mt., 99.)

Tutkiessani kouluhyvinvointia toiselle asteella, haastattelin koulun kuraattoria ja hän myönsi, että resurssit ovat melko pienet, sillä kaikki toiminta perustuu vapaaehtoisuuteen. Syrjäytymisen ja motivaation puute isoja ongelmia ja se, että opiskelijat eivät ole koulukuntoisia. Kieli testataan hakuprosessissa, mutta ei niiltä, jotka hakeutuvat peruskoulusta suoraan ja ovat Suomi toisena kielenä eli S2 opiskelijoita. Sielläkin saattaa olla isoja puutteita kielenhallinnassa, jotka vaikeuttavat opiskelua. Toisella asteella opiskelijoiden hyvinvointia tuetaan isolla kädellä. Se kuinka omistautunut opettaja on opiskelijoilleen, näkyy tuen ohjauksessa. Opiskelijoilla on käytössä tuen portaat (Ks. kuvio 1) ja HOKS eli henkilökohtaisen osaamissuunnitelman laatiminen ja jatkuva päivittäminen, kuraattori, joka auttaa taloudellisten asioiden selvittelyssä ja psykologipalvelut sekä hoitonohjauksjärjestelmä. (Lehtonen 2022.) Erityisopettaja Lahtinen toteaa myös että:

aika usein meil on sellaista, et nään et opiskelija tarvis apua ja tukea, mut ei ole itse valmis sitä vastaanottamaan. esimerkiksi sellaiseen tukeen mitä olisi kouluajan jälkeen. Meillähän se vastaa, jos perusopetusta ajatellaan, on yleinen tuki ja tehostettu tuki. Niin kyllähän meidän erityinen tuki on lähtökohtaisesti samanlaista kuin tehostettu tuki. Lisätukee, ohjausta ja aikaa sille opiskelijalle. Ja toki jotain erityisjärjestelyitä. (Lahtinen 2022.)



Kuvio 1: Stadin AO:n tuen portaat kuvaavat mitä tehdään missäkin vaiheessa opintoja, poissaolojen seuranta ja ohjeistus (ePerusteet 2022).

## 2.5 Yhteisöllisyys

Yhteisö tarkoittaa ihmisryhmää, joka on elämänmuodoltaan ja aatteiltaan samankaltainen, kuten perhe, suku, ammattikunta ja urheiluseura. Yhteisöllinen on taas yhteisölle ominaista ja yhteisöä koskevaa ja yhteisöllisyys on tunne siitä, että kuuluu johonkin yhteisöön. (Viinamäki 2021.) Yhteisöllisyys on monisäkeinen kokemusten sekä tunteiden sarja (Heinonen 2008, 90).

Ryhmä tarvitsee koostuakseen aina yksilöitä. Kehittäessään yksilöiden tarpeellisia sosiaalisia taitoja, on hyväksyttävä vuorovaikutusta yksilöiden välille. On hyvä tiedostaa, että etenkin suuressa opiskelijaryhmässä syntyy paljon vuorovaikutusta, ja sitä täytyy ohjata tiukasti tai syntyy kaaosta. (Raina 2012, 51.) Yhteisöllisyys rakentuu vuorovaikutukseen ihmisten puheiden välityksellä. Puheiden kautta vahvistetaan kokemuksia ja jaetaan niitä ja näin koetaan yhteenkuuluvuutta (Ruuskanen 2018, 6).

Jos käsitellään ensin vanhaa yhteisöllisyyttä niin entisajan valmiisiin yhteisöihin kasvettiin ja niissä elettiin tyypillisesti koko elämän ajan. Arvomaailmat oli pitkälti samoja eikä toimintakulttuurissa tapahtunut suuria muutoksia. Tällaisia olivat entisajat maalaishylät. Uuden yhteisöllisyyden tarpeen pohjana ovat suuret yhteiskunnalliset muutokset ja samalla myös ihmisten

arvomaailma ovat muuttuneet. Nykyajan ihmisillä on mahdollisuus liikkua ympäri maailmaa, opiskella, vaihtaa työpaikkaa ja erilaiset sidosryhmät ovat lisääntyneet suuresti. Uutta yhteisöllisyyttä on tietoisesti rakennettava muuttuneiden arvojen suunnasta. (Raina 2012, 209.) Nykyinen elämämme on hyvin pirstaloitunutta ja nopeasti muuttuvaa ja siksi monen yrityksen tavoitteeksi onkin noussut yhteisöllisyys. Jatkuvasti kasvava tieto- ja ratkaisukeskeinen toiminta vaatii yrityksiltä yhteisöllistä toimintaa. (Ruuskanen 2018, 6.)

Yhteisöllisyyden tunteeseen opintojen aikana vaikuttaa myös opiskelijan elämäntilanne. Opiskelun sujuvuuteen on perheen ja ystävien tuella suuri vaikutus. Lisäksi yhteisöllisen tunteen muodostumiseen vaikuttaa koulutusjärjestelmän toimivuus, joka käsittää avoimet haut, joustavat opintopolut ja yhteistyö organisaatioiden välillä. Yhteisöllisyyden muodostamisen esteinä koetaan vuorostaan opiskelijan heikko kielitaito ja puuttuvat sosiaaliset suhteet sekä tiedonpuute. On paljon mahdollista, että opiskelija kokee myös rasismia jollakin tasolla ja sujuvaan kanssakäymiseen vaikuttavia tekijöitä selittyy kulttuurieroilla. Sosiokulttuurinen innostus on perusta kollektiivisen yhteisöllisyyden ja Me hengen luonnille. Me-henki edistää opiskelujen etenemistä ja menestymistä työelämässä ja vapaa-ajan ympyröissä. Opiskelijoiden kaverillinen toiminta näkyy oppilaitoksen toiminnan yhteisössä, johon lukeutuu koko henkilökunta. Innostuminen ja innostaminen muodostavat positiivisen kehän, joka soljuu läpi oppilaitoksen hierarkian. (Viinamäki & Hietalahti & Halme & Lang & Ahonen-Coly, 2021, 11.)

Innostaminen on yhteisöjen kehittämistä parhaimmillaan. Innostamisen prosessissa on tärkeää luoda mahdollisuuksia saattaa ihmisiä yhteen. Prosessissa hyödynnetään valmiita sosiaalisia suhteita siten, että mennään työskentelemään jo valmiina olemassa oleviin yhteisöihin, kuten koulu-, tai työyhteisöt. Uusia yhteisöjä muodostuu toiminnan aikana, kun ihmiset saadaan sitoutumaan johonkin yhteiseen itselle merkitykselliseen ja mielekkääseen tehtävään. (Nivala & Ryyänen 2019, 205.)

Ihmisiä voidaan auttaa tutustumaan toisiin innostavilla ja osallistavilla toimintatavoilla. Näin päästään luomaan vuorovaikutustilanteita, joissa osallistujat pääsevät kertomaan omia ajatuksia. Tärkeää on luoda avoin ja välittävä ilmapiiri, joka vahvistaa yhteisön kykyä ratkoa ongelmia sekä siivittää tavoitteelliseen yhteistyöhön. Samalla syvennetään yhteenkuuluvuuden tunnetta. (Mt., 206.)

Innostamisprosessissa on tärkeää tietää, että toimintamuotoja ei voi viedä valmiina johonkin toiseen yhteisöön, vaan prosessi muokkautuu omanlaisekseen juuri siinä yhteisössä, johon sitä

halutaan soveltaa. Toiminta hioutuu kussakin yhteisössä sen jäsenten ja tavoitteiden myötä. Innostamisen prosessiin kuuluu olennaisesti taustatyötä ja toiminnan suunnittelua. (Mt., 206.)

Yhteisöllisyystutkimuksissa ovat havaittu, että työyhteisöissäkin yhteisöllisyyden on todettu lisäävän työtyytyväisyyttä, työntekijöiden yleistä hyvinvointia, lojaalisuutta, epäitsekkyyttä sekä huomaavaisuutta. Heinonen näkee yhteisöllisyyden tunteen lisäävän myös vapaa-ajalla yksilön työtyytyväisyyttä hyvien ihmissuhteiden kautta. (Heinonen 2008, 91.)

Internetissä on lähes lukematon määrä virtuaalisia vapaa-ajan yhteisöjä ja niitä syntyy jatkuvasti lisää, toki myös vanhoja poistuu (Mt., 64). Ihmiset voivat kuulua useampiin virtuaalisiin yhteisöihin samaan aikaan. Verkko tarjoaa samanhenkistä seuraa yhteisöistä kuten urheilu, peli, kriisi, harrastus, fani ja vertaisyhteisöt. (Mt., 65). Tunnetuimpia virtuaaliyhteisöjä on Facebook, joka mahdollistaa kommunikoinnin vanhojen ja uusien ystävien kanssa. Se mahdollistaa liittymään Facebook-ryhmiin oman kiinnostuksensa mukaan. (CHRON 2022.) Virtuaalinen viestintä tapahtuu tietotekniikan avulla, jossa vastaanottaja havaitsee, aistii ja tulkitsee lähettäjän sanomaa. Virtuaalisen viestinnän kokemukset muistuttavat kasvokkain käytävää keskustelua. Virtuaalisuudella tarkoitetaan internetin välityksellä tapahtuvaa toimintaa, jossa tekniikan avulla luodaan keinotekoisia ympäristöjä, joita hyödynnetään niin työelämässä kuin opiskelussa paljon. Virtuaalisista yhteisöistä puhuttaessa tarkoitetaan verkkoympäristössä toimivaa yhteisöä. (Ruuskanen 2018, 10.)

Virtuaalisissa yhteisöissä keskustellaan usein anonyyminä. Anonyymiys perustuu siihen, että voi keskustella kenen kanssa tahansa verkossa ilman omaa kuvaa ja nimeä. Heinonen oli tutkinut, että kasvottomana on helpompaa tutustua. Lisäksi kävi ilmi, että yksi vahvimista motiiveista virtuaaliyhteisössä liikkua on sitoutumattomuus, ei tarvitse ottaa vastuuta sanoista tai teoista ja voi milloin vaan lopettaa keskustelun. (Heinonen 2008, 66.) Virtuaaliyhteisöt eivät myöskään ole paikkasidonnaisia. Entisajan yhteisöillä oli tapana kokoontua kylälle esimerkiksi seurantaloon (Ruuskanen 2018, 10). Virtuaaliyhteisöön voi liittyä maantieteellisesti mistä vain, kunhan verkkoyhteys pelittää. Virtuaalisen yhteisön tunnuspiirteet ovat samat kuin perinteisen yhteisönkin eli vaihdetaan ja jaetaan kokemuksia ja tunteita yhteisöllisyydestä, mutta tämä sosiaalinen kanssakäyminen tapahtuu verkossa (Ruuskanen 2018, 11).

Pääomasta puhuttaessa tulee heti mieleen raha. Rahaa voi sijoittaa, sitä voi siirtää, mutta kun puhutaan sosiaalisesta pääomasta, siinä ei toimi samat lainalaisuudet. Sosiaalinen pääoma on yhteisön ominaisuus, sitä ei voi siirtää ja siihen ei voi sijoittaa kuten pääomaan. (Hyyppä 2002,

55.) Me-hengen luomiseen tarvitaan, yhteiset uskomukset ja taustatiedot sekä Me-asenne, tästä syntyy yhteisöllisyys (Hyypä 2002, 46). Tarkastellaan hetki yhteisöllisyyden syntyjä syviä. Varhaislapsuuden kokemuksilla on Hyypän mukaan merkitystä, sillä sieltä saadaan yhteisöllisyyden kasvualusta. Lapsuudessa opittu yhteisöllisyys edistää sekä kulttuuri- että liikuntaharrastusten kehittymistä siten, että niistä muodostuu läpi eliniän kantavaksi rutiiniksi, jolla on positiivisia vaikutuksia ihmisen terveyteen ja hyvinvointiin. (Hyypä 2002, 52).

On tilausta olla yhdessä, kohdata, tavata. Prinsessantie on hyvän ilmapiirin koulu. On ihanaa, kun valtaosa talon käytävillä tervehtii, se on terveen talon merkki. Meidän talo, meidän juttu, meidän ihmisiä. (Lahtinen 2022.)

Reissaaminen maailmalla avaa silmiä ja Suomeen muuttavat työperäiset, että pakolaiset kasvattavat suvaitsevaisuutta ja pakottavat sosiaalisen pääoman suvaitsemaan erilaisuutta. Voidaankin todeta, että kansainvälistyminen kasvattaa suvaitsevuuspääomaa osana yhteisöllisyyttä. Sosiaalista pääomaa karttuu Colemanin mukaan parhaiten kasvokkain tapahtuneessa toiminnassa. Verkossa tapahtuva kohtaaminen ei samalla tavalla kerrytä sosiaalista pääomaa. (Jokinen 2002, 68.) Sosiaalista pääomaa voi kuitenkin kasvattaa Ruuskasen mielestä kuulumalla virtuaaliyhteisöihin, se saattaa kasvattaa ainakin yksilöiden sosiaalista verkostoa (Ruuskanen 2018, 33). Tästä Facebook on hyvä esimerkki. Kuulut johonkin ryhmään, jossa tapaat uusia ihmisiä ja heidän kautta löydät lisää uusia ryhmiä ja sitä kautta ihmisiä.

Virtuaalinen yhteisöllisyys ei ole este tavata yhteisöä kasvokkain, mikäli yhteisössä on innostuneisuutta ja joku ottaa johtajuuden voidaan virtuaaliyhteisön rinnalle järjestää kasvokkain tapahtuvaa toimintaa (Ruuskanen 2018, 35). Olen itse kuulunut 2000-luvun alussa verkkoyhteisöön, josta löysin verkkomiitinkien avulla ystäviä ja olenpa löytänyt myös aviomieheni verkkoyhteisöstä.

Sosiaalisen pääoman mittaaminen on vaikeaa (Möttönen 2002, 122). Luottamus on monen tutkijan kuten Colemanin (Ilmonen 2002, 136) ja Putmanin mielestä yksi sosiaaliseen pääomaan liittyvä käsite (Möttönen 2002, 122). Sosiaaliseen pääomaan liittyy myös lujan luottamuksen ohella avoin kommunikointi (Möttönen 2002, 123) ja verkostoituminen (Kajanoja 2002, 181). Kajanoja luokittelee sosiaalisen pääoman kaikenlaisiksi sosiaalisiksi ilmiöksi, joilla on vaikutusta menestyvään talouteen tai hyvän elämän ja kestävän kehityksen toteutumiseen (Kajanoja 2002, 181). Alla on kaksi sosiaalisen pääoman määritelmää:

OECD:n mukaan sosiaalinen pääoma muodostuu verkostoista ja yhteisesti jaetuista normeista, arvoista ja ymmärtämistavoista, jotka helpottavat yhteistoimintaa ryhmien sisällä ja niiden välillä (Simpura 2002, 204).

Maailmanpankin mukaan sosiaalinen pääoma viittaa instituutioihin, suhteisiin ja normeihin, jotka muotoilevat yhteisön sosiaalisen vuorovaikutuksen laatua ja määrää (--) Sosiaalinen pääoma ei ole vain yhteiskuntaa kannattelevien instituutioiden summa- se on liima, joka pitää niitä yhdessä (Simpura 2002, 204).

Näistä molemmista määritelmistä puuttuu Colemanin esiin nostama luottamus, joka näyttelee vahvasti pääosaa, kun puhutaan sosiaalisen pääoman käsitteiden mittaristosta.

Muutama sana osallisuudesta. Osallisuus on tunne ja se syntyy, kun ihminen tuntee kuuluvansa johonkin ryhmään. Oli se sitten koulu-, työ-, tai harrastusyhteisö. Osallisuus näkyy yhdenvertaisuutena, arvostuksena, luottamuksena ja mahdollisuutena vaikuttaa omaan yhteisöön (Soste 2022). Osallisuudella vähennetään eriarvoisuutta ja se vaikuttaa myös myönteisesti terveyteen. Jokaisella meistä on mahdollisuus vaikuttaa omaa elämää koskeviin asioihin ja sitä kautta kiinnittyä yhteisöihin. (THL 2022.) Osallisuutta voidaan edistää luomalla fyysisiä tai virtuaalisia tiloja ja olosuhteita, joissa osallistujilla on mahdollisuus vaikuttaa prosesseihin. Kyseessä voi olla toimintaa, jossa ei ole tarkasti rajattua sisältöä, mutta se tarjoaa silti merkityksellisen kokemuksen vuorovaikutussuhteissa ja juuri siinä tilassa. (THL 2018, 5.)

Ei välttämättä ole keinoja ja ei enää haluakaan olla osa sitä, koulun yhteisöllinen toiminta voi olla tosi merkittävää ja voi olla viimeinen paikka, jossa ihminen voi luoda verkostoja ennen kuin jäädytään pois toiminnasta. Koululla on merkittävä rooli. Meillä on velvoittava ote ja se on tehokas syrjäytymistä ennaltaehkäisevä malli. (Lahtinen 2022.)

Oma havaintoni on, että suurin osa maahanmuuttajista käy koulua tosi aktiivisesti, he ovat motivoituneita ja innokkaita oppimaan uutta. Pieni osa on sitten niitä, jotka elävät siinä käsityksessä, että tutkinnon suorittaneina heillä on automaattisesti Suomen kansalaisuus takataskussa. Se käsitys toimii monelle motivaattorina.

Yhteisöllinen oppiminen tukee yksilön itsenäistä oppimista. Koulun tehtävä ei ole vain kaataa tietoa ämpäristä opiskelijan päähän, jonka hän hetken päästä unohtaa. Opiskelijan tulisi oppia koulussa niitä taitoja ja tietoja, jolla selvittää kunnan kansalaisena läpi elämän ja niihin taitoihin tarvitaan tiedon sisällön syvempää ymmärtämistä. Otetaan esimerkiksi vuorovaikutuksen taidot, kuinka otan toiset ihmiset huomioon tai otan vastaan tai annan rakentavaa kritiikkiä, niitä on hankala yksin tietokoneen ääressä hankkia. Lisäksi haastavien ongelmien parissa yhteisöllisestä oppimisesta on oppijat saaneet sosiaalista tukea. (Savolainen, Vilkkonen & Vähäkylä 2017, 32.) Yhteisöllinen toiminta edistää myös monia yhteiskunnassa tarvittavia taitoja ja antaa opiskelijalle valmiuksia uuden oppimiseen (Viinamäki ym. 2021, 12).

Kun halutaan kasvattaa maahanmuuttajan myönteistä minäkuvaa, on tärkeää kannustaa ja antaa positiivista palautetta. Hänen on saatava kokea, että on hyväksytty, saa tukea ja että hän saa vaikuttaa itseensä, ympäristöönsä ja yhteiskuntaan. Positiivinen minäkuva suojaa maahanmuuttajaa uupumasta kaiken uuden asian äärellä. Koulussa tulee opetella nykyistä enemmän vastuun ottamista itsestä, mutta myös muista. Raja-aitoja erilaisista taustoista tulevien oppijoiden välillä tulee ehdottomasti kaataa: koulussa tulee olla me, ei minä. (Savolainen & Vilkkonen & Vähäkylä 2017, 105.)

## 2.6 Korona

Koronasta on kirjoitettuna viimeisen kahden vuoden aikana runsain mitoin jopa kyllästymiseen saakka, mutta en voi myöskään olla sivuuttamatta sitä omassa kehittämistyössäni, koska kiinnostukseni aiheeseen oli koronan aikaan saattamaa.

Tuskin kukaan olisi voinut ikinä uskoa, että ihminen kohtaaminen voi tappaa vuonna 2022 ja tämä seikka vaikutti käsitykseemme maailmasta ja sosiaalisista suhteista (Korpiola & Poutanen 2021, 16). Täysi eristäytyminen sosiaalisista suhteista perheen ulkopuolella ajoi myös koulut uuden asian eteen, nimittäin etäopetukseen. Siihen ei yhdessä yössä ollut valmis kukaan, mutta niin vain käynnistettiin opetus. Opetuksen laadusta ainakin ensimmäisen sulun aikana voidaan olla montaa mieltä. Se kuitenkin ajoi opettajat työstämään opetusmateriaaleja uuteen uskoon. Jos miettii koronapandemian aiheuttamaa etätyötä ja etäopetusta kokonaisuudessaan niin suomalaiset sopeutuivat siihen hyvin ja tosi ketterästikin. (Mt., 99.)

Eniten haasteita etäopetuksesta suuntautui juuri niille oppijoille, joilla on ollut haasteita selviytyä perusoppimisesta ja joilla on ollut haasteita edetä opinnoissa (Karvi 2021, 3). Lahtinen totesi myös että:

Korona pisti sekaisin koko sosiaalisen kanssakäynnin. Kesti tosi kauan ennen kuin opiskelijat alkoivat käymään koulussa säännöllisesti. Esimerkiksi yhden viikon katko kouluelämään vaatii suuren ohjaustyön, että saadaan kaikki erityisen tuen opiskelijat palaamaan tukipajaan. (Lahtinen 2022.)

Eriikka Oinonen Tampereen yliopistosta aprikoi millainen sukupolvenkokemus näistä kahdesta vuodesta tuleville sukupolville muodostuu (Korpiola & Poutanen 2021, 104). Koronapandemia ajoi viimeistään koulut ottamaan sen kuuluisan digiloikan. Nyt on ollut jo havaittavissa, että mielenterveysongelmat ja syrjäytyminen kasvoi pandemian aikana, ja jos niitä ei nyt hoideta kuntoon, se voi tulla kalliiksi yhteiskunnalle. (Mt., 114.)

Lahtinen on huolissaan myös Stadi AO:n syrjäytyneistä, etenkin etäaikana:

Oltiin niin pitkään eristyksissä, että on tullut sosiaaliin tilanteisiin liittyviä pelkoja ja ahdistuksia. Koulu on voinut olla ainoa, johon on yhteys opiskelijalla. Arki muotoutuu koulunkäynnin ympärille. Kun koulua ei ole kuin etänä ja opiskelija on yksin, on koulu vahvin yhteiskuntaan kiinnittävä paikka (--) syrjäytyminen on iso termi ja mä uskon, että meillä on paljonkin sellaisia, jotka kokee osattomuutta yhteiskunnassa. (Lahtinen 2022.)

Owalgroup teki tutkimuksen koronan vaikutuksia toisella asteella. Mukana tutkimuksessa oli opetus- ja kulttuuriministeriön ohjausryhmä ja suuri joukko opetusalan asiantuntijoita. (Owalgroup 2021, 3.) Tutkimuksesta ilmeni, että lukioissa opiskelijoiden digivalmiudet olivat paremmat kuin toisella asteella (Mt., 10). Toisella asteella ammatillisessa koulutuksessa haasteiksi etäopetuksessa muodostui kielitaito sekä digitaalisten välineiden käyttötaidot (Mt., 61). Samaisessa tutkimuksessa kävi myös ilmi, että monelta maahanmuuttajalta puuttui oma tietokone, joskin monessa kouluissa sellainen oli mahdollista saada lainaksi (Mt., 64).

Kuten aiemmin kappaleessa 2.1 digitalisaatio todettiin, niin digitaalisuus näkyy yhteiskuntamme ihan jokaisella elämän osa-alueella aina sosiaalisesta kanssakäymisestä työntekemiseen ja asioiden hoitamiseen asti. Digitaalisuus ei ole vain luotu helpottamaan arkeamme, vaan siitä on ikään kuin tullut toinen todellisuus, jossa elämme rinta rinnan fyysisen maailman kanssa. Se limittyy ja kietoutuu monin tavoin fyysisen maailman kanssa. Sosiaaliset suhteet digitaalisessa maailmassa ovat ihan yhtä todellisia sekä tärkeitä kuin fyysisessäkin maailmassa. Samoin siellä kokemamme riskit ja uhat ovat ihan yhtä todennäköisiä kuin fyysisessä maailmassa. (Korpiola & Poutanen 2021, 156.)

Korona-aika on näyttänyt vasta pienen siivun siitä, millaiseksi kokonaan digitalisoitunut yhteiskunta tulee muodostumaan. Tulevaisuudessa digitaalisten palveluiden käyttö johtaa täysin uudentyyppiseen sosiaalistekniseen ympäristöön, jossa ihminen ja tekoäly toimivat keskenään. (Korpiola & Poutanen 2021, 159.) Lisäksi mietitään millaiset jäljet korona-aika jättää nuoren sukupolven kokemukseen. Nuoruuden merkittävät kokemukset koetaan noin 17-25 vuotiaana aikuisuuden kynnyksellä. Millaisen jäljen pandemia jättää nuoriin, joiden opinnot siirtyivät etään tai katkesivat kokonaan? Miten nuoruuden kehitystehtävät ovat ratkenneet digi- ja etäaikana tai liikkumisrajoitusten keskellä. (Mt., 160.) Monilla jäi vanhojen tanssit ja penkkarit kokematta, monella jäi myös valmistumisjuhlat juhlimatta. Koronakriisin aiheuttamat pitkäaikaiset vaikutukset näkyvät viiveellä perheissä ja esille tulleita ongelmia hoitaakseen tarvitaan riittävä määrä palveluja niin nyt kuin jatkossakin. Henkilökohtaista palvelua pidetään tärkeänä



mielenterveystyössä. Mikäli yksilöiden ja perheiden ongelmia ei ajoissa hoideta ne näkyvät syrjäytymisenä, psyykkisenä ja fyysisenä sairastavuutena. (Valtioneuvosto 2021, 39.)

Yhteiskuntamme on onneksi hereillä, sillä heti ensimmäisen sulun jälkeen Sosiaali- ja terveysministeriö asetti toukokuussa 2020 kansallisen lapsistrategian valmistelun yhteyteen työryhmän, joka tutki ja kartoitti lapsen oikeuksien ja lasten sekä perheiden hyvinvoinnin tilaa koronakriisin jälkeen. Tutkimuksessa kävi ilmi, että koronakriisillä on ollut isoja vaikutuksia lasten ja nuorten sekä koko perheiden hyvinvointiin, ja kaikki oikeudet eivät ole toteutuneet. (Valtioneuvosto 2021, 8.) Jälkipyykin pesussa keskeisinä asioina nousevat muun muassa toimeentulovaikeuksiin johtaneiden perheiden tukeminen, opiskeluhoillon ja oppimisen tuen sekä lasten- ja nuorten mielenterveyspalveluiden vahvistaminen ja nuorten aseman parantaminen työmarkkinoilla (Mt., 14). Koronakriisi vaikutti vahvasti juuri palvelualan sektorilla (Mt., 17). Owlgroupin tutkimuksen koronan vaikutukset toisella asteella mukaan voidaan todeta, että suurin osa ammatillisen toisen asteen opiskelijoista työllistyy juuri palvelualalle (58%) ja monen opiskelijan työssäoppiminen tyssäsi. Korona viivästytti lähes kolmanneksen vastaajien (=430) opinnoista. (Mt., 54.)

Oinosen tutkimuksen aineistosta käy nyt jo ilmi, kuinka nuorten kokemus omasta pätevyydestään, luottamuksesta omaan osaamiseen, on vähentynyt. Peruskoulusta toiselle asteelle tai työelämään suoraan siirtyvä sukupolvi, joka elää nivelvaihdetta, on ollut toistuvasti esillä mediassa. Hirvittelyn sijaan tulisikin miettiä millä tavalla tämä kokemus voisi vahvistaa nuorta sukupolvea kohtaamaan tulevaisuus. Yhteiskunnan on keksittävä millaisin keinoin tullaan tukemaan nuoria, joilta vietiin yhdet tärkeimmät kokemukset nuoruuden loppupuolella ja entäpä he, jotka ovat vaarassa pudota kyydistä. (Korpiola & Poutanen 2021, 162.) Päättäjät eivät välttämättä osaa asettua nuoren saappaisiin, kun mietitään mitä yksistä väliin jääneistä vanhojen tansseista ja penkkareista voi seurata. Karvin tutkimuksen mukaan yli puolet (yli 6000 vastaajaa) koki etäopetuksen lisänneen henkistä kuormittavuutta verrattuna normaalioloihin (Karvi 2021, 86).

OAJ:n viestintäjohtaja Hanna Ottman kertoikin, Suomen olleen yksi ainoista maista, jossa pysyttiin antamaan opetusta koronasta huolimatta ja että opetus ei missään vaiheessa katkennut (Korpiola & Poutanen 2021, 163). Todettiin myös, että maahanmuuttajataustaisille on todennäköisesti ollut Suomalaisiin verrattuna haasteellisempaa saada tietoa pandemiasta virallisista digitaalisista tiedotuskanavista (Mt., 164).

## 3 TUTKIMUKSELLISEN KEHITTÄMISEN RAJAUS

### 3.1 DIGISTI-Digitaidot haltuun toisella asteella-hanke

DIGISTI-hankkeeseen osallistuu Laurea, Haaga-Helia, Humak, Wenhe, iVamos! Kohdeoppilaitoksina on pääkaupunkiseudun ammatilliset oppilaitokset Careeria, Hyria, Omnia, Live-säätiö, Stadin AO, Varia ja Keuda. Hankkeessa on tavoitteena lisätä toisen asteen alle 29-vuotiaiden opiskelijoiden digivalmiuksia sekä ohjaus- ja pedagogisen henkilöstön digitaalisia taitoja. Hanke edistää myös nuorten työnhaku- ja urapolkutaitoja sekä pyrkii parantamaan heikossa asemassa olevien hyvinvointia. (DIGISTI 2022a.)

Hankkeessa yritetään löytää myös yksinäisyyttä kokevia opiskelijoita ja tarjota heille verkossa tapahtuvaa nuorisotoimintaa. Erityisesti Humakin eli Humanistisen ammattikorkeakoulun hankkeen tavoite on tukea nuorten sosiaalisia suhteita ja yhteisöllisyyttä digitaalisesti ja korjata pandemian aikana syntyneitä sosiaalista vajetta. Oman työni teen Humakille, joka rajasi tutkimusta käsittelemään kokemuksia yhteisöllisyydestä (osallisuudesta) digisovelluksien avulla. Hanke alkoi syyskuussa 2021 ja se jatkuu aina elokuulle 2023.

Humak on hankkeessa järjestänyt mukana olleiden yhteistyö oppilaitosten kanssa verkossa muun muassa pelileiriä, koodausleiriä ja musatyöpajaa. Tulossa on ainakin vielä joogaa, teatteria ja roolipelaamista (DIGISTI 2022b).

### 3.2 Tutkimuskysymykset ja tavoitteet

Opinnäytetyön tarkoituksena on kohottaa Stadin AO:n opiskelijoiden yhteisöllisyyttä sekä parantaa maahanmuuttajien digivalmiuksia. Lisäksi luoda pakohuonelogiikalla oppimispeli, jonka avulla opitaan lajittelemaan jätteet oikein ja löytämään lajittelupisteiden sijainnit kiinteistöstä.

Tutkimuskysymys 1: Voiko alle 29-vuotiaiden maahanmuuttajien digitaitojen oppimista edistää yhteisöllisten digitaalisten pelisovellusten avulla?

Tutkimuskysymys 2. Soveltuuko digitaalinen pakohuonepeli maahanmuuttajaoppijalle opetusvälineenä?

### 3.3 Tutkimusetiikka

Kehitystyötäni tehdessä olen myös joutunut pohtimaan eettisyyttä. Tutkimuksellinen neuvottelukunta TENK on listannut kattavasti mitä asioita tulee ottaa tutkimusta tehdessä huomioon. Ihmisiä tutkittaessa peruslähtökohtana on saavuttaa ja pitää tutkittavien henkilöiden luottamusta yllä siten, että tutkimukseen osallistuvien henkilöiden ihmisarvoa ja oikeuksia kunnioitetaan. Tutkimukseen vapaaehtoisesti osallistuvilta henkilöiltä kerätään suostumus ja tutkittavalla on milloin vain oikeus keskeyttää osallistuminen, perua suostumus ja saada tietoa tutkimuksesta sekä miten hänen suostumuspapereita säilytetään. (TENK 2019, 8.) Tässä kehitystyössäni olen kerännyt muutaman alle 29-vuotiaan tutkimukseen osallistuvan osallistumislomakkeen, jonka Euroopan sosiaalirahasto (ESR) vaatii, sillä DIGISTI-hanke saa rahoituksen ESR:ltä. Lomake on täytetty ja lähetetty salattua yhteyttä käyttäen skannattuna DIGISTI-hankkeen projektipäällikölle, joka toimitti lomakkeet eteenpäin ESR:n. Alkuperäiset lomakkeet säilytän lukitussa työtilassa ja lukitussa omassa kaapissani. Opinnäytetyön valmistumisen jälkeen, hävitän lomakkeet asianmukaisesti tietoturvapaperin keräykseen. ESR olisi toivonut runsasta lomakemäärää, mutta koska ne eivät ole vielä digitaalisia, osoittautui perinteinen osallistumislomakkeiden aloitus- ja lopetuspapereiden täyttö ylivoimaiseksi esteeksi Keidaskahvilassa.

Lisäksi kehitystyöhöni osallistujista on kerätty nimilista, jonka kanssa olen toiminut samoin kuin suostumuslomakkeiden kanssa. Olen ilmoittanut kaikille kehitystyöhöni osallistuville henkilöille, että osallistumalla toimintaan, osallistuja antaa samalla suostumuksen tutkimukseen. Tämä lauseke on ollut nähtävissä jokaisella tapahtumakerralla Keidaskahvilassa. Suurin osa kehitystyöhöni osallistuvista henkilöistä on käyttänyt digisovelluksissa nimimerkkiä, tämä takaa heidän anonymiteettinsä. Kehitystyön tuloksia analysoidessani olen käyttänyt tutkittavista lyhennettä mies tai nainen. Sukupuolijakaumalla olen pohdiskellut kirjoittamaani teoriaa pelaillen, onko miehet edistyneimpiä digisovellusten käyttäjiä kuin naiset.

Kehitystyöhöni osallistuneet henkilöt eivät ole olleet pääsääntöisesti omia opiskelijoitani, tämä siksi, etten ole liian lähellä tutkittavaa. Muutama oma opiskelija on ollut joukossa pelaamassa, mutta en ole antanut hänen toimintansa vaikuttaa tulosten arviointiin.

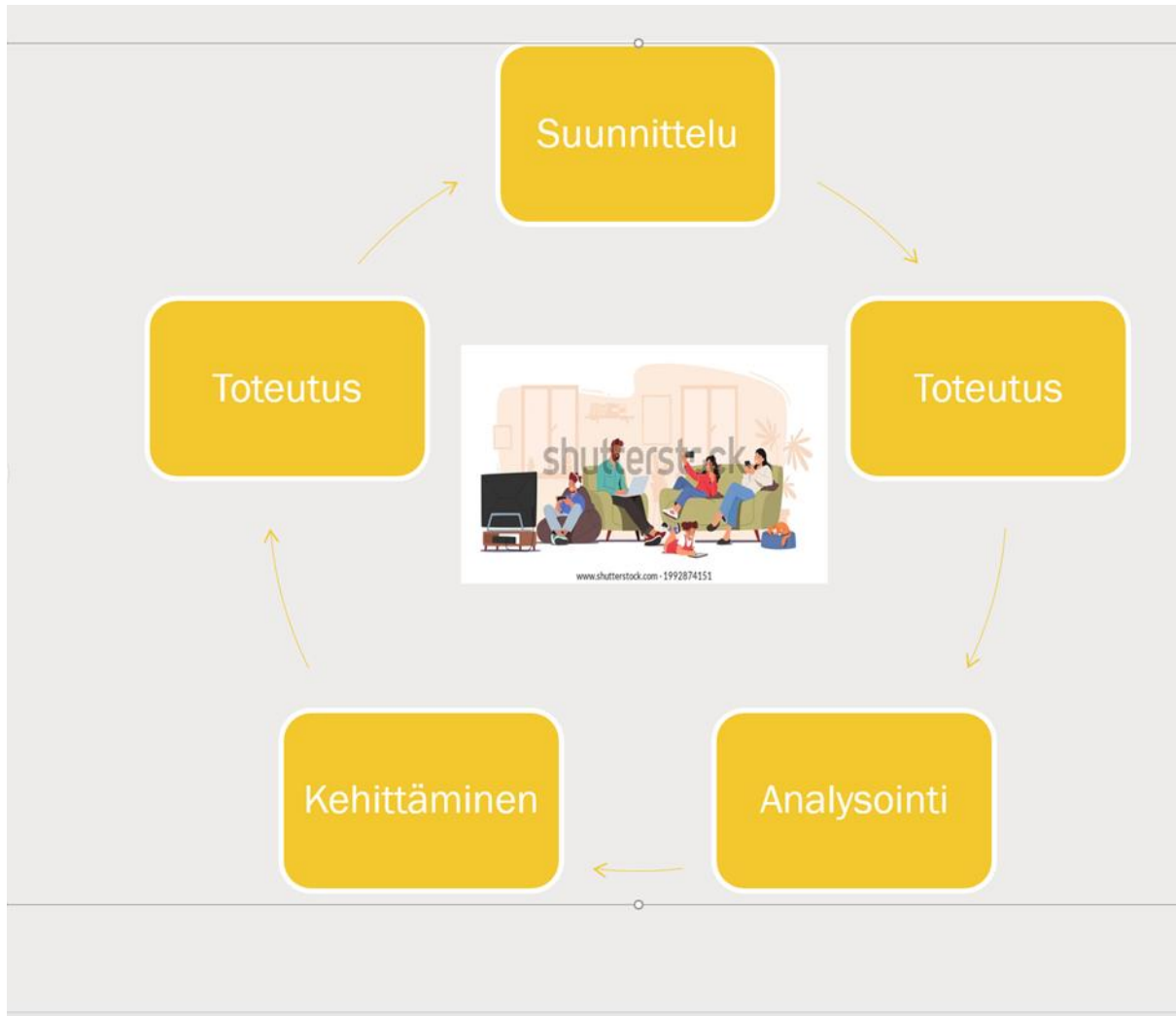
## 4 MENETELMÄT

### 4.1 Kehittämistyö höystettynä toimintatutkimuksen elementeillä

Lähestymistavaksi työlle valikoitui toimintatutkimuksen kaltainen tutkimusmenetelmä, koska siinä tulee esiin syklinen suunnittelu. Lähestymistapa viittaa myös vahvasti kokeilevan kulttuuriin sillä aikomuksena oli toteuttaa vähällä suunnittelulla digitaalista toimintaa kampukselle. Kehittämistyöni ei sinällään ole toimintatutkimus eikä varsinainen kehittämistyö, vaan se on sekoitus molempia, sillä se pitää sisällään toimintatutkimuksen elementtejä.

Toimintatutkimuksessa on mukana aina joukko niitä ihmisiä, jota se koskee. Tarkoitus on, että mukana olleet ihmiset, usein työpaikan henkilökunta ratkoo ongelmia toimintatutkimuksen avulla ja sitoutuvat kehittämiinsä ratkaisuihin. Toimintatutkimuksen avulla pyritään aikaan saamaan muutos. Yhteistyö kuuluu olennaisena osana toimintatutkimukseen. Toimintatutkimuksen tuloksia ei voi verrata keskenään, sillä ne ovat aina tapauskohtaisia. (Kananen 2014, 11.) Toimintatutkimus ja kehittämistutkimus on hyvin samankaltaista toimintaa, mutta metodologiassa niiden välillä on selkeä ero. Toimintatutkimuksessa kehittäjä on itse mukana, mutta kehittämistutkimuksessa tutkija ei sekaannu tutkimukseen (Kananen 2014, 20). Etua kylläkin molemmissa tutkimusmuodoissa on, jos tutkijalla itsellään on jonkinlainen kosketuspinta tutkittavaan ilmiöön (Kananen 2014, 16). Kehittämismenetelmässä ei tarkastella lopputulosta analysoimalla tutkimustietoa ja teoriaa kuten toimintatutkimuksessa (Centria 2022).

Toimintatutkimuksessa voidaan käyttää määrällisiä sekä laadullisia tutkimusmenetelmiä sekä muiden tutkimusotteiden tiedonkeruu- ja aineiston analyysimenetelmiä. (Kananen 2014, 13.) Toimintatutkimus on aina prosessin mukaista toimintaa, joka tapahtuu sykleittäin, suunnittelu, toiminta ja seuranta. Toimintatutkimus soveltuu parhaiten oman työn tai toiminnan kehittämiseen, jossa kohteena on ryhmä ihmisiä. Perinteisten tutkimusten mukaan etsitään syitä ja vastauksia tutkimalla ihmisiä, toimintatutkimuksella taas yritetään saada ihmiset toimimaan paremmin. (Ks. kuvio 1) kuvaa hyvin kehittämistyöni tutkimusmenetelmää.



Kuvio 2: Kuvassa tekemäni toimintatutkimuskaavio.

Kehittämistyön tiedonkeruu menetelminä olen käyttänyt laadullisen tutkimuksen menetelmiä, kuten kirjallisuutta, tietolähteitä, haastatteluja, havainnointia ja kyselyjä (Kananen 2014, 77). Olen haastatellut Stadi AO:n henkilökuntaa ja opiskelijoita, lisäksi olen teettänyt kolme kyselyä, yhden henkilökunnalle ja kaksi opiskelijoille. Työni loppupuolella löysin myös määrällisen tutkimusmenetelmän tavan analysoida Seppo pakohuonepelin tuloksia Excelin avulla, opin luokittelemaan ja koostamaan pylväitä ja piirakoita löytämistäni tuloksista. Excel, tuo tylsä taulukko-ohjelma näyttäytyi tutkimustani tehdessä monipuoliseksi ohjelmaksi.

Kehittämistyöni aloitin haastattelemalla oppilaitoksen työntekijöitä, jonka jälkeen tein alustavan suunnitelman Keidaskahvilaan ja aloitin toiminnan. Jokaisen kerran jälkeen analysoin toimintaa ja tein parannuksia alustavaan suunnitelmaani. Alustava suunnitelmani muokkautui matkan varrella. Kehittämistyöni molemmat osiot ovat benchmarkattavissa toisiinsa oppilaitokseen, jossa idea muokkautuu seuraavaan kohdeoppilaitokseen sopivaksi.

## 4.2 Haastattelu

Tutkimushaastattelu lienee suosituin tapa opinnäytetyön aineiston keruuseen. Voidaan ajatella, että tutkimushaastattelu antaa tutkijalleen enemmän tietoa, sillä kulttuurimme perustuu vuorovaikutukseen. Valitsin tutkimusaineistoa kerätessäni strukturoimattoman haastattelun, josta käytetään myös nimeä avoin haastattelu. Avoimessa haastattelussa haastateltavana on paljon valtaa tuoda esiin omia näkemyksiä ja kokemuksia. Lisäksi pidin avoimesta haastattelusta koska se muodosti haastattelutilanteelle luontevan dialogin. (Vilka 2021, 74-75.)

Avoimen haastattelun kohteena ovat olleet vastaava erityisopettaja, opinto-ohjaajat eli opot, kuraattori, opiskelijatoiminnan ohjauksen opettaja, liikuntakoutsit sekä suomi toisena kielenä opettajat että opiskelijat. Olen haastatellut heitä yksin, että ryhmässä. Työn ohella olen keskustellut myös useiden kampuksemme opettajien kanssa maahanmuuttajien digitaidoista, oppimisvaikeuksista ja kyvyistä oppia uusia taitoja. Tukea Seppopelin rakennukseen sain erityisesti Stadi AO:n digitaalisen pedagogiikan asiantuntijalta.

## 4.3 Havainnointi

Havainnointimenetelmä on yksi tapa kerätä aineisto kokoon. Havainnointimenetelmät lajitellaan sen mukaan, mikä on ollut tutkijan paikka suhteessa tutkittaviin (Vilka 2021, 80). Havainnointia käytetään usein toimintatutkimuksen alussa, kun etsitään ongelmaa, toteuttamisvaiheissa sekä tulosten arvioinnissa (Kananen 2014, 79).

Omaksi havainnointimenetelmäksi valikoitui suora havainnointi, kun tutustuin ensi kertaa Keidaskahvilan toimintaan. Tämän jälkeen suoritin osallistuvaa havainnointia samalla kun ohjasin toimintaa Keidaskahvilassa. Osallistuvasta havainnoinnista on etua, sillä tutkija pääsee ilmiöön paremmin käsiksi, haittapuolena voidaan pitää tutkijan vaikutusta tutkimustuloksiin, tätä kutsutaan reaktiivisuudeksi. Reaktiivisuutta pyritään vähentämään, mutta kehittämistyössä sillä ei katsota olevan niin suurta merkitystä, koska keskeisintä on aikaan saatu tulos ja muutos. (Ka-

nanen 2014, 81.) Havainnoinnissa on hyvä pitää havainnointipäiväkirjaa, johon kirjataan havainnot ihan tutkimuksen alkumetreillä, täten havainnointi on systemaattista ja luotettavaa (Kananen 2014, 83).

#### 4.4 Kysely

Kysely menetelmänä on tyypillinen tapa määrällisessä tutkimuksessa. Kyselyn avulla saadaan tavoitettua suurikin hajallaan oleva joukko. Kyselyssä asetellaan kysymykset tarkasti samaan järjestykseen ja kysytään kaikilta samat kysymykset samassa järjestyksessä. Kyselyn voi tehdä joko kasvotusten, puhelimitse, verkkokyselynä, sähköpostilla tai ihan perinteiseen tapaan postitettuna. (Vilka 2021, 68.)

Tässä työssä olen tehnyt Forms-kyselyn opiskelijahuollon henkilöstölle, jotka viime keväänä olivat osallisina Keidaskahvilassa. Opiskelijahuollon henkilöstössä on tapahtunut vaihdoksia, opinto-ohjaajista kaksi on vaihtunut, samoin terveydenhoitaja sekä kuraattori. En tavoittanut enää terveydenhoitajaa ja psykologia syksyllä, joten kyselyyn vastanneita oli kuusi kahdeksan sijaan. Kerron Forms-kyselyn tuloksista lisää kappaleessa 6.10. Lisäksi olen käyttänyt avointa kyselyä Seppo pakohuonepeliin osallistuvilta peliavustajilta ja seitsemän hengen pienpelaajaryhmältä.

Luokittelin avoimen kyselyn vastaukset peliavustajilta Exceliin. Kerron tuloksista lisää kappaleessa 6.8. Pienpelaajaryhmän AnswerGardenin tulokset käyn läpi kappaleessa 6.9.

## 5 TOTEUTUS

### 5.1 Pelialustojen taustoitusta

AnswerGarden on helppo palautetyökalu, jolla voi kysyä päivän fiilistä, yksinkertaisia lyhyitä kysymyksiä. Se soveltuu opetusvälineeksi ja aivoriihen työkaluksi. (AnswerGarden 2022.)

QR-koodi tulee englanninkielisestä nimestä Quick Responce. QR-koodi ohjaa internetsivulle ilman että pitää kirjoittaa pitkä osoite (Tietoa QR-koodista 2022). QR- koodi madaltaa sekä samalla nopeuttaa osallistujien liittymistä mukaan interaktiiviseen toimintaan.

Quizizz on oppimisalusta, sähköinen työkalu, jolla voi tehdä monivalintakyselyjä. Opetuksesta saa interaktiivista ja oppiminen voi olla hauskaa sekä innostavaa. Sopii myös tietokilpailun tyyppiseen opetukseen. (Quizizz 2022.)

Kahoot! on maailmanlaajuinen oppimisalustayritys, joka tarjoaa oppimisalustan verkossa, se soveltuu tietovisailuun mutta mahdollistaa myös matematiikan oppimisen. Tietovisailussa nopeat syövät hitaat. Kahoot! on ehkä tunnetuin tietovisatyypinen oppimisalusta ja siten paljon käytetty opetuksessa. (Kahoot!2020.)

Mentimeter on interaktiivinen verkkoeditori, jonka avulla voi luoda kyselyjä ja aktivoida osallistujia. Kyselyjen tulokset voi esittää erilaisin visuaalisin tavoin. (Mentimeter 2022.)

Padlet on yhteistoiminnallinen reaaliaikainen muistitaulu, joka mahdollistaa kuvaa, tekstiä, videota ja linkkejä. Sopii erinomaisesti ideariihen tai ryhmätöihin. (Innokylä 2022.)

Seppo on pelillisyyssalusta, joka on suunniteltu mobiiliin oppimiseen ja koulutukseen. Seppo motivoi ja aktivoi pelaajaa sekä samalla peli ohjaa oppimista. (Seppo 2022.) Suurimmalla osalla opiskelijoista on puhelin, jonka avulla Seppoa voi käyttää. Tylsempikin oppiaine saattaa muuttua mielenkiintoiseksi Seppopelin avulla. Stadin AO ehdotti tätä alustaa käytettäväksi.



## 5.2 Toteutus Keidaskahvilassa

Keidaskahvila on hyvinvointikahvila, jonka tarkoitus on vahvistaa yhteisöllisen opiskeluhuollon toimintaa ja opiskelijoiden osallisuutta. Opiskelijoiden kohtaaminen opiskeluyhteisöissä vahvistaa opiskelijoiden kuulumista yhteisöön ja lisää siten opiskelijoiden tuntemusta ja kasvattaa turvallisuuden tunnetta. Yksinjäämisen tunne ja häpeä vähenee sekä opiskelijan voimavara- ja hyvinvointitietoisuus kasvaa ohjatun hyvinvointikeskustelun ansiosta. Hyvinvointikahvilamalli on osa Helsingin kaupungin Korona exit-ohjelmaa. Hyvinvointikahvilamalli-idea on tullut opiskelijoilta itseltään, helposti lähestyttävä tapa kohdata opiskelijahuollon henkilöstöä ja muita opiskelijoita. Opiskelijoilla on myös mahdollista vaikuttaa hyvinvointikahviloiden teemoihin, aiheiden suunnittelussa kaikilla kampuksilla noudatetaan hyvin pitkälti opiskeluhuollon vuosisuunnitelmaa. Hyvinvointikahvilan teemat liittyvät opiskelijan opintoihin, ne voivat olla esimerkiksi uni, palautuminen, opiskelijamotivaatio ja liikunta. Sitoutumista ei tarvita, voi itse tulla milloin haluaa. Hyvinvointikahvilan suositus on yksi kerta viikossa. (Opiskelijoiden hyvinvointikahvilat toisella asteella 2022). Keidaskahvila on auki aina tiistaisin klo 10.45-11.45 välisenä aikana, ensimmäisessä kerroksessa. Kaikilla viidellä kampuksella toimii hyvinvointikahvila. Hyvinvointikahvila on toiminut jo ainakin vuodesta 2012 muistelee yksi koulun opinto-ohjaajista (Opinto-ohjaaja 2022)

Pelit valikoituvat minulle tutuista sovelluksista. Valitsin kyseiset sovellukset osittain siksi, että ne olivat minulle omien opiskelujen sekä työn kautta tutuksi tulleita sovelluksia. Olin tutustunut sovelluksiin käyttäjän roolissa, joten pohdin sen olevan etu, sillä tällöin osasin ohjata pelaajaa. Pidin myös siitä, että sain opetella kysymysten ja visuaalisen ilmeen luontia sovelluksissa. Pohdin myös, että mahdollisesti opiskelijat törmäävät kyseisiin sovelluksiin jatko-opinnoissa tai kun he siirtyvät työelämään. Quizizz sovellus oli minulle näistä viidestä sovelluksesta entuudestaan tuntematon.

Valittujen pelien tuli olla myös matalankynnyksen pelejä, joissa nopeus ja helppokäyttöisyys on avainasemassa. Keidaskahvilassa vietetty aika on noin 10 minuuttia, joten peliin liittymisen tuli olla sujuvaa ja mutkatonta. Liian monimutkainen kirjautuminen peliin, olisi lyhentänyt pelaamiseen käytettyä aikaa, sekä karsinut pois heikoilla digitaidoilla varustetut pelaajat. Toinen syy oli resurssien puute. Toimin kahvilassa pääasiassa yksin, joten rekrytoiminen, osallistujalistojen täyttäminen ja pelin pyörittäminen olisi ollut ylivoimainen tehtävä.

Ensikäynnin tein Keidaskahvilaan 1.2.2022 havainnoitsijan roolissa. Olimme juuri selittäneet koronasulut ja turvallisuussyistä kahvittelu tapahtui liikuntasalissa, jossa oli mahdollisuus pitää kahden metrin etäisyydet. Kahvit alkoivat kello 10.45 jolloin paikalla oli muutama opiskelija sekä opiskelijahuollon henkilökuntaa eli opinto-ohjaajat, joita on kampuksellamme 3 kpl, kuraattori, terveydenhoitaja, arkiohjaaja ja tutorit. Opiskelijahuolto tarjoaa kuumia juomia ja matalan kynnyksen keskustelua opiskelijoille. Opiskelijoita alkaa saapua paikalla runsaammin klo 11.00 jälkeen. Suurin asiakasmäärä saapuu paikalle klo 11.30. Opiskelijat vaihtuvat tiheästi sillä mitään ohjelmaa ei ole. Taustalla soi musiikki. Opiskelijat istuskelevat ryhmissä lattialla ja nauttivat kuumia juomia. Klo 11.40 tapahtuu selkeästi asiakkaiden poistuminen tilasta. Muutama opiskelija käy tervehtimässä opoa eli opinto-ohjaajaa. Keskustelen opojen kanssa Keidaskahvilan teemoista, joihin voisin luoda digitaalista ohjelmaa. Teemoiksi valikoituu tasa-arvo, monikulttuurisuus, hyvinvointi ja jatko-opinnot. Loppupeleissä teemoiksi nousi tasa-arvoviikko, jatko-opinnot, liikunta, lukuviikko ja kierrätys. Monikulttuurisuus jäi toteuttamatta henkilökuntavajauksen vuoksi.

Olin Keidaskahveilla viikot 10, 11, 12, 13, 14, 16 ja pakohuonepeli oli viikolla 35. Otin peleihin houkutteluun avuksi palkinnot parhaimman tuloksen pelikierroksella saaneille. Pelikertojen palkinnot oikeuttivat valitsemaan Prinsessantien kahvila Delin vitriinivalikoimasta yhden juoman ja kahvileivän.

Kehitystyöni aloitin digitaalisella Mentimeter- sovelluksella, johon loin lyhyen kyselyn. Kyselyn tarkoituksena oli kartoittaa, mitä opiskelijat haluavat Keidaskahveilla tehdä. Lisäksi halusin selvittää millaisia digitaalisia sovelluksia he tuntevat ja onko heille joku valitsemistani sovelluksista entuudestaan tuttu.

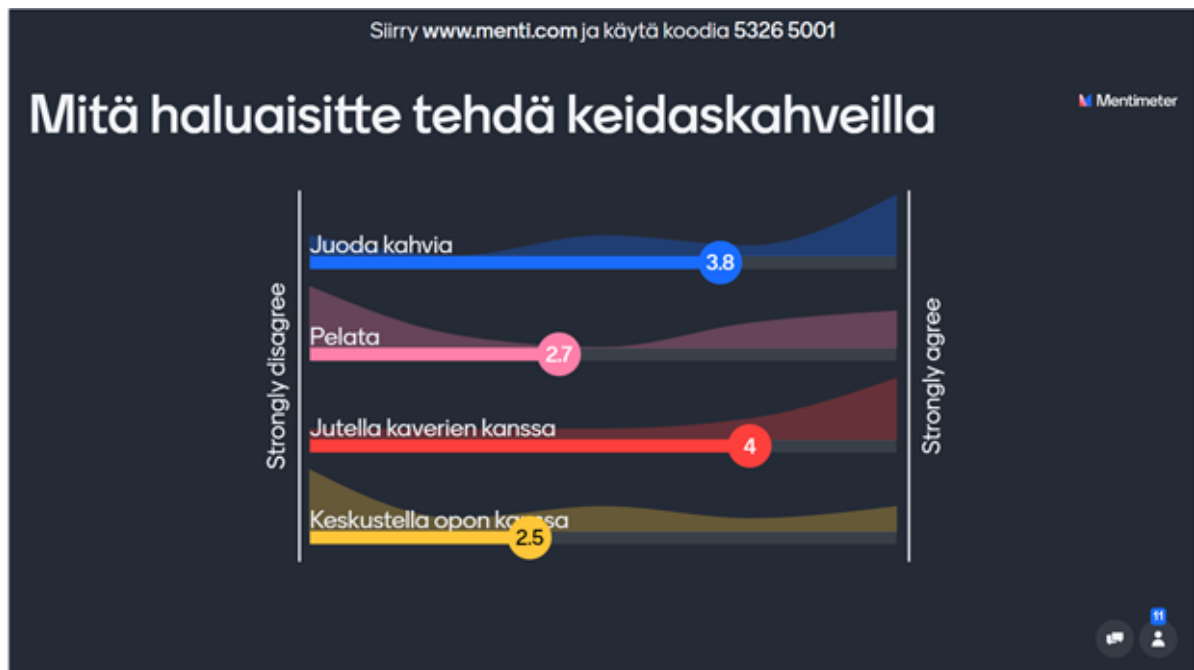
Tutkimusaineistoni muodostui kyselylomakkeilla saaduista vastauksista, digisovellusten raporteista, exceliin luokitelluista vastauksista ja omista havainnoistani sekä palautteesta, jota olen saanut pitkin opinnäytetyöprosessia omilta kollegoilta sekä opiskelijoilta. Pelikertojen jälkeen kirjasin havainnot päiväkirjaan. Päiväkirjat olivat käsin kirjoitettuja tai sanelutallenteita. Pohdin myös mitkä digisovellukset voisivat toimia hyvin myös opetuksen tukena ja kasvattaa tai ylläpitää digitaitoja ja mistä pelisovelluksesta opiskelijat eritoten pitivät. Pohdittavia asioita on myös helppokäyttöisyys, vaatiiko opiskelija paljon ohjausta päästäkseen mukaan pelaamaan tai käyttämään sovellusta.

Lopuksi keräsin arviointia Forms-kyselyllä opiskelijahuollon henkilöstöltä, mikä on heidän kokemuksensa Keidaskahvilassa järjestettävästä aktiviteetista ja mikä olisi heidän mielestä soveliaista toimintaa Keidaskahveilla. Luonnollista oli myös pyytää palaute Digisti-hankkeen projektipäälliköltä. Seppopelistä saadut kokemukset ja havainnot olen selvittänyt työni viimeisessä kappaleessa.

## 6 TULOKSET

### 6.1 Mentimeter

Kyselyyn osallistui yksitoista opiskelijaa ja tuloksista käy ilmi, että melkein puolet halusi jutella kaverin kanssa ja nauttia juomia, kolmas osa halusi pelata ja alle kolmannes halusi keskustella opon kanssa.



Kuvio 3: Mitä opiskelijat haluavat tehdä Keidaskahveilla.

Lisäksi halusin myös tietää, ovatko ennalta valitsemani sovellukset tuttuja. (Ks. kuvio 3.) Olin valinnut seuraavat sovellukset; Kahoot, Quizlet, Padlet, AnswerGarden, VR-lasit ja Mentimeter. Opiskelijat pystyivät valitsemaan kaksi vastausvaihtoehtoa. Kyselystä käy ilmi, että Kahoot! oli yhdestätoista vastaajasta yhdeksälle tuttu. Vähän alle puolet vastaajista tunnisti VR-lasit ja Quizletin. Padlet oli vain kahdelle vastaajalle entuudestaan tuttu. AnswerGarden ja Mentimeter olivat vain yhdelle vastaajalle tuttuja. VR tulee sanoista Virtual Reality, eli virtuaalilasit olisin halunnut ottaa ohjelmistoon, sillä ne ovat tulevaisuuden opetusvälineitä ja yhdistelemällä ne perinteiseen opetukseen voidaan oppijoiden oppimiskokemuksia rikastuttaa (Koulutus

2017). Valitettavasti ravintola-alan ohjelmistoa opetuskäyttöön on niukasti tarjolla, ja itse sellaisen pelin tekeminen tarvitsisi koodareita, joita Stadin AO:ssa ei toistaiseksi ole (Koskinen 2021).



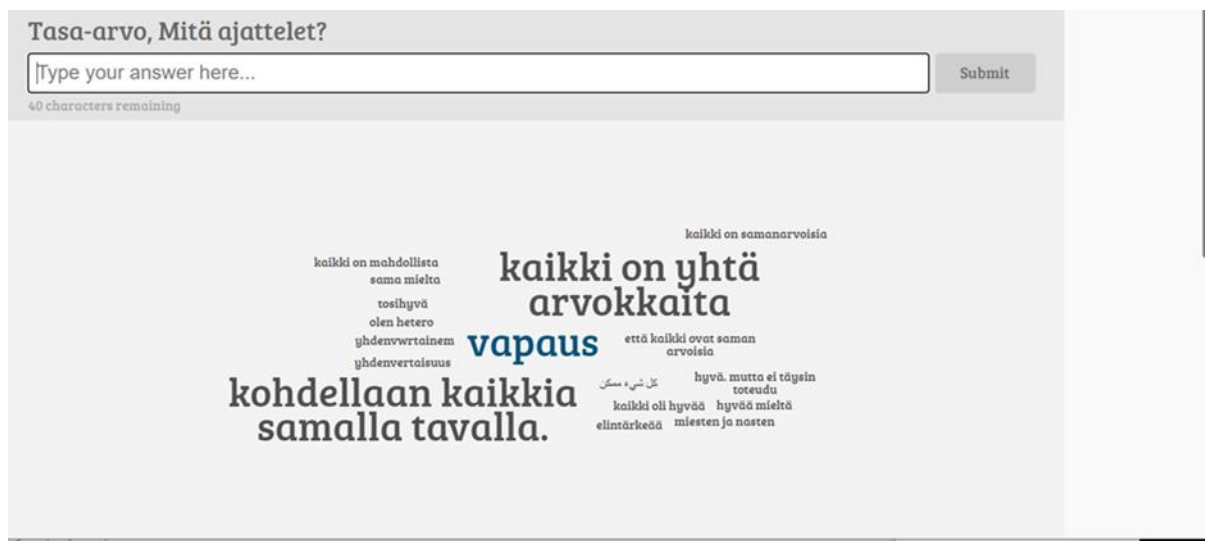
Kuvio 4: Digitaalisten sovellusten tunnettavuus.

## 6.2 Kahoot!

Teemana oli jatko-opinnot. Tähän peliin ei tarvinnut osallistujia houkutella, koska pelisovellus on opetuksesta tuttu. Osallistuminen on vaivatonta, joko Pin-koodilla tai QR-koodilla. Peli-kierroksia ehdittiin tehdä neljä. Pelaajia oli yhteensä kaksikymmentäyhdeksän, joista kahdeksantoista pelasi peliä kerran. Pelaajista neljän kierroksen aikana oli yhteensä kymmenen miestä, jotka olivat kaikki maahanmuuttajia. Yksi mies oli iältään yli 29-vuotias. Naisia oli pelaajista kahdeksan, joista alle 29-vuotiasta maahanmuuttajaa oli kaksi. Vastausaika vaihteli ulkomalaisilla 4-19 sekuntiin, kun kantasuomalaisilla maksimi vastausaika oli 1,6-10 sekuntia. Apua kirjautumiseen tarvitsi yksi yli 29-vuotias maahanmuuttajamies.

### 6.3 AnswerGarden

Tasa-arvoviikon kunniaksi teemaksi valikoitui tasa-arvo. Käytin tässä AnswerGardenia eli sanapilveä. Olin ennalta laatinut kysymyksen, mitä opiskelijat ajattelevat tasa-arvosta. Sanapilveen osallistui kaksikymmentä vastaajaa. Osallistuminen on helppoa QR-koodin vuoksi. Eniten ääniä sai vapaus, kaikki on yhtä arvokkaita sekä kaikkia tulisi kohdella samalla tavalla. Tasa-arvo oli vaikea selittää maahanmuuttajalle ja sitä oli hankala kuvailla yhdellä tai kahdella sanalla. Valitsin vastaukseen kirjaimien määräksi neljäkymmentä, kahdenkymmen sijaan, huomasin että se oli silti liian vähän. Olin etukäteen tehnyt QR-koodin, jota jaoin flyerien tapaan, jotta saisin mahdollisimman suuren osallistujamäärän. AnswerGarden myös päivittyi hitaasti. AnswerGardeniin osallistui 12 opiskelijaa ja yksi opettaja. Sovellukseen kirjautumiseen apua tarvitsi 5 opiskelijaa, joista alle 29-vuotiaita apua tarvitsevia oli 3. Opiskelijat eivät olleet aiemmin käyttäneet tätä sovellusta. Jäi myös mielikuva, ettei AnswerGardenin tarkoitus oikein auennut heille.



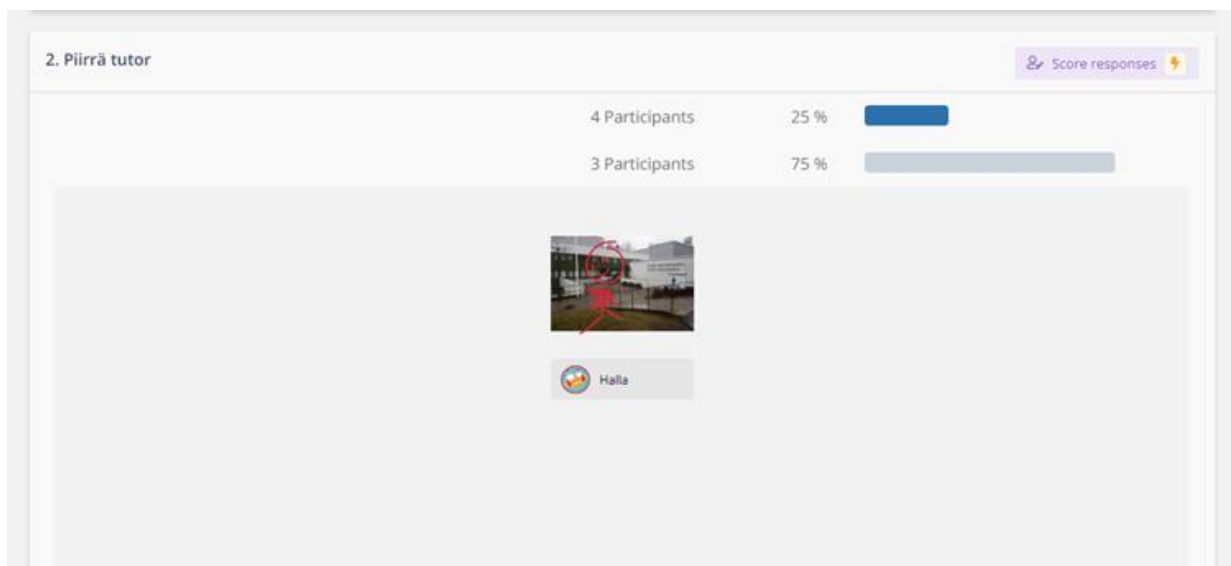
Kuva 1: AnswerGarden vastaukset tasa-arvosta.

### 6.4 Quizizz

Sain ylimääräisenä teemana selvittää tutortoiminnan tunnettavuutta. Kyselyn päätin tehdä Quizizz sovelluksen avulla. Tämä mahdollisti kyselystä astetta humoristisemman ja visuaalisemman kuin esimerkiksi perus Forms-kysely. Kysymykset minulle laati opiskelijatoiminnan ohjauksen opettaja.

Osallistujia oli yhteensä kaksikymmentä, osallistujalistaan nimiä kerääntyi kolmetoista kappaletta, joista kaksi oli opettajia. Pelikierroksia ehdin pyörittää neljä, joista kolmeen osallistui opiskelijoita. Sovellus on Kahoot:n kaltainen. Hauska lisä tässä sovelluksessa oli, että vastaukset voi myös piirtää ja että kysymykset näkyvät oman puhelimen näytöltä. Peliin pääsee liittymään Kahoot:n tapaan Pin koodilla. QR-koodi oli mahdollista tehdä itse, mutta sitä ei suoraan ollut Quizizz peliin kirjautumissivulla. Olisi ollut kätevää, jos olisi ollut tabletti tai toinen tietokone, jossa QR- koodi olisi ollut valmiina. Vastaajista 80 % oli naisia ja 20 % miehiä.

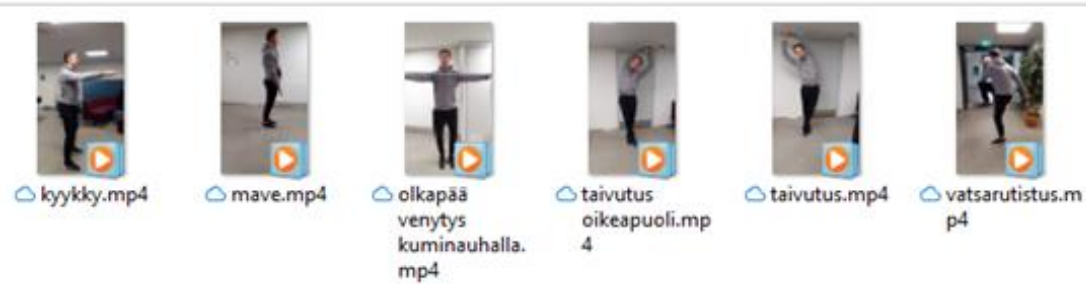
Osallistujista maahanmuuttajia oli 38% joista oli 1/3 oli naisia ja 2/3 miehiä. Suomalaisia vastaajia oli 61% eli yhteensä heitä oli kahdeksan. Sovellukseen kirjautumisapuja tarvitsi 23 % vastaajista eli kolme maahanmuuttajaa ja osalle heistä kysymykset osoittautuivat liian vaikeaksi ymmärtää. Omasta mielestä hauskan lisänsä toi kysymykseen vastaaminen piirtämällä, jota alla oleva kuva esittää. Tätä kysymystä ei neljästä pelaajasta kolme ymmärtänyt.



Kuva 2: Näkymä kuvaa opiskelijan vastausta Quizizz kysymykseen, piirrä tutor.

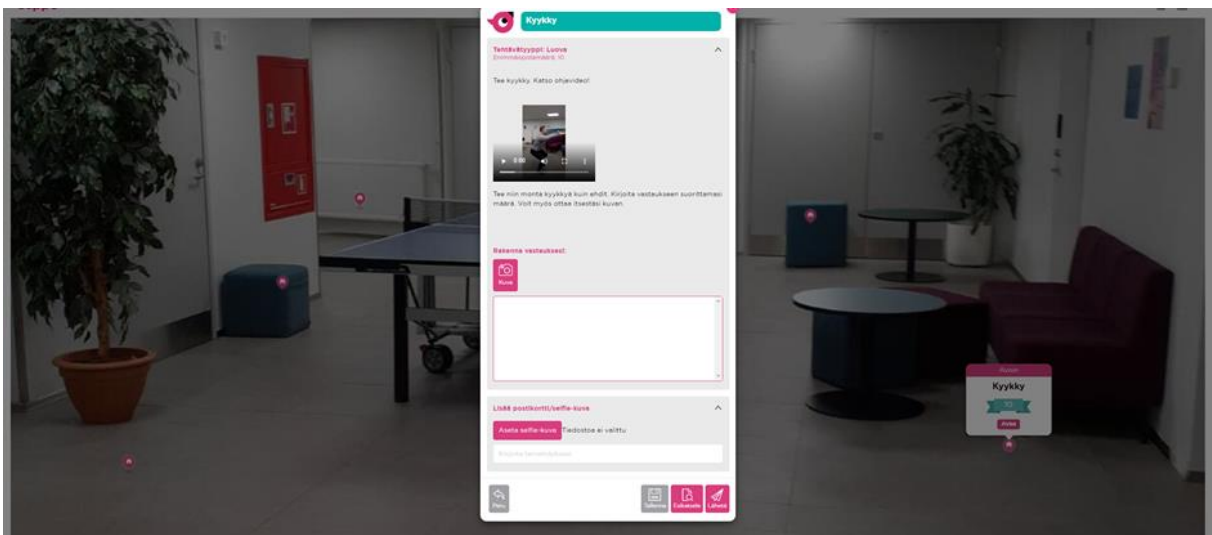
## 6.5 Seppopeli liikuttaako

Kampuksemme liikuntakoutsin kanssa laadittiin Seppo pelialustaan suunniteltu liikkuvuutta edistävä peli. Liikuntakoutsin laati ja suoritti liikkeet, jotka minä kuvasin puhelimeen ja tallensin tiedostot tietokoneelle, josta vein ne Seppopeli-ohjelmaan (Ks. alla kuva 3). Pelissä oli viisi liikesarjaa.



Kuva 3: Liikuntakoutsin esittelemät viisi liikettä (kyykky, mave, olkapään venytys, taivutus, vatsarutistus (Tynjä 2022).

Testautin pelin ensin omalla opetusryhmälläni, jotta näin toimisiko se. Onneksi tein pilotoinnin, koska huomasin että alun perin asettamani aikaraja pelin tehtävissä ei toimi. Pilotoinnin avulla sain jo esimakua siitä, että jumppaaminen ei kiinnosta, sillä moni jätti leikin kesken. Keidaskahvilassa pelaajia osallistui vain viisi, jotka kaikki olivat maahanmuuttajanaisia. Jouduin itse jumppaamaan kaikki viisi kierrosta läpi, jotta sain osallistujia. Jos laskee pilotointiryhmän ja Keidaskahvilassa jumpanneet yhteen, sain kaksikymmentäneljä osallistujaa, joista vain seitsemän jaksoi suorittaa pelin loppuun. Näistä kahdestakymmenestä neljästä pelaajasta oli kolmetoista maahanmuuttajia eli 54%. Lisäksi huomasin, että peliin kirjautuminen vaati avustusta, myös kantäväestöllä oli vaikeuksia hahmottaa tehtävän ohjeistusta. Pelaajia oli vähän, joten ehdin ohjeistaa kaikkia pelissä henkilökohtaisesti.



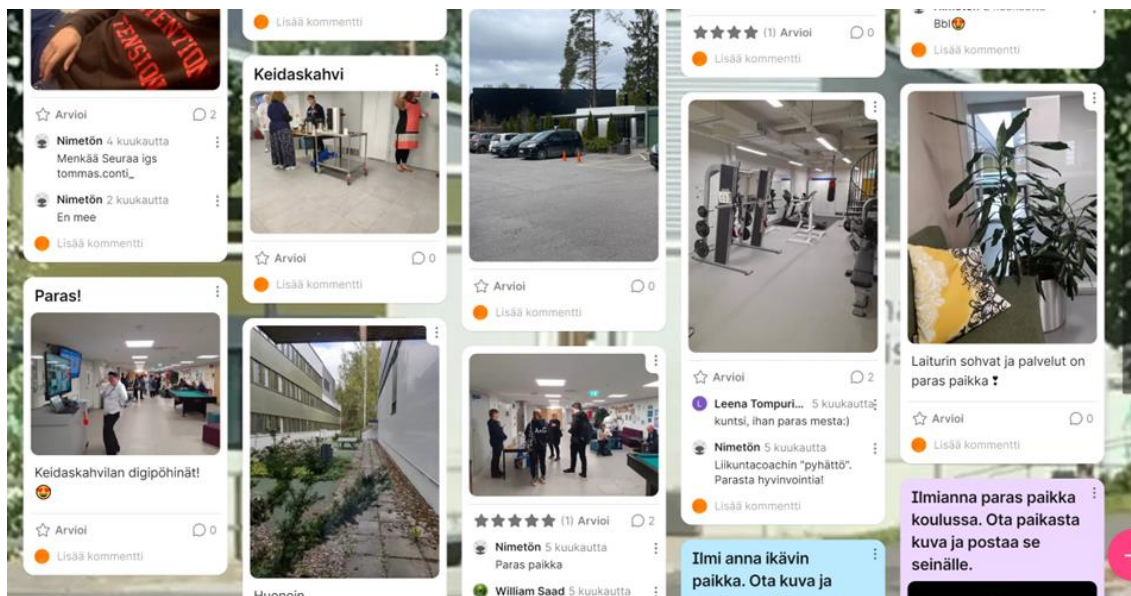
Kuva 4: Kuva Seppopelin tehtävänäkymästä pelaajalla.



## 6.6 Padlet

Padlettiin teemaksi valikoitui jälleen opiskelijatoiminnan ohjaavan opettajan vinkistä ilmiantaa kampuksemme paras sekä huonoin paikka. Tällä kyselyllä yritimme kartoittaa hyviä paikkoja, jotka syksyllä koulun alettua tutorit voisivat esitellä uusille aloittaneille opiskelijoille. Padlettiin osallistui osallistujalistan mukaan kuusi opiskelijaa, mutta Padlettia tutkiessani ja laskiessa kuvien ja kommenttien määrää sain osallistujiksi kahdeksantoista opiskelijaa. Padlettiin ei juuri-kaan tarvinnut rekrytoida osallistujia, koska tässä opiskelijoilla oli mahdollisuus lähettää myös omia kuvia, uskon sen viehättäneen osallistumaan. Minun ei myöskään tarvinnut auttaa ketään pääsemään Padlettiin tai opastamaan sen käytössä (Ks. kuva 5).

Sisään Padlettiin pääsi näppärästi QR-koodilla. Padletin käyttö oli helppo omaksua, kiitos sosiaalisen median palveluiden kuten Instagramin, jota nuoret käyttävät innokkaasti. Nimimerkkien, osallistujalistan sekä kuvien perusteella päätin, että osallistujista yksitoista oli maahanmuuttajia. Koska opiskelija ei kuvannut tai kirjoittanut Padlettiin paikan päällä, en voi varmuudella todeta kuinka moni vastaajista varmasti oli maahanmuuttaja.



Kuva 5: Padletin kuvia ja vastauksia parhaasta ja ikävimmästä paikasta koulussa.

Tutorit halusivat lisää vastauksia, joten jatkoimme Padletin käytön aikataulua ja siitä tehtiin mainos, johon pystyi kaksi kuukautta postaamaan vastauksia. Tämä jäi ikävä kyllä vain mainoksen varaan (Ks. kuva 6), tutortoiminnasta vastannut opettaja sairastui ja joutui pitkälle sairauslomalle.

Ilmianna Prinsessantien **PARAS** paikka! 



1. Skannaa QR-koodi
2. Ota kuva tai kirjoita
3. Postaa mielipiteesi Prinsessantien yhteiseen Padlettiin

6.6.2022 mennessä >

Tulokset julkaistaan  
8.6.2022



...ja **IKÄVIN** paikka! 

Helsinki  
**StadinAO**

(Lisätietoa Leena raca-ope ja Marika ohjaava ope)

Kuva 6: Mainoskuva kuinka ilmiantaa Prinsessantien paras ja ikävin paikka.

Aikeissa oli toteuttaa tämä uudestaan tulevaisuudessa. Loppupäätelmäni on, että Padlettiin kannattaa valita vain yksi kysymys. Oli hieman sekava tulkita Padlettiä, kun oli sekä paras että huonoin paikka samalla sivulla.

## 6.7 Seppo pakohuonepeli Prinde kierrättää

Peli starttasi 30.8.2022 klo 10:45 Keidaskahvilasta. Minulla oli rasteilla 1-2 avustajaa, tehtävä-rasteja oli yhteensä 11 kappaletta kolmessa eri kerroksessa. Avustajat olivat ravintolapolun maahanmuuttajaopiskelijoita iältään 20-60 vuotta. Pilotoin pelin heillä edellisellä viikolla, jotta sain esimakua pelin kulusta ja pystyin tekemään vielä viime hetken viilauksia peliin.

Pelin starttiin sain avukseni työvalmentajan, joka ohjeisti pelin sisään pääsyssä. Lisäksi rasteilla kiersi avustajien tukena suomi toisena kielenä eli S2 opettaja. Peliäikää oli klo 10:45-12:15. Kävijämäärä Keidaskahveilla oli ennätysmäinen Stadin AO:n opojen mukaan. (Ks kuva 7). Kuvassa näkyy vain murto-osa kävijöistä. Olimme saaneet DIGISTI-hankkeen esittäytymään, sekä lisäksi paikalla oli Helsingin seudun ympäristökeskus HSY.



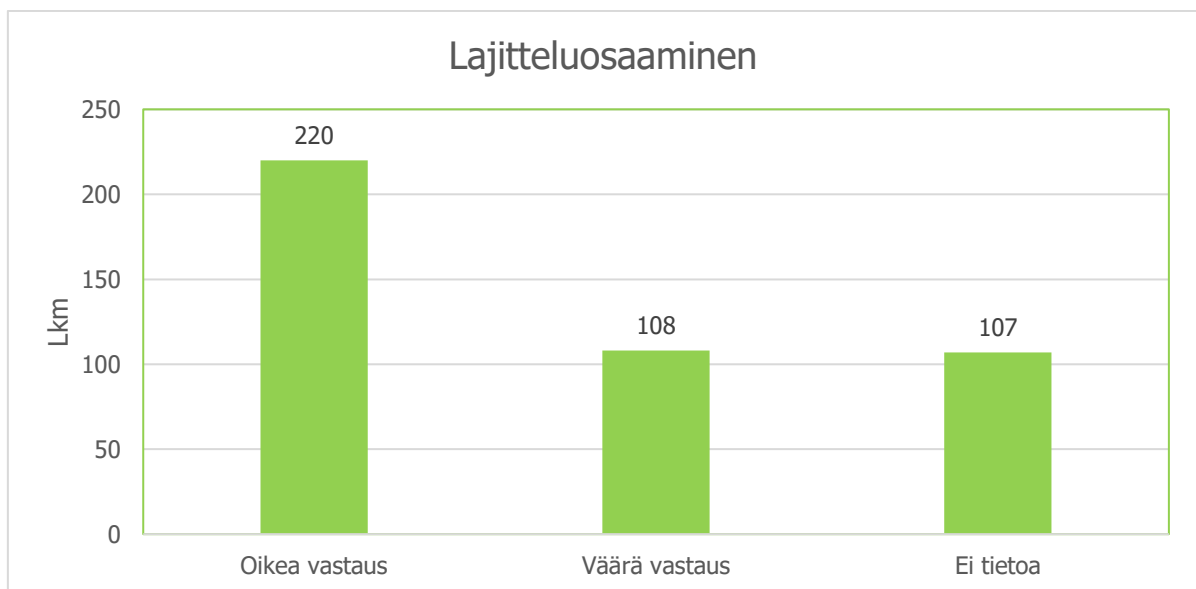
Kuva 7: Kuvassa näkyy DIGISTI-hanke Prinsessantiellä 30.8.2022.

Tapahtuma oli erittäin onnistunut ja voidaan puhua jopa kävijäennätysmäärästä. Oma opetusryhmäni loihti tilaus- ja juhlapalvelun tutkinnonosan nimissä varastoissa olevista ylijäämä raaka-aineista herkullisia cocktail-paloja (Ks. kuva 8).



Kuva 8: Kuvassa Keidaskahvilan cocktail-palat metsäsienitartar, savumuikkomousse.

Työvalmentajalla sekä myös minulla oli ajoittain kiire saada ohjattua osallistujia sisään peliin. Olin tulostanut kuvalliset ohjeet vaihe vaiheelta, kuinka kirjautua sisään. Silti moni tukeutui suullisiin ohjeisiin. Tarkkaa lukua ohjattavista emme pystyneet pitämään. Alun perin opiskelijoiden piti tulla Keidaskahveille opettajan johdolla porrastetusti, jotta ehtisimme ohjata osallistujia peliin. Moni opettaja kyllä toi ryhmänsä, mutta kun opettaja käänsi selkensä, osa ryhmästä luisti paikalta. Seppopeliä oli pelattu elo-lokakuun aikana yhteensä 113 kertaa. Kun kokonaismäärästä otetaan pois minun kuusitoista testipelaamiskertaa, jäljelle jää 97 pelaajaa. Sitä tietoa minulle ei ole kuinka monta pelaajaa oli ryhmässä. Nyt tuloksia läpi käydessä ymmärrän, että olisi ollut tärkeää saada kokonaispelaajien määrä. Nyt joudun käyttämään oletuksena 97 pelaajaryhmää. Osa pelaajista on voinut pelata yksin, osa kaksin ja jossakin ryhmässä pelaajia on ollut enemmän kuin kaksi. Ryhmän nimessä olisi ollut hyvä olla pelaajien lukumäärä, esimerkiksi Tsubut3, tällöin olisin saanut kokonaiskuvan, kuinka monta pelaajaa pelissä on kaiken kaikkiaan ollut. Seppopelistä pystyy siirtämään pelaajien vastaukset Excelliin, jossa luokittelen vastaukset oikein, väärin tai ei tietoa vaihtoehtoiksi. Alla olevassa kuvassa (Ks. kuvio 5) on kooste pelin vastauksista luokiteltuna oikein, väärin vastanneisiin, tai ei tietoa, jossa pelaaja jätti vastaamatta.

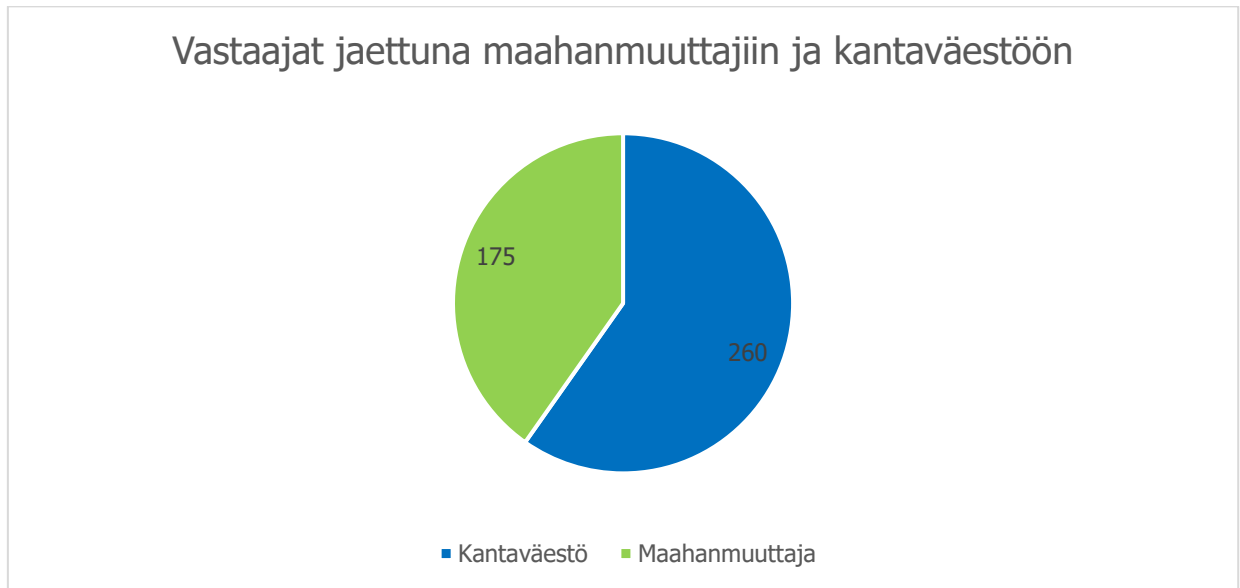


Kuvio 5: Kysymysten tuloskoonti, lajitteluosaaminen Prinsessantiellä

Pelin tulokset vahvistavat sitä käsitystä että 108 pelaajaa ei osaa lajitella oikein, kun huomioidaan vielä runsas ei vastanneiden määrä, joka on 107, saadaan tulokseksi 215, joka on hieman

alle puolet koko peliin vastanneiden luvusta. Runsas ei vastanneiden määrä kertoo myös siitä, että pelin loppuun asti pääsi vain kaksitoista pelaajaa. Pelin kuvaus löytyy liitteestä 2.

Pelin vastauksia tutkiessa tunnistin pelaajat nimimerkistä ja oikeinkirjoittamistyylistä maahanmuuttajaksi. Kaikista vastauksista koostettu diagrammi osoittaa että 260 vastausta on kantaväestöltä ja 175 vastausta on maahanmuuttajilta.

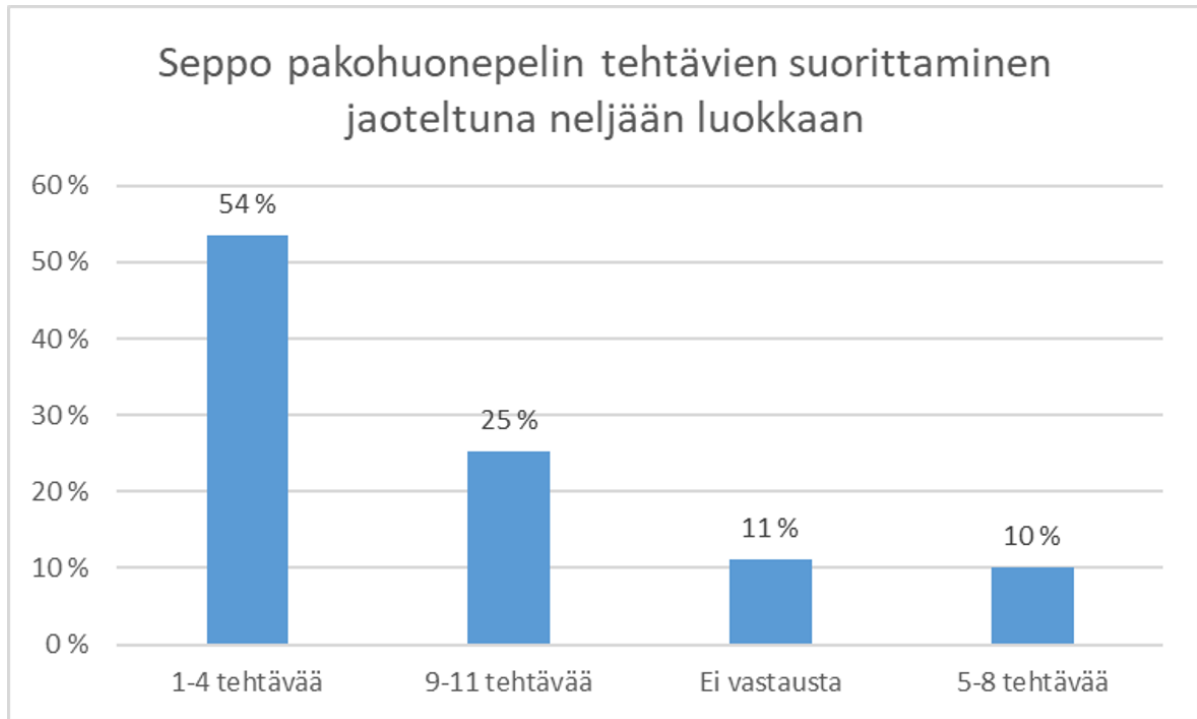


Kuvio 6: Pelivastausten luokittelu maahanmuuttajiin ja kantaväestöön.

Halusin tarkastella myös, kuinka moni pelaaja pääsi loppuun saakka (Ks. kuvio 7). Ensimmäisessä kerroksessa oli 4 tehtävää. Kaikki tehtävät piti suorittaa, jotta pelikarttaan ilmestyi ovi. Ovesta tuli astua sisään, jolloin pelikentäksi vaihtui toisen kerroksen pohjakartta. 54% pelaajista jätti tässä vaiheessa pelin kesken. Joko syynä on ollut, ettei ole osannut mennä ovesta sisään, tai joku tehtävä pohjakerroksessa ei ole tehty ja täten ovi ei ilmestynyt kartalle. Ilahtuttavaa on, että 25% pelaajista pääsi kolmanteen kerrokseen, jota osoitti 9-11 vastausta (Ks. kuvio 7). Tosin osa vastaajista ei ole syystä tai toisesta vastannut kaikkiin kolmannen kerroksen kysymyksiin.

Pelissä oli yksi aloitusvideo, sekä kahdeksan ratkaistavaa tehtävää, yksi yllätystehtävä eli salamatehtävä ja palautteenanto tehtävä. Pelaajista 11% ei ollut vastannut yhteenkään tehtävään, toisin sanoen heti peliin kirjautumisen jälkeen pelaaminen on lopetettu. Tätä pohdintaa vahvistaa myös pelissä käytetty aika. Nopein pelaaja on mennyt todella vauhdikkaasti talon kaikki

kolme kerrosta ja 11 tehtävää, hänen aikana oli vain 4,29 min ja vastausten ja nimimerkin perusteella hän on kuulunut kantaväestöön, kun vastaavasti hitaimman loppuun saakka pelaavan pelaajan aika oli 12.35 min ja hän on ollut yli 29-vuotias maahanmuuttaja.

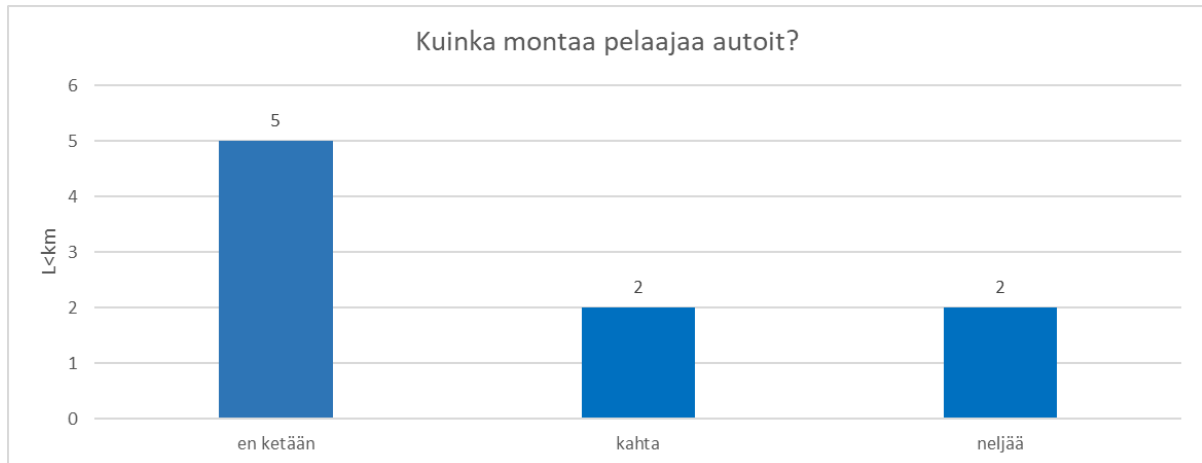


Kuvio 7: Pelaajien suorittamat tehtävät.

## 6.8 Kysely peliavustajille

Halusin tietää mitä mieltä peliavustajat olivat olleet pelistä. Avustajia oli yhdeksän. 56% avustajista oli positiivisella fiiliksellä mukana. 44% oppi uutta lajittelusta ja 67% piti peliä hyvänä tapana opettaa. Lisäksi minua kiinnosti, kuinka montaa pelaajaa avustajat rastilla auttoivat. (Ks. kuvio 8)





Kuvio 8: Kuinka montaa pelaajaa peliavustaja auttoi.

Viisi avustajaa ei auttanut yhtään pelaajaa. Kaksi avustajaa auttoi kahta pelaajaa ja kaksi avustajaa auttoi neljää pelaajaa. En voi tietää oliko joka rastilla kyseessä samat pelaajat, jotka tarvitsivat apuja, vai olivatko ne joka kerta eri. Pelissä autettavien määrä oli pieni, kun ajatellaan kokonaispelaajamäärään olleen 97.

## 6.9 Kysely AnswerGarden pienpelaajaryhmä

Seitsemän hengen pelaajaryhmän palautteen halusin AnswerGardeniin, havaitakseni tarvitsiko kukaan apuja kirjautuessaan sisään. Pienpelaajaryhmä koostui yhdestä alle 29-vuotiaasta maahanmuuttajaopiskelijasta, kahdesta alle 29-vuotiaasta kantaväestöön kuuluvasta opiskelijasta ja kolmesta kantaväestöön kuuluvasta yli 29-vuotiaasta opiskelijasta. Kysyin mitä mieltä pelaaja oli Seppo pakohuonepelistä opetusmateriaalina? Kaikki seitsemän vastaajaa olivat sitä mieltä, että peli oli kiva (Ks. kuva 9).

Kuva 9: AnswerGardenin vastaukset pienpelaajaryhmältä.

## 6.10 Forms kysely opiskelijahuollon henkilöstölle

Kehitystyön jälkeen laadin opiskeluhuollon henkilöstölle, jotka olivat osallisena keväällä 2022 Keidaskahveilla järjestetyissä digitapahtumissa. Kyselyyn osallistui kuusi vastaajaa. Kyselyllä (ks. liite 1) halusin selvittää tukiko digitaalinen toiminta Keidaskahvilan teeman sisältöjä. Kuudesta vastaajasta neljä oli sitä mieltä, että tuki. Kaksi vastaajaa ei osannut sanoa. Nämä vastaajat eivät todennäköisesti olleet opinto-ohjaajia, joiden kanssa päätimme teemoista. Kaikki kuusi vastaajaa olivat sitä mieltä, että toiminta lisäsi yhteisöllisyyttä. Tämä tukee myös omaa johtopäätelmäni. Kiinnosti myös tietää, kokiko joku minun digitoiminnan häiritseväksi, kukaan ei onneksi kokenut. Suurta kiinnostusta herättänyt ja ennätyskävijämäärän Keidaskahveille aiheuttanut Seppopeli: Prinde kierrättää ei myöskään aiheuttanut häiriötä. Kaksi vastaajaa ei osannut sanoa, koska ei ollut tällöin paikalla. Tila oli 30.8.22 todella täysi ja siellä oli ihan markkinatunnelmaa. Jatkoa ajatellen, kun toimintaa siirretään toisille kampuksille, halusin myös tietää millaista ohjelmaa Keidaskahvilassa olisi hyvä järjestää tulevaisuudessa. Esiin nousi digitoiminnallista ja eri teemoja hyvinvointiin sekä yhteisöllisyyttä lisäävää ohjelmaa. Ehdotettiin myös, että opettajat kävisivät siellä useammin.



## 7 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Myös kantasuomalaiselle voi olla haastavaa osata löytää tietoa verkosta ja täyttää erilaisia lomakkeita, joten mitä se voi olla maahanmuuttajalle? Siksi pidän erittäin tärkeänä vahvistaa digitaitoja etenkin maahanmuuttajien koulutuksessa. Moni ei ole koskaan ennen koskenutkaan tietokoneeseen aloittaessaan opinnot toisella asteella. Tätä silmällä pitäen kannatan hybridiopeutusta. Pitämällä tunteja välillä etänä pidetään opittuja digitaitoja yllä. Hybridiopeutuksen pitäisi olla säännöllistä toimintaa, tai digitaalisia opetusvälineitä tulisi käyttää säännöllisesti, jottei opitut digitaidot unohdu. Se että käyttää PowerPointia luennolla ei tee opetuksesta digitaalista. Opettaja tarvitsee paljon tukea opettaessaan, etenkin opettaessaan maahanmuuttajia uuden teknologian avulla.

Opetusteknologiaa valittaessa kriteereinä on hyvä pitää korkea pedagoginen laatu ja helppokäyttöisyys. Sellaiset laitteet, jotka toimivat, eikä opettajan tarvitse jännitellä toimiiko tänään vai ei. Lisäksi opettaja tarvitsee aikaa opetuksen suunnitteluun ja testaamiseen. (Savolainen & Vilkkonen & Vähäkylä 2017, 26.) Prinsessantiellä ravintola-alan opetuksessa ei juurikaan käytetä digitaalisia opetuslustoja Classroomia tai Teamsia lukuun ottamatta. Opetushenkilöstö on jo varttunutta eivätkä maahanmuuttajien heikot digitaidot innosta opettajaa, jolle itsellekään uudempi teknologia ei ole tuttu. Vaatisi yhteisiä sovittuja toimenpiteitä, jotta jokainen opettaja sitoutuisi käyttämään teknologiaa opetuksessa.

DIGISTI-Digitaidot haltuun toisella asteella-hankkeen tavoitteisiin päästiin omassa työosuudessa, yhteisöllisyys sekä digitaidot kasvoivat Prinsessantiellä. Näkisin että DIGISTI – Digitaidot haltuun toisella asteella-hanke voisi kasvattaa myös Stadin AO:n ohjaus- ja pedagogisen henkilöstön digitaalisia taitoja Prinsessantiellä.

Helsingin kaupungin kasvatuksen ja koulutuksen toimiala eli KASKO on linjannut, että kaikki opetusmateriaali tulisi siirtää muista verkkopohjaisista luokkatiloista Classroomiin. Tämä ainakin tukee uusien aloittavien oppijoiden osaamista yhdellä alustalla, läpi koko opintojen. Samalla helpotetaan oppijan työskentelyä, sekä opettajan opetusta. Ei tarvitse joka oppitunti ohjata Classroomin käytössä. Classroom on virtuaalinen luokkatila, jota voidaan käyttää opetuksessa etänä, mutta myös materiaalipankkina, josta löytyy kaikki tutkinnonosan opetusmateriaali tehtävineen (IGI Global 2022). Opiskelija voi tehdä Classroomissa tehtävät ja opettaja voi myös ketterästi korjata ja kommentoida tehtävät siellä.

Usealla maahanmuuttajalle opettaja on korkea auktoriteetti ja sitä ei kyseenalaisteta. Siksi behavioristinen opetusmalli istuu maahanmuuttajaväestöön niin hyvin. Mitä ope sanoo, niin tehdään. Valitettavasti se ei lisää opiskelijoiden itseohjautuvuutta. Kognitiivis-konstruktivistinen oppimiskäsitys, joka tarkoittaa, että oppija rakentaa uutta tietoa vanhan päälle (Okkolin 2008, 4) sopisi tähän paremmin. Tämä olisi ideaalitilanne, mutta koska oppijan kielitaso on heikko eikä hänellä välttämättä ole koulutaustaa, on kovin haastavaa olettaa opiskelijan toimivan konstruktivistisen oppimiskäsityksen mukaan. Joten tästä syystä aloittavilla maahanmuuttajilla opetus on behavioristista, jossa ope kaataa tiedon oppijan päähän. Opetusryhmät ovat kovin heterogeenisiä, toisilla voi olla pohjalla työelämä ja he voivat olla korkeastikin koulutettuja, toiset taas täysin kouluttamattomia. Tällaisen ryhmän ohjaaminen vaatii opettajalta paljon. Itse opettajana ymmärrän, miksi monesti oppimiskäsitys menee sen heikoimman opiskelijan tason mukaan.

Tutkija Antti Maunu on tutkinut ammatillisen koulutuksen arkea ja toimivuutta ja huomannut muun muassa puutteita itseohjautuvuuden opettamisessa. Yksi syy voi olla, ettei ole mitään valmista mallia tai menetelmää millä itseohjautuvuutta opetetaan ammatillisen koulutuksen arjessa. Opiskelijan tulee olla ensin kiinnittynyt ja samaistunut kouluun sekä koulu yhteisöön ja vasta tämän jälkeen hän oppii tuntemaan itseä ja ymmärtämään millaisia vaikutuksia tekemisillään on itselleen, että ympäristölleen. (Maunu 2022.) Olen samaa mieltä Maunun kanssa. Ensimmäisenä vuotena asiat menevät niin miten opettaja sanoo, mutta seuraavana vuonna tulisi lisätä itseohjautuvuutta vähin erin. Opiskelija ei opi itseohjautuvaksi, jos opettaja joka kerta etsii hänelle tiedot ja tarjoilee ne niin sanotulta hopeavadiilta. Tulisi kannustaa opiskelijaa itse etsimään tietoa, käyttämään tietokoneita ja lisäksi vielä ryhmätyöskentelyn tärkeyden. Ryhmätyöskentely teoria-aineissa on vähän käytetty menetelmä maahanmuuttajien keskuudessa, vaikkakin parityötä tapahtuu päivittäin työsaleissa. Ryhmätyöskentely valmentaisi kohti työelämää, joten ryhmätyötaidot ovat yhtä tärkeitä kuin itseohjautuvuuden taidot.

Rakentaessani pakohuonepeliteemalla Prinde kierrättää peliä Sepposovellukseen, en silloin vielä tajunnut, että vastauksia pystyy excel taulukkolaskentaohjelman avulla luokittelemaan ja tuottamaan kysymysten avulla dataa. Seppopeliä voi siis käyttää myös kyselynä perinteisen kyselylomakkeen sijaan tai lisäksi, kun jaksaa nähdä vähän vaivaa vastauksia luokitellessa. Minun mielestäni pelin avulla voidaan osallistaa opiskelijoita ja samalla pelatessa opiskelija saa

liikuntaa sekä oppii digitaitoja, ryhmätyötaitoja sekä pelin aiheen tietoja. Jos verrataan perinteiseen kyselylomakkeeseen, niin olihan tämä monin verroin opettavaisempi ja mielekkäämpi tapa oppia.

Lisäksi tämän pelin avulla vahvistui käsitys siitä, että opiskelijat eivät ymmärrä mitä asioita mihinkin rosiksiin laitetaan. Pelin tulosta tulen näyttämään työpaikkani koulutuspäällikölle sekä omalle tiimilleni. Aihe on ajankohtainen, sillä yksi Helsingin kaupungin strategioista on päästä kohti hiilineutraalia Helsinkiä 2035. Olemme tiimeissä pohtineet mitä asioita meidän tulee opetuksessa kohdentaa, jotta kannamme kortemme kekoon. Lajittelu on yksi niistä, ja nyt minulla on mustaa valkoisella osoittamaan, että neljäsosa opiskelijoistamme ei osaa lajitella oikein. Rakentamaani peliä tullaan muokkaamaan kollegani kanssa opetukseen sopivaksi, ja se otetaan mukaan kestävän kehityksen tutkinnonosan opetusmateriaaliin.

Keidaskahvilassa pelatut pelit eivät sellaisenaan toimi jossakin toisessa kouluyhteisössä vaan se antaa toimintamallin, jota lähdetään yhdessä rakentamaan. Toivottavasti työni toimii innostavana esimerkkinä muissa oppilaitoksissa. Pilotointi Keidaskahvilassa onnistui, ja nyt olisikin tarkoituksena jalkauttaa samankaltaista toimintaa myös muille Stadi AO:n kampuksille, joita on 5 kappaletta Helsingissä. Tutkimuskysymykseni 1. Voiko yhteisöllisyyttä nostattaa Keidaskahvilassa digitaalisin apuvälinein vastaan tutkimukseni tulosten perusteella, että kyllä voi. Jos peliin osallistuja tunsivat sovelluksen, lähti hän auliisti auttamaan opiskelijatoveria. Oli ilahduttavaa nähdä, kuinka he vertaisina ohjasivat toisiaan.

Keidaskahvilassa mahdollistetaan kohtaamisia, jotka ovat tärkeitä yksinäisyyttä tai koti-ikävää potevien nuorten keskuudessa. Digisovelluksen kautta osallistuessa voit säilyttää anonymiteettinsä mutta olla kuitenkin osallisena toimintaa. Vinkkeinä muille oppilaitoksille, pelin tulee olla nopea, jotta mahdollisimman moni pystyy osallistumaan. Jos peliin on mahdollista saada palkintoja, saa myös helpommin osallistujia. Peluuttaminen vaatii ison näytön, johon tietokone voidaan kytkeä. Alkusyky ja vuoden alku takaa parhaimmat osallistujamäärät, sillä ainakin Prinsessantiellä moni on työssäoppimisjaksolla lokakuusta joulukuun ja maaliskuusta kesään. Ja suosittelen että värvääte peluuttaja-apurin.

Muutamia ajatuksia ja huomioita, joita työni Keidaskahvilassa tuotti. Ideaali tilanne olisi Keidaskahvilassa ollut, että joku olisi saanut ystäviä. Kaverisuhteita toiminta toki vahvisti sekä koettu yhteisöllisyyden tunne kasvoi, mikäli verrataan tavanomaiseen Keidaskahvilatoimin-

taan. Viimeisellä kerralla Seppopelin lanseeraus tilaisuudessa 30.8.2022 rikottiin kävijäennätyksiä. Olen itse käyttänyt Keidaskahvilaan tekemiäni tietovisoja opetuksessa, vahvistaakseni käsityksiäni digitaitojen säilymisestä, kun niitä säännöllisesti opetuksessa käyttää. Olen käyttänyt Kahoot, Quizizz, AnswerGarden sekä Seppoa opetuksessa ja peliin mukaan liittyminen on ollut vaivatonta.

Raina (2012) mainitsi myös, että suurryhmää ohjatessa syntyy kaaosta, tämän kyllä huomasin Keidaskahvilassa, kaaosta oli havaittavissa jo kymmenen opiskelijan kanssa: minun piti samanaikaisesti rekrytoida osallistumaan, kerätä nimiä osallistujalistaan sekä pyörittää kilpailua. Suosittelen vahvasti toimintamallia muille kampuksille, mutta pyytäkää tutoreita apuun.

Koronasta vielä sananen, Helsingin kaupungilla havahduttiin melko nopeasti koronan aiheuttamaan yksinäisyyden tunteeseen ja Stadin AO:n kampuksille ilmaantui työpaikkavalmentajia, monikielisiä ohjaajia sekä nuorisotyönohjaajia, ohjaavia opettajia sekä liikuntakoutseja. Näiden lisäksi lisättiin vielä kuraattorien ja koulupsykologin vastaanottomääriä.

yhteisöllisyys on kasvanut hurjasti [Prinsessantiellä], se on ollut yks painopiste alue. Siihen on saatu projektirahaa (Lahtinen 2022).

Tämän opinnäytetyön tuotokset tulevat siis hyödyttämään tutkinto-opiskelijoita kestävän kehityksen opinnoissa Seppopelin avulla ja hyvinvointikahviloille on luotu uusi toimintamalli. Toimintamallia tulee muokata omaan oppilaitokseen sopivaksi. Kannustan ottamaan hyvinvointikahviloihin mukaan digitaalista ohjelmaa. Se tukee sekä pitää yllä opiskelijoiden digitaitoja ja samalla saadaan kivoja yhteisöllisiä hetkiä. Työni kautta muodostuu valmiiksi mietitty runko, jota on helppo lähteä soveltaman. Tutkimus on avannut myös kollegojen silmiä ja minua on pyydetty mukaan kehittämään Sepposovellukseen hygieniaopetukseen soveltuvaa opetusmateriaalia. Lisäksi sain kutsun esitellä pakohuonelogiikalla luotua Seppopeliä koko Stadi AO:n henkilöstön digimessuille keväällä 2023. Kehittämistyön aikana olen myös tutustunut Prinsessantien opiskelijahuollon henkilöstöön ja avannut väylän yhteistoiminnan kehittämiseen ravintola- ja cateringalan opettajien välillä. Toivoisin ettei DIGISTI-Digitaidot haltuun toisella asteella- hanke jää tähän, vaan voisin olla tulevaisuudessakin kohottamassa Keidaskahvilassa yhteisöllisiä hetkiä erilaisten digisovelluksen kanssa. Pohdin jatkoa kehitystyölleni, että Keidaskahvilassa voisi pitää kerran kuukaudessa digitaalisen tapahtuman, Digitempauksen ja teeman sisällön saisivat opiskelijat valita.

## 7.1 Pelisovellusten johtopäätökset

Keidaskahvilan pelit, jotka sisälsivät kilpailuelementin, olivat suosituimpia. Näitä pelejä olivat Kahoot! ja Quizizz. Havainnoin että keidaskahvilassa nuoret eivät tarvitseet niinkään apuja sovelluksien käyttöön kuten vanhemmat opiskelijat eli yli 29-vuotiaat. Tuloksista paljastui myös, että suomalainen vastaa nopeammin koska kieli on tuttu, joten sinällään he eivät ole tasavertaisessa kilpailuasemassa. Tätäkin kannattaa pohtia, kun toimintaa käynnistetään seuraavissa oppilaitoksissa. Kannattaa myös varautua, ettei tietokoneesta tyhjene akku- Ja jos loppuu, pitää varavirtalähde lähellä. ICT-tutkimuksessa on ilmennyt, että pojat olisivat digitaidoitetaan tyttöjä nohevampia. Peliraportteja ja päiväkirjoja tutkiessani, päädyn samaan havaintoon. Toki jos laskee osallistujalistaista kaikki kevään Keidaskahvilan kahdeksan kertaa yhteen, saadaan tulokseksi yhteensä 78 pelaajaa. Näistä on ollut naisia 64 % ja miehiä 36 %. Naiset kysyivät enemmän apuja, mutta heitä oli myös osallistujissa eniten.

Kahoot! suosituin ja tunnetuin pelipohjainen oppimisalusta. Soveltuu oppitunneille keventämään tunnelmaa, mutta sitä kautta voi myös oppia. Miinuksena on aikaraja, joka vastaajalla on käytössä, S2 opiskelijalta kestää kotvasen kauemmin lukea ja sisäistää kysymykset. Mutta jos voittaminen ei ole itseisarvo, tällä on selkeästi oppituntia elävöittävä vaikutus.

Mentimeter: sopii kyselyyn, tavanomaisen lomakkeen sijaan. Tämä ei ollut kuin yhdelle opiskelijalle tuttu sovellus. Tosin otanta yksitoista henkilöä oli aika pieni. Tulos kuitenkin antaa osviittaa, että sovellusta ei tunneta.

AnswerGarden eli sanapilvi: kysymyksen tulee olla helppo ja yksinkertainen, johon pystyy vastaamaan yhdellä sanalla. Tätä itse käytin kesken oppitunnin, kun halusin muidenkin opiskelijoiden ajatuksia tunnin aiheeseen. Olen sitä mieltä, että kaikki välineet ja sovellukset mitkä vaan aktivoivat opiskelijaa ovat plussaa.

Quizizz: soveltuu tietokilpailuihin, mutta myös kyselyihin. Hyvin paljon Kahoot! tyylinen. Kysymykset näkyvät omalta puhelimen näytöltä, mitä taas Kahoot! ei näytä. Tätä voi pelata hyvin etänäkin tai opiskelija pystyy myös itsenäisesti pelaamaan. Oma suosikkini.

Padlet: hyvä sovellus kun halutaan saada kuvaa, ääntä, videota. Toimii etäopetuksen rinnalla hyvin, helppokäyttöinen.

Seppopeli: hieman hankala kirjautua, sekä kirjoitusasultaan kömpelö tai jopa sekava. Peliä pystyy modifioimaan moneen tarkoitukseen, kuten sain huomata. Sitä kautta voi myös tutkia pelaajien tietoja ja taitoja. Selkeästikään jumppaaminen ei kiinnosta tai se koetaan muiden silmien alla häpeälliseksi.

Seppopelin pakohuonepeli- liian pitkä Keidaskahvilassa toteutettavaksi, soveltuu oppituntimateriaaliksi. Vaatii hyvän ohjeistuksen. vaikkakin oli kuvakaappauksin laaditut step by step ohjeet, tuotti haasteita päästä sisään. Pelilogiikan ymmärtäminen vei myös tovin aikaa. Tällaisenaan peli tarvitsee rasteilla assistentteja sekä peli pitää rakentaa siten että viedään rekvisiittaroskat paikoilleen. Jännitystä tässä lisäsi se, että koulun tilahuoltajat ehtivät heittää rekvisiittaroskia roskikseen. Pelin lanseerauspäivänä olin informoinut tilahuoltajia, että jättävät roskat paikalleen.

Tutkimuskysymys 2. Jossa mietin, soveltuuko pakohuonepelilogiikalla rakennuttu peli maa-hanmuuttajan opetusvälineeksi? Mielestäni sopii, mutta tarvitsee reilusti aikaa, kokonainen oppitunti, joka on 45 minuuttia sekä konkreettisen esimerkin, miten rasteilla toimitaan. Pakohuonepeli-idea pitää myös avata, sillä kaikki eivät ole olleet pakohuoneissa. Pohjakartta, joka toimi pelikarttana olisi hyvä käydä ensin läpi. Rastien tehtävät oli selkosuomella laadittuja ja rasteilla oleva rekvisiitta oli käsinkosketeltavaa, joka mahdollistaa myös heikolla lukutaidolla varustetut opiskelijat peliin mukaan. Tärkeämmäksi nousi pelilogiikan ymmärtäminen.

Pidin Seppopelin rakenteellisena heikkoutena epäselvää tehtävän ulkoasua Lisätukea pelin rakenteen hahmottamiseen pelaajan silmin sain valtion erityisasiantuntijalta, joka työkseen kehittää tietoa ja sillä johtamista ymmärrettävämpään muotoon. Hän testasi pelin toimivuutta ikään kuin olisi pelaaja. Pelistä häneltä saamani palautteen mukaan kysymyksen asettelu pelissä oli hankala. Pelaaja ei voi kysymyksen avauduttua tietää riittäkö vastaukseksi pelkkä kuva vai kirjoitus. Peliin upotettujen ohjeiden etsiminen ja käyttäminen pelatessa ei ole yksioikoista. Toki pelin vastauksia voi rakentaa eritavoin, mutta tällä rakentamallani tavalla pelaaminen ei ensi alkuun ollut kovin helppoa, ymmärrän että tämä on saattanut herättää hämmennystä pelissä. Seppoa Prinde kierrättää voi muokata sopivaksi pienin korjauksin. Se on jäämässä ainakin omaan opetuskäyttöni pakohuoneidealla. Muokattuna se tulee siirtymään kestävän kehityksen opetusmateriaaliksi, jolloin peli ei tarvitse enää rasteilla rekvisiittaa eikä avustajia.

## LÄHTEET

- Ahola, Tuuli & Eerola, Tiia 2016. ICT-osaaminen ja siihen vaikuttavat asenteet Kymenlaakson kauppakamarin jäsenyrityksissä. Kymenlaakson ammattikorkeakoulu. Tradenomi. Opin-  
näytetyö. Viitattu 2.12.2022. [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/117857/Ahola\\_Tuuli\\_Eerola\\_Tiia.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/117857/Ahola_Tuuli_Eerola_Tiia.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- AnswerGarden 2022. Viitattu 17.9.2022. <https://answergarden.ch/about-AnswerGarden/>
- Asetus oppilas- ja opiskelijahuoltolaki 630/1998, §2 (2). Viitattu 5.10.2022. <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2013/20131287>
- Aunola, Ulla 2004. Maahanmuuttajat ammattia oppimassa. Helsinki: Hakapaino.
- Centria 2022. Tutkimalla ja kehittämällä asiantuntijuutta. Viitattu 6.11.1022. [https://centriaamk.wordpress.com/2015/12/18/kehittamistutkimusta-ja-ongelmanratkaisua-yamk-opin-  
naytetoissa/](https://centriaamk.wordpress.com/2015/12/18/kehittamistutkimusta-ja-ongelmanratkaisua-yamk-opin-<br/>naytetoissa/)
- CHRON 2022. How Facebook Helps Us Communicate. Viitattu 2.12.2022. <https://smallbusiness.chron.com/facebook-helps-communicate-66432.html>
- Digisti 2022a. DIGISTI-hanke. Viitattu 28.1.2022. <https://digisti.humak.fi/digisti-hanke/>
- Digisti 2022b. DIGISTI blogi. Viitattu 6.11.2022. <https://digisti.humak.fi/blogi/>
- ePerusteet 2022. Stadin AO, Tutkintokoulutukseen valmentavan koulutuksen toteutussuunnitelma. Yhteistyö, vastuut ja työnjako. Viitattu 3.12.2022. [https://eperusteet.opintopolku.fi/#/fi/toteutus-  
suunnitelma/2689211/tutkintoonvalmentava/sisalto/2693197](https://eperusteet.opintopolku.fi/#/fi/toteutus-<br/>suunnitelma/2689211/tutkintoonvalmentava/sisalto/2693197)
- Erikson, Sirkka-Liisa 2019. Digitalisaatio opetuksessa. Matematiikan ja tilastotieteen osasto, Helsingin yliopisto. Viitattu 30.1.2022. <http://hdl.handle.net/10138/320552>
- Heinonen, Ulla 2008. Sähköinen yhteisöllisyys. Kokemuksia vapaa-ajan, työn ja koulutuksen yhteisöistä verkossa. Vaajakoski: Gummerus.
- Hyypä, Markku 2002. Sosiaalinen pääoma ja hyvinvointi. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.
- Hyvärinen, Matti & Nikander, Pirjo & Ruusuvoori, Johanna 2017. Tutkimushaastattelun käsikirja. Tampere: Vastapaino.
- IGI Global 2022. What is Classroom. Viitattu 3.12.2022. <https://www.igi-global.com/dictionary/classroom/34805>
- Ilmonen, Kaj 2002. Sosiaalinen pääoma ja hyvinvointi. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.
- Jokinen, Kimmo 2002. Sosiaalinen pääoma ja hyvinvointi. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.
- Järventaus, Anu 2017. Artikkel. Pelillistäminen ja digitaaliset pelit työelämän kehittämismenetelminä. Tampereen yliopisto; Simppelisti Oy.
- Karakainen, Meri-Tuulia & Kivinen, Osmo & Hutri, Heikki 2015. Pelit ja pelaaminen sosiaalisena oppimisympäristönä. Viitattu 29.1.2022 <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/artikkeli-pelit-ja-pelaaminen-sosiaalisena-oppimisymparistona>.

- Kajanoja, Jouko 2002. Sosiaalinen pääoma ja hyvinvointi. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.
- Kananen, Jorma 2014. Toimintatutkimus kehittämistutkimuksen muotona. Jyväskylä: Suomen yliopistopaino Oy- Juvenes Print.
- Karvi 2020. Poikkeuksellisten opetusjärjestelyjen vaikutukset tasa-arvon ja yhdenvertaisuuden toteutumiseen. Osa 1: Kansallisen arvioinnin taustaraportti, synteesi ja tilannearvio valmiiden aineistojen pohjalta. Viitattu 18.10.2022. <https://karvi.fi/wp-content/uploads/2020/05/Poikkeuksellisten-opetusj%C3%A4rjestelyjen-vaikutukset-osa-I-Karvi-7.5.2020-1.pdf>
- Karvi 2021. Poikkeuksellisten opetusjärjestelyjen vaikutukset tasa-arvon ja yhdenvertaisuuden toteutumiseen eri koulutusasteilla. Osa 3: Kansallisen arvioinnin yhteenveto ja suositukset. Viitattu 18.10.2022. [https://karvi.fi/wp-content/uploads/2021/04/KARVI\\_0821.pdf](https://karvi.fi/wp-content/uploads/2021/04/KARVI_0821.pdf)
- Korpiola, Lilly & Poutanen Petro 2021. KORONA ja digitaalinen riskiyhteiskunta. Helsinki: Tammi.
- Koskinen, Dan 2022. Suullinen tiedonanto 12.10.2022.
- Koskinen, Dan 2021. Suullinen tiedonanto 15.11.2021
- Koulutus 2017. Mullistavatko AR- ja VR-lasit tulevaisuuden opetus- ja koulutuskentän? Koulutus.fi 09.11.2017. Viitattu 14.11.2022. <https://www.koulutus.fi/artikkelit/ar-ja-vr-lasit-opetus-ja-koulutusosalalla-12931>
- Kuikka, Joonas 2018. Kansalle kelpaa työllistyvä maahanmuuttaja, kunhan töitä riittää itselle- turvallisuus on tärkein arvo. Aamulehti 1.2.2018. Viitattu 2.12.2022. <https://www.aamulehti.fi/uutiset/art-2000007292171.html>
- Kuisma, Karoliina 2004. Maahanmuuttajat ammattia oppimassa. Helsinki: Hakapaino.
- Lahti-Olsen, Veera 2021. Maahanmuuttajataustaisten aikuisopiskelijoiden näkemyksiä tulevaisuuden taidoista. Yamk Yhteisöpedagogi, Xamik. Opinnäytetyö. Viitattu 29.1.2022. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2021112621921>
- Lahtinen, Mira 2022. Haastattelu 9.12.2022.
- Laitinen, Mikko 2021. Verkko-opetuksen haasteet ammatillisen koulutuksen opetushenkilökunnan kokemina. Informaatioteknologian tiedekunta, Jyväskylän yliopisto. Pro gradu. Viitattu 30.1.2022. <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/76970/1/URN%3ANBN%3Afi%3Aju-202107024157.pdf>
- Lautanen-Nissi, Pauliina 2022. Digitaidot ovat uusi kansalaistaito. Tieturi. Blogi. Viitattu 20.10.2022. <https://www.tieturi.fi/blogi/digitaidot-ovat-uusi-kansalaistaito/>
- Lehtonen, Saila 2021. Haastattelu 9.12.2021.k
- Maunu, Antti 2022.Parasta osaamista. Maunu: Itseohjautuvuus ja muut oppimisen edellytykset. Blogikirjoitus 3.12.2018. Viitattu 3.12.2022. <https://blogit.gradia.fi/parastaosaamista/2018/12/03/maunu-itseohjautuvuus-ja-muut-oppimisen-edellytykset/>
- Mustonen, Terhi & Korhonen, Helmi (2018) Pelaamismotivaatiot: miksi digitaalisia pelejä pelataan? Pelikasvattajan käsikirja 2. Viitattu 30.1.2022. <http://hdl.handle.net/10138/293600>



- Mäkinen, Maarit & Päällysaho, Tanja 2020. Suomenkieltä, digitaitoja vai vuorovaikutustaitoja. Perustaidot maahanmuuttajan näkökulmasta. Siirtolaisuus vol 46 2/20. Viitattu 20.10.2022. <https://siirtolaisuus-migration.journal.fi/issue/view/6584/856>
- Möttönen, Sakari 2002. Sosiaalinen pääoma ja hyvinvointi. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.
- Niemi, Johanna & Salmenkangas, Mai 2021. Hurahda pelilliseen työotteeseen! Ideoita toiminnallisiin tehtäviin. Helsinki: Metropolia Ammattikorkeakoulu. Viitattu 31.10.2022. <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/509065/2021%20OIVA%2043%20Hurahda%20pelilliseen%20ty%c3%b6tteeseen.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Nissilä, Leena & Vaarala, Heidi & Pitkänen, Kristiina & Dufva, Mia 2009. Maahanmuuttajien oppimisvaikeudet. Keuruu: Otavana Kirjapaino Oy.
- Nivala, Elina & Ryytänen, Sanna 2019. Sosiaalipedagogiikka. Kohti inhimillisempää yhteiskuntaa. Tallinna: Printon Trükikoda.
- Okkolin, Mari-Anne 2008. HEY TEACHER LEAVE US KIDS ALONE. Kokemuksia ja näkemyksiä opetustyön kehittämisestä. Jyväskylän ammattikorkeakoulu. Ammatillinen opettajakorkeakoulu. Kehittämishankeraportti. Viitattu 2.12.2022. [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/20213/jamk\\_1208774130\\_1.pdf?sequence=1](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/20213/jamk_1208774130_1.pdf?sequence=1)
- Opetushallitus 2022. Opiskelijan hyvinvointi ja tuki ammatillisessa koulutuksessa. Viitattu 20.20.2022. <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/opiskelijan-hyvinvointi-ja-tuki-ammattillisessa-koulutuksessa>
- Opetushallitus 2022b. Opiskeluhoito. Viitattu 20.10.2022. <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/opiskeluhoito>
- Opiskelijoiden Hyvinvointikahvilat toisella asteella. Helsinki. Stadin AO Teams. Ei julkaistu
- Opinto-ohjaaja 2022. Haastattelu 21.22.22
- Oppilas- ja opiskelijahuoltolaki (1287/2013)
- OwalGroup 2021. Koronavirusepidemian vaikutukset toisen asteen koulutukseen. Tutkimus. Viitattu 3.10.2022. [Koronan-vaikutukset-toisen-asteen-koulutukseen\\_1603.pdf](https://www.owalgroup.com/Koronan-vaikutukset-toisen-asteen-koulutukseen_1603.pdf) (owalgroup.com)
- Päällysaho, Tanja & Saunela, Marja-Liisa & Pesonen, Minna 2019. Maahanmuuttajat digiverstaisohjaajina. Aikuiskasvatus vol 39. Viitattu 18.10.2022. <https://journal.fi/aikuiskasvatus/article/view/80232>
- Raina, Liisa 2012. Uusi yhteisöllisyys: kasvatusyhteisön rakentamisen ammattitaito. Helsinki: Arator.
- Ruuskanen, Outi 2018. Yhteisöllisyyden rakentuminen virtuaalisesti. Tampereen yliopisto. Kauppatieteiden tutkinto-ohjelma. Pro gradu- tutkielma. Viitattu 19.10.2022. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:uta-201805311908>

- Räisänen, Katriina 2019. Digitaidot nuorten toimijuuden tukena. Yamk, yhteisöpedagogi, Humak. Opinnäytetyö. Viitattu 29.1.2022. [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/169196/R%c3%a4is%c3%a4nen\\_Katriina.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/169196/R%c3%a4is%c3%a4nen_Katriina.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- Sarlin, Hanna-Mari 2009. Maahanmuuttajien oppimisvaikeudet. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.
- Savolainen, Hannu & Vilkkö, Risto & Vähäkylä, Leena 2017. Oppimisen tulevaisuus. Tallinna: Gaudeamus.
- Seppo 2022. Seppo opetuksen pelillistämiseen. Viitattu 19.9.2022. <https://seppo.io/pedagogiikka/>
- Sjögren, Tuulikki & Vuoskoski, Pirjo 2020. Terveystieteiden opettajien andragoginen käsikirja. Liikuntatieteellinen tiedekunta, Jyväskylän yliopisto. Viitattu 30.1.2022. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-8209-6>
- Simpura, Jussi 2002. Sosiaalinen pääoma ja hyvinvointi. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.
- Soste 2022. Osallisuus on tunne siitä, että kuuluu johonkin. Viitattu 18.10.2022. <https://www.soste.fi/osallisuus-on-tunne-siita-etta-kuuluu-johonkin/>
- Sotamaa, Olli 2022. Pelien tekemisen kulttuuri. Teoksessa Usva Friman & Jonne Arjoranta & Jani Kinnunen & Katriina Heljakka & Jaakko Stenroos (toim.) Pelit kulttuurina. Vastapaino 2022, 92-110.
- Stenroos, Jaakko 2022. Pelit kulttuurina ja taiteena. Teoksessa Usva Friman & Jonne Arjoranta & Jani Kinnunen & Katriina Heljakka & Jaakko Stenroos (toim.) Pelit kulttuurina. Vastapaino 2022, 37-52.
- Suikkanen, Tanja 2019. Opetuksen digitalisoituminen ammatillisessa koulutuksessa. Matemaattis-luonnontieteellinen tiedekunta, Helsingin yliopisto. Maisterintutkielma. Viitattu 30.1.2022. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:hulib-201911133888>
- Summanen, Anna-Mari & Rumpu, Niina & Huhtanen, Mari 2018. Oppilas- ja opiskelijahuoltolain toimeenpannin arviointi esi- ja perusopetuksessa sekä lukiokoulutuksessa. Kansallisen koulutuksen arviointikeskus. Tampere: Juvenes Print- Suomen Yliopistopaino Oy.
- Teak 2022. Sosiaalinen konstruktionismi. Viitattu 2.12.2022. <https://disco.teak.fi/anttila/3-3-sosiaalinen-konstruktionismi/>
- TENK 2019. Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarviointi Suomessa. Tutkimuseettinen neuvottelukunta 3/2019. Viitattu 7.11.2022. [https://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/Ihmistieteiden\\_eettisen\\_ennakoarviointin\\_ohje\\_2019.pdf](https://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/Ihmistieteiden_eettisen_ennakoarviointin_ohje_2019.pdf)
- TEPA-termipankki 2022. Erikoisalojen sanastojen ja sanakirjojen kokoelma- Sanastokeskus. Viitattu 2.12.2022. <https://termipankki.fi/tepa/fi/haku/ict>

THL 2022. Hyvinvointi- ja terveyserot- Osallisuus. Viitattu 18.10.2022. <https://thl.fi/fi/web/hyvinvointi-ja-terveyserot/eriarvoisuus/hyvinvointi/osallisuus>

THL 2018. Osallisuus kuuluu kaikille. Innokylän innovaatiokatsaus. Työpaperi 9/2018. Viitattu 18.10.2022. [https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/136074/URN\\_ISBN\\_978-952-343-077-8.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/136074/URN_ISBN_978-952-343-077-8.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

THL 2021. Korkeakouluopiskelijat tarvitsevat tukea- tutkijat huolissaan ahdistus- ja masennusoireiden yleisyydestä. Viitattu 20.10.2022. <https://thl.fi/fi/-/korkeakouluopiskelijat-tarvitsevat-tukea-tutkijat-huolissaan-ahdistus-ja-masennusoireiden-yleisyydesta?redirect=%2Ffi%2Fajankohtaista>

Tietoa QR-koodista 2022. Viitattu 17.9.2022. <https://www.qr-koodit.fi/qr-koodi>

Trux, Marja-Liisa 2009. Maahanmuuttajien erityinen tuki ammatillisessa koulutuksessa. Keuruu: Otavan kirjapaino Oy.

Turtiainen, Riikka 2022. Liikunta, urheilu ja pelaaminen. Teoksessa Usva Friman & Jonne Arjoranta & Jani Kinnunen & Katriina Heljakka & Jaakko Stenroos (toim.) Pelit kulttuurina. Vastapaino 2022, 119-127.

Tynjä, Matti 2022. 12.4.2022. Seppopelin liikesarjat kuvina. Ei julkaistu.

Valtioneuvosto 2021. Lapset, nuoret ja koronakriisi. Lapsistrategian koronatyöryhmän arvio ja esitykset lapsen oikeuksien toteuttamiseksi. Valtioneuvoston julkaisuja 2021:2. Viitattu 18.10.2022. [https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/162647/VN\\_2021\\_2.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/162647/VN_2021_2.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Valtioneuvosto 2022. ”Tasa-arvoisen yhteiskunnan tavoitteena on, että jokaisella on mahdollisuudet kouluttautua niin pitkälle kuin rahkeet riittävät”. Viitattu 5.10.2022 <https://valtioneuvosto.fi/marinin-hallitus/hallitusohjelma/osaamisen-sivistyksen-ja-innovaatioiden-suomi>

Valtiovarainministeriö 2021. Digitaitojen oppiminen on jatkuva prosessi, jota yhteiskunnan eri toimijoiden tulee tukea. 13.4.2021 Tiedote. Viitattu 20.10.2022. <https://vm.fi/-/digitaitojen-oppiminen-on-jatkuva-prosessi-jota-yhteiskunnan-eri-toimijoiden-tulee-tukea>

Vanhempainliitto 2022. Suomen vanhempainliitto peräänkuuluttaa päättäjiltä panostuksia lasten, nuorten ja perheiden hyvinvointiin. 13.5.2022. Viitattu 20.10.2022. <https://vanhempainliitto.fi/2022/05/13/suomen-vanhempainliitto-peraan-kuuluttaa-paattajilta-panostuksia-lasten-nuorten-ja-perheiden-hyvinvointiin/>

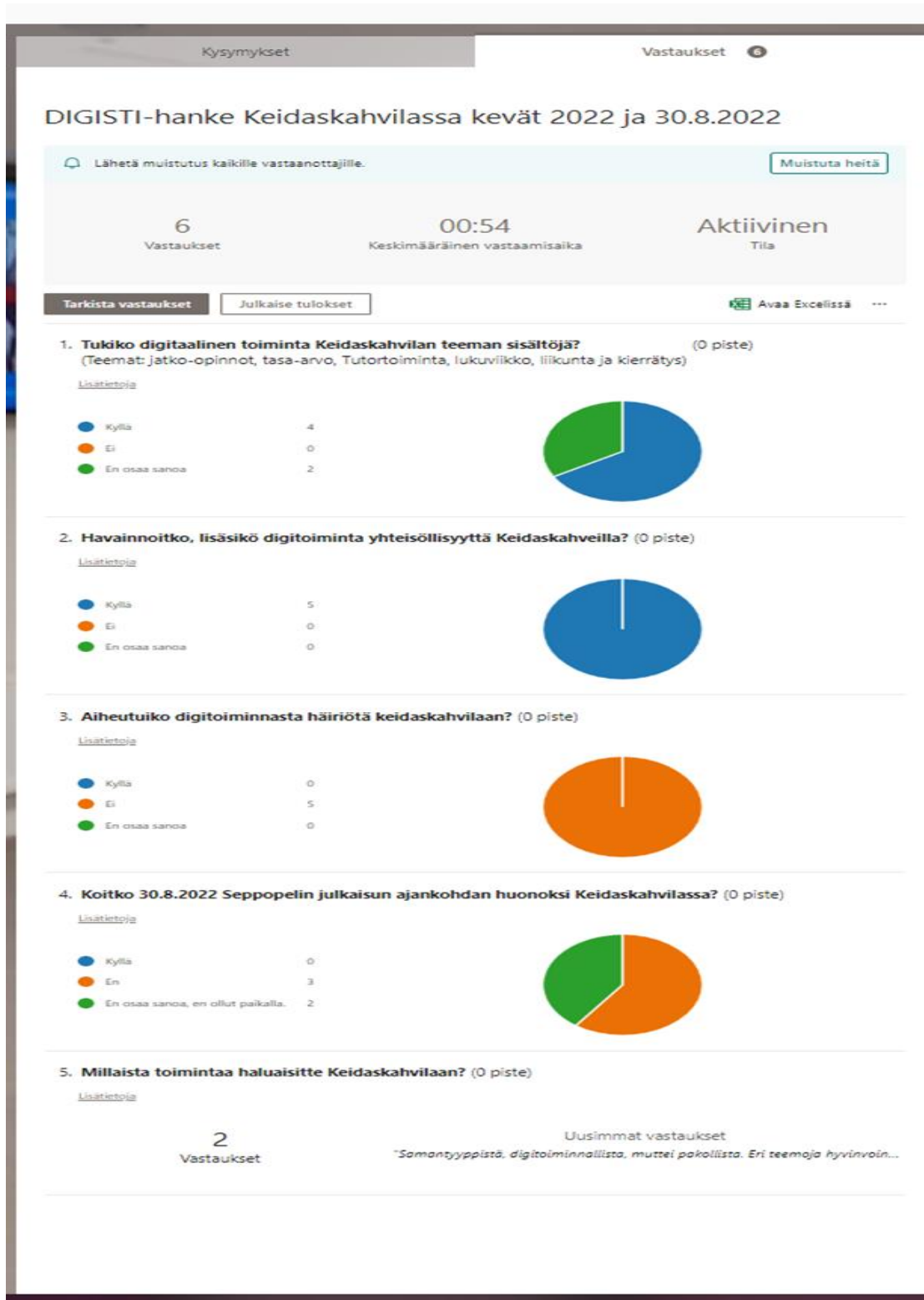
Viinamäki, Leena & Hietalahti, Anita & Halme, Kari & Lang, Tarja & Ahonen-Coly, Susanna 2021. Lumen 1/2021 teema-artikkeli. Viitattu 19.10.2022. <https://www.lapinamk.fi/loader.aspx?id=dc28ffb4-602d-4f57-8daa-d77b0be5f561>

Viinamäki, Leena 2021. Yhteisöllisyys 2020- luvulla. Lumen Lapin ammattikorkeakoulun verkkolehti 2.2.2021. Viitattu 19.10.2022. <https://blogi.eoppimispalvelut.fi/lumenlehti/2021/02/02/yhteisollisyys-2020-luvulla/>

Vilka, Hanna 2021. Näin onnistut opinnäytetyössä-ratkaisut tutkimuksen umpikujiin. Keuruu: Otavan kirjapaino.

# LIITTEET

Liite 1 Opiskelijahuollon henkilöstölle tehdystä Forms-kyselystä.



Kuva 10: Forms kysely.

## Liite 2 Seppopelin juoni.

### Seppopeli, Prinde kierrättää pelin juoni

Tehtävärasteja pelissä oli 9, lisäksi oli orientaatiovideo, jossa kerroin pelin kulun. Peli oli rakennettu niin että pelaaja ei päässyt pelissä eteenpäin, jollei katsonut ja kuitannut orientaatiovideota. Pelipohjana oli kiinteistön pohjakartta, johon tehtävät oli merkitty kuvion (Ks. Kuva 11) Peli rakentui kiinteistön kolmeen kerrokseen. Tehtävärastille saavuttaessa pelaaja sai vihjeen, jonka avulla hän löysi tavaran, johon kolmenumeroinen luku eli koodi oli kätkeyty. Koodi piti syöttää peliin, joka aukaisi tehtävän. Pelaajan tuli vastata tehtävään joko kirjoittamalla tai kuvaamalla vastaus. Tehtävissä oli aikapaine. Kun kyseisen kerroksen kaikki tehtävärastit oli suoritettu, avautui pelikarttaan ovi, josta pääsi seuraavaan kerrokseen. Viimeisessä kerroksessa pelaajalle räpsähti Salamatehtävä, joka piti vielä selvittää. Viimeisenä tehtävänä oli palaute.



Kuva 11: Pohjakartta ensimmäinen kerros.

Liite 3 Seppopelin kysymykset.

Tehtävän rasteilla oli seuraavanlaiset kysymykset. Otin kuvakaappauksen joistakin kysymyksistä, jotta tehtävänannoista saa selkeämmän kuvan. Rastien nimet tulevat kiinteistön tilojen nimistä tai tehtävänantoon liittyvästä sanasta.

### Ensimmäisen kerroksen tehtävät:

Orientaatiovideo. Jossa kerrotaan pelin juoni. Sekä kirjoitetut peliohjeet.

**Tehtävä 1.** Keidaskahvila. Kahvit on juotu ja suupielet pyyhitty, mihin roskikseen laitat nämä? Ota kuva vastauksestasi.

**Tehtävä 2.** Marsipaani. Kondiittorilla on ollut kiire kotiin, koska roskakyydistä on tippunut lattialle roskaa. Mihin roskiin roska kuuluu? Kirjoita vastaus tai ota kuva.

**Tehtävä 3.** Lepo. Pringles pitkin Prindeä pyörii... Mihin roskiksiin, kuuluu roska tää? (Ks. kuva 12)

**seppo**

### Prinden lajittelu

#### Pringles pitkin Prindeä pyörii...

##### Luova tehtävä

Mihin roskiksiin, kuuluu roskaa tää?



Kirjoita vastauksesi.

Kuva 12: Havaintokuva tehtävän kysymyksestä.

### Toisen kerroksen tehtävät.

**Tehtävä 4.** Pirtelö. Mihin roskiin laitat? Kirjoita vastauksesi.

**Tehtävä 5.** Pantti. Janoni sammuttua tölkki tää, oikeaan paikkaan löytää? (Ks. kuva 13.)

## Pantti

## Luova tehtävä

Janoni sammuttua tölkki tää, oikeaan paikkaan löytää?



Mihin laitat tyhjät pullot ja tölkit? Ota kuva.

Kuva 13: Havaintokuva tölkestä.

**Tehtävä 6.** Salmiakki. Välillä tarvitaan sisua, myös kierrätyksessä. Minne tyhjentynyt aski kuuluu? Vinkki: kannattaa katsoa askia tarkasti. Kirjoita vastauksesi. (Ks. kuva 14)

## Sisulla siitä selviää...

## Luova tehtävä

Välillä tarvitaan sisua, myös kierrätyksessä. Minne tyhjentynyt aski kuuluu? Vinkki: kannattaa katsoa askia tarkasti.



Kirjoita vastauksesi!

Kuva 14: Havaintokuva tehtävän kysymyksestä.

**Kolmannen kerroksen tehtävät.**

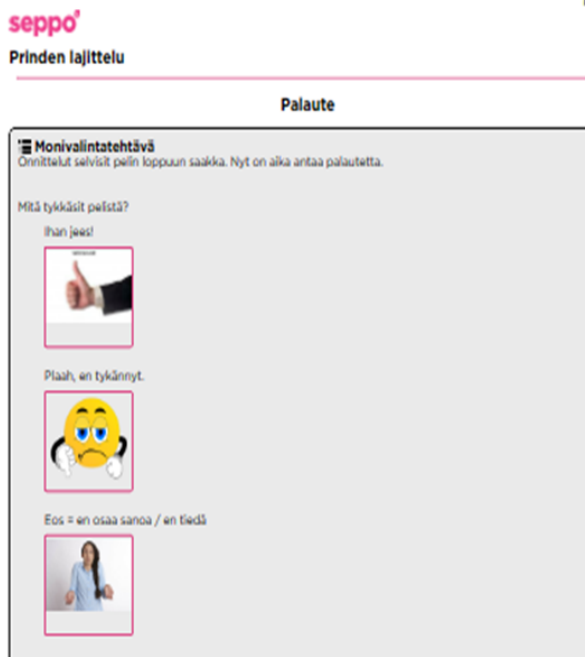
**Salamatehtävä.** Lukutoukka. Kuvassa näkyy hylly. Mikä on tämän hyllyn tarkoitus? Missä hylly sijaitsee? Kirjoita vastaus.

**Kirjasto 7.** Olet ahkeroinut kirjastossa tehtäviesi kanssa niin paljon, että on aika heittää lyijykynä ja kumi roskikseen. Mihin laitat? Kirjoita tai kuvaa vastauksesi.

**Smoothie 8.** Hupsista! Liukastuitko banaaniin? Näinkin voi käydä, mikäli banaanin kuori on lattialla. Ota kuva mihin roskikseen laitat?



**Palaute 9.** Onnittelut, selvisit pelin loppuun saakka. Nyt on aika antaa palautetta. Mitä tykkäsit pelistä? Vastausvaihtoehdot: Ihan jees! Plaah, en tykännyt. EOS=en osaa sanoa /en tiedä. (Ks. kuva 15)



Kuva 15: Havaintokuva kysymyksestä mitä pidit pelistä.