

HUMAK[®]

Digistelyä, elämää

ja osallisuutta

– Digitaalinen yhteisöllinen ohjausmalli työpajatoimintaan

Kolehmainen, Marjo (toim.)



HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU



HUMAK[®]



Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020

REACT-EU-hankkeet rahoitetaan osana Euroopan unionin covid-19-pandemian johdosta toteuttamia toimia.

Kolehmainen, Marjo (toim.)

Digistelyä, elämää ja osallisuutta

– Digitaalinen yhteisöllinen
ohjausmalli työpajatoimintaan

ISBN 978-952-456-449-6
ISSN 2343-0664 (painettu)
ISSN 2343-0672 (verkkójulkaisu)

Humanistinen ammattikorkeakoulu julkaisuja, 167

© Humanistinen ammattikorkeakoulu ja tekijät, 2023, Helsinki

Kielentarkastus: Jutta Posti
Kannen kuva ja osioiden kuvat: Mimmi Holma
Taitto: Emilia Reponen



HUMAK[®]



Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020

REACT-EU-hankkeet rahoitetaan osana Euroopan unionin covid-19-pandemian johdosta toteuttamia toimia.

Sisällys

Kolehmainen, Marjo ja Reunanen, Janita: Digi pintaan täytyy saada!.....	4
Osa 1 Treeniympäristö.....	11
Kolehmainen, Marjo ja Reunanen, Janita: Kehittämisen ympäristö (työpajatoiminta) ja kohderyhmä.....	12
Reunanen, Janita: Osallisuus, osallistujalähtöisyys ja yhteiskehittäminen	17
Reunanen, Janita: Yhteisöllisyys	25
Karjula, Katri ja Tuisku, Rosa-Maria: Digiosaaminen ja digitaalinen osallisuus.....	33
Osa 2 Digitreenit ja tulokset.....	40
Kolehmainen, Marjo: Digitaalisen yhteisöllisen ohjausmallin kehittäminen	41
Kolehmainen, Marjo: Digitaalinen yhteisöllinen ohjausmalli – ilman digihikeä.....	49
Tuisku, Rosa-Maria: Digitaalinen toiminta	54
Jääskeläinen, Virva: Nyt puhutaan yhteiskehittämisestä!.....	61
Kolehmainen, Marjo: Voimavarakeskeinen ohjaus	71
Jääskeläinen, Virva: DigiBrunssit	79
Tuisku, Rosa-Maria: Workshop-malli	88
Tolppanen, Ville: Yksilöohjaus digitaalisen yhteisöllisen ohjausmallin kehityksessä.....	100
Osa 3 Ei mitään turhaa digistelyä!	107
Kolehmainen, Marjo: Muutokset ja vaikutukset	108
Karjula, Katri ja Reunanen, Janita: Toiminnan vaikutukset osallistujiin ja osaamisen kehittyminen.....	109
Kolehmainen, Marjo: Toiminnan vaikutukset ohjaajiin ja osaamisen kehittyminen.....	125
Osa 4 Digitreenien tulevaisuus	133
Kolehmainen, Marjo: Digikunnon ylläpito ja tulevaisuus	134
LIITE 1. DigiGym: digitaitoja työpajatoimintaan – käsikirja ammattilaisille	138

Digi pintaan täytyy saada!

Kolehmainen, Marjo ja Reunanen, Janita

Tarve

DigiGym-hanke sai alkunsa covid-19-pandemian myötä. Työpajatoiminta siirtyi muiden palvelujen tavoin digitaalisesti toteutettavaksi etävalmennukseksi. Kokemus havahdutti siihen, että työpajatoiminnassa tulisi kehittää digitaalinen yhteisöllinen ohjausmalli, joka mahdollistaisi toiminnalle tyypillisen yhteisöllisyyden. Nähtiin tarpeelliseksi, että malli tukisi niin työpajatoiminnan osallistujien kuin ohjaajien digitaatiojen osaamisen kehittymistä sekä yhteisöllisyyttä ja osallisuutta. Osallistujien digitaatioja vahvistamalla voitaisiin tukea heitä digiyhteiskunnan osallisuudessa ja tarjota niin kansalaisdigitaatioja kuin työelämään ja koulutukseen siirtymisessä tarvittavaa digiosaamista.

Toteuttajat ja osallistujat

DigiGym-hanke toteutettiin 1.10.2021–31.12.2023. Toteuttajina toimivat yhteistyössä Humanistinen ammattikorkeakoulu (Humak) ja Valo-Valmennusyhdistyksen (Valo) Jyväskylän yksikkö. Humakista hankkeessa toimivat projektipäällikkö ja kehittäjä, Valosta taas kehittäjä ja ohjaaja sekä osan hankeajasta vertaisohjaaja. Hanketta rahoitti Euroopan sosiaalirahasto osana unionin covid-19-pandemian johdosta toteuttamia toimia. Hankkeen toiminnassa oli mukana omien tarpeidensa ja kiinnostuksensa perusteella 18–35-vuotiaita Valon Jyväskylän työpajatoiminnan osallistujia ja välillisesti heidän ohjaajiaan. Toimintaan osallistuneita oli yhteensä reilut 80.

Tavoite

Tavoitteena oli luoda malli digitaaliseen yhteisölliseen toimintaan työpajatoiminnassa tai vastaavassa työllisyyttä edistävässä toiminnassa. Tarkoituksena oli vaikuttaa positiivisesti yhteisöllisten kokemusten syntymiseen digitaatiojen harjoittelussa, digitaatiojen kehittymiseen, miinäpystyvyyden tukemiseen sekä osallisuuden ja yhteisöllisyyden edistämiseen.

Toimenpiteet

Toiminta muodostui alkuselvityksestä, yhteiskehittämisestä, workshop-koulutuksista ja yksilövalmennuksista. Toiminnan aluksi osallistujille tehtiin alkuselvytys, jolla kartoitettiin heidän käsityksiään omista digitaidoistaan sekä mitä he haluaisivat oppia. Selvityksellä haettiin myös näkemyksiä saavutettavasta, yhteisöllisestä ja viihtyisästä digitaalisesta ympäristöstä. Digitaitojen osa-alueet muokattiin DiKATA-hankkeessa (TIEKE 2023) määriteltyjä digitaitotasoj mukailleen.

Alkuselvityksen tulokset huomioiden toteutettiin viikoittaisia workshopeja, joissa harjoiteltiin monipuolisesti selvityksessä jäsenneiltyjä digitaitoja. Yhteiskehittämällä kartoitettiin osallistujien tarpeita ja toiveita workshopeihin: Mitä olisi mukava tehdä? Mitä taitoja haluttaisiin oppia? Millaiseen toimintaan haluttaisiin osallistua? Mitä sellaista toimintaa, jossa samalla olisi mukana digitaitojen oppimista, haluttaisiin järjestää? Yhteiskehittämistä toteutettiin työpajatoiminnan arjessa kohtaamalla osallistujia, hanketyöntekijöiden havainnoinnin kautta ja kuukausittain järjestetyillä yhteisöllisillä DigiBrunssi-tilaisuuksilla. Yhteiskehittäminen toi esiin osallistujien todellisia tarpeita ja toiveita sekä lisäsi osallisuutta.

Lisärahoitus

Jo alkukartoituksessa kävi ilmi, että osallistujilla on sosiaalisia haasteita osallistua toimintaan erilaisten taustalla olevien ongelmien vuoksi. Kohderyhmän toimijuuden haasteet muodostivat toiminnan aikana niin sanottuja digikuiluja, jotka vaikuttivat osallistujien toimintaan ja ohjauksen järjestämiseen. Merkittävistä kuiluista toinen oli osallistujien heikko minäpystyvyys eli heikko usko omiin kykyihin selviytyä toiminnasta. Osallistujat olivat arkoja kokeilemaan uusia asioita – he jopa jättivät kokeilematta epäonnistumisen pelossa aikaisempien huonojen kokemusten vuoksi. Huonot kokemukset palautuivat mieleen ja jumittivat tilanteita. Tilanne, joka muistutti huonoa kokemusta, tuntui ahdistavalta. Lannistavat tunteet saivat usein jättäytymään pois ja estivät yrittämästä.

Toinen kuilu oli digitaalisuuden hyödynnettävyykokemus. Hyödyntämiskuilu tarkoittaa osallistujan digitaalisuudesta ja siihen liittyvistä toiminnoista ja palveluista kokemaan hyötyä oman elämänsä eri osa-alueilla. Hyödyntämiskuilu on monimutkainen ilmiö, koska hyötyjen ohella siinä ovat mukana digitaalisuudesta saadut vaikutukset ja merkityksellisyys.

Hyödynnettävyydigikuilua voisi kuvata sanoin ”ei digiä digin vuoksi”. Teknologian ja median käytöstä sekä digitaitojen oppimisesta pitää kokea saavansa jotakin hyötyä, kuten taloudellista tai sosiaalista hyötyä, osallisuutta tai tehokkuutta. Osallistujaa ei innosta tai kiinnosta median ja teknologian opettelemi-

nen, jos hän ei koe siitä olevan mitään hyötyä. Esimerkiksi Canvan opettelu ei kiinnosta, kunnes oivaltaa, että sitä voi käyttää työhaussa tekemällä sen avulla CV:n tai että sillä voi luoda tyylikkäitä ilmoituksia someen lanitapahtumasta. Tai videokuvaamisen opettelu ei kiinnosta, kunnes oivaltaa, että kuvaamalla voi kertoa muille, millaisen lanitapahtuman järjestämisessä oli mukana. Tai verkkosivujen tekeminen ei kiinnosta, kunnes tulee ymmärrys, että sen avulla voi kertoa lanien järjestämisestä, minkä vaikutuksesta voidaan saada uusia tyyppisiä mukana. Ja jos lataa itse videoita YouTubeen, voi saada niistä kommentteja ja kokea yhteisöllisyyttä.

Alkuperäinen DigiGym-hanke sai lisärahoituksen ja jatkoajan (1.9.–31.12.2023) digikuilujen syvällisempään tarkasteluun. Digikuilujen ylittämisen keinoina tarkastellaan esimerkiksi vertaisohjaajan käyttämistä sekä vertaisuutta ja yhteiskehittämistä yleisesti. Tarkastelu keskittyy erityisesti hankkeelle luodun VR-ympäristön kehittämisen prosessiin. VR-ympäristössä tehdään toimintakokeiluja syksyllä 2023. Tulokset erilaisista digikuilujen ylittämisen keinoista julkaistaan marras-joulukuussa 2023 ilmestyvässä hankkeen blogikirjoituksissa. Digikuilujen ylittämisen keinot on tosin jossakin määrin huomioitu jo kehityksessä mallissa, niin motivoimisen kuin matalan kynnyksen käytänteissä.

Menetelmät

Malli on rakentunut hankkeessa tehdyistä toimenpiteistä saatuja kokemuksia analysoimalla. Käytössä oli useita erilaisia menetelmiä osallistujien kokemusten keräämiseksi ja havaintojen tekemiseksi. Keskeiset menetelmät olivat hankkeen työntekijöiden – toiminnan toteuttamisen yhteydessä tapahtunut – osallistuva havainnointi sekä hanketiimin kirjallinen ja suullinen reflektointi. Reflektioita kirjattiin ylös toimenpiteiden jälkeen ja käsiteltiin suullisesti hanketyöntekijöiden kesken viikoittaisissa tapaamisissa. Lisäksi menetelminä käytettiin osallistujille ja ohjaajille tehtyjä sähköisiä kyselyitä ja ryhmähaastatteluita.

Tulokset

Hankkeessa kehitettiin digitaalinen yhteisöllinen ohjausmalli. Se on yhteiskehittämällä toteutettavaa ohjauksellista toimintaa, jossa digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntämällä ja käsittelemällä edistetään osallistujien vuorovaikutusta, yhdessä olemista ja tekemistä, yhteisöllisyyttä ja osallisuutta. Samalla mahdollistetaan osallistujien digitaitojen – niin elämään yleisesti (kansalaisdigitaidot) kuin työelämään ja opiskeluun siirtymiseen liittyvien taitojen – oppiminen. Mallissa ohjauksellinen toiminta voi olla fyysisessä tai digitaalisessa ympäristössä tapahtuvaa tai niiden sekoitus. Digitaalista mediaa ja teknologiaa voidaan hyödyntää välineenä, toimintana ja/tai sisältönä.

Digitaalisessa yhteisöllisessä ohjausmallissa digitaalista toimintaa tuodaan yhteiskehittämällä työpajan arkeen. Osallistujien minäpystyvyyttä ja motivaatiota osallistua tuetaan voimavarakeskeisellä ohjauksella ja toteuttamalla toimintaa matalalla kynnyksellä. Malli on kehitetty Valon Jyväskylän yksikön työpajojen toimintaympäristössä. Se soveltuu erilaisten työpajatoiminnan toteuttajien tarpeisiin, ja sen sisällöt ovat muokattavissa osallistujien tarpeiden mukaisesti. Toiminnan suunnittelua ja toteuttamista tukee hankkeessa tehty käsikirja.

Osallistujien osaamisen kehittyminen

Hankkeeseen osallistuneiden digitaidot kehittyivät hankkeen aikana tyydyttävästi. Useimmat osallistujista arvioivat digitaitojensa olleen kohtuullisen hyvät jo ennen osallistumistaan hankkeen toimintaan. Eniten osallistujat tunnistivat saaneensa osaamista työelämään ja opintoihin liittyvistä digitaalisista ratkaisuista. He nostivat esiin myös toiminnassa käytössä olleiden ohjelmien ja sovellusten osaamisen edistymisen.

Toiminnalla oli jonkin verran vaikutusta digiminäpystyvyyteen. Erityisesti oman osaamisen tunnistaminen vertaisryhmätoiminnan avulla koettiin mielekkääksi, ja vertaisuudella koettiin olevan vaikutusta digirohkeuteen. Minäpystyvyyteen liittyvä itseluottamus työnhakuun tai opiskeluun liittyen ei kuitenkaan kasvanut samassa tahdissa kuin siihen liittyvät digitaidot.

Digitaitojen harjoittelun koettiin vahvasti olleen yhteisöllistä. Toiminnan toteuttamisen menetelmiä ja malleja pidettiin yhteisöllisyyttä tukevinä ja edistävinä. Osallistujat kokivat, että heillä oli ollut hyvät mahdollisuudet osallistua hankkeen toimintaan. Esiin nostettiin erilaisia tekijöitä, joiden koettiin edistäneen osallistumista, kuten toiminnan järjestäminen työpajapäivän aikana, vapaaehtoisuus ja kriteerittömyys lähtötason suhteen.

Osallistujat eivät kuitenkaan kokeneet kovin vahvasti, että toiminnalla olisi ollut vaikutusta osallisuuden kasvun vahvistumiseen yleisesti elämässä. Sen sijaan koettiin tyytyväisyyttä toiminnan sisältöihin vaikuttamisen mahdollisuuksiin: mielipiteitä, ideoita ja toiveita oli kuultu ja niiden antamisella oli ollut merkitystä. Koettiin siis osallisuutta toiminnan toteuttamiseen. Hankkeessa saatu hyvä kokemus vaikutus- ja osallistumismahdollisuuksista vahvasti osallistujien rohkeutta vaikuttaa ja toimia myös hanketoiminnan ulkopuolella.

Useimpien hankkeeseen osallistuneiden sosiaalisia taitoja pidettiin heikkoina. Osallistujat kokivat, että toiminta oli järjestetty siten, että vuorovaikutus oli kohtuullisen helppoa. Yhteisölliset menetelmät ja mallit sekä osallisuuden mahdollisuudet paransivat vuorovaikutusta. Toimintaan osallistumisen seurauksena myös vuorovaikutustaitojen koettiin parantuneen sekä itsevarmuu-

den ja rohkeuden vahvistuneen. Samalla tunnistettiin sosiaalisen aktiivisuuden lisääntyneen.

Digitaalisten alustojen käytön ei juuri koettu vaikuttaneen vuorovaikutuksen lisääntymiseen, mutta niiden tuomat monipuolisemmat vuorovaikutuksen mahdollisuudet, kuten anonyymius ja kirjallinen ilmaisu, tunnistettiin hyvin. Näitä mahdollisuuksia ei kuitenkaan pidetty merkityksellisinä, kun toimittiin fyysisesti samassa tilassa. Toiminta lisäsi ymmärrystä digitaalisesta viestinnästä ja vuorovaikutuksesta.

Yhteiskehittäminen ja voimavarakeskeinen vuorovaikutus ohjauksessa synnyttivät osallisuuden kokemuksia ja yhteisöllisyyden tunnetta. Myönteinen, turvallinen ympäristö ja vertaisuuden kokemukset rohkaisivat kokeilemaan toimintaa. Kiinnostusta lisäsivät osallistujien tarpeiden kuunteleminen ja henkilökohtaiseen elämään liittyvän digitalisaation hyödyntäminen – sekä yleishyödylliset että työelämään ja opiskeluun liittyvät digitaivoimatimet.

Osallistujille merkityksellisin kokemus toimintaan osallistumisessa ei ollut digitaivoimien oppiminen vaan yhteisöllisyys ja osallisuuden tunne. Yhteisöllisyyden ja osallisuuden kokemukset mahdollistamalla saavutettiin kuitenkin myös digitaivoimien oppimista. Toiminta paransi osallistujien digiminäpystyvyyttä kansalaisdigitaivoimien suhteen mutta vain vähän työhön tai koulutukseen siirtymisen suhteen. Osaamista koettiin kuitenkin kertyneen työnhakuun liittyvien digitaivoimien osalta, joihin antoi vahvistusta erityisesti yksilövalmennus. Toiminnassa huolehdittiin tasapainosta henkilökohtaisten intressien ja yleishyödyllisten digitaivoimien välillä.

Ohjaajien osaamisen kehittyminen

Hanke lisäsi välillisesti toimintaan osallistuneiden ohjaajien ymmärrystä ammatillisesta digitaalisesta osaamisesta tyydyttävästi. Osalla ohjaajista innostus tietoisesta digitaalisesta ohjauksen toimintakulttuurista heräsi, joillakin taas vahvistui. Rohkeus ja ymmärrys digikokeiluja kohtaan lisääntyivät. Lisäksi saatiin uusia ideoita digitaalisesta median ja teknologian käyttämisestä välineenä, sisältönä ja toimintana työpajassa. Hanke antoi hyviä malleja toteuttaa digitaalista yhteisöllistä toimintaa.

Työpajatoiminnassa on mukana jonkin verran laitteiden ja alustojen käyttöä. Niinpä digitaalisuudesta keskusteleminen osallistujien kanssa näyttäisi olevan luonteva osa työpajatoiminnan arkea. Toiminnassa ei aina tunnisteta kaikkea osallistujien digiosaamista kehittävää toimintaa, ei myöskään mahdollisuuksia teknologian ja median käyttöön.

Havaittavissa on digikuiluja, jotka vaikeuttavat digitaalisuuden käyttöä tai estävät sen ohjaajien työssä. Digikuilut ovat saavutettavuuteen, saatavuuteen ja käytettävyyteen liittyviä puutteita, joiden vuoksi ohjaajat eivät voi, osaa tai halua hyödyntää digitaalisuutta työssään. Kuilut ovat digivälineisiin, digiosaamiseen ja hyödynnettävyyden kokemiseen liittyviä. Ohjaajien digikuilut heijastuvat myös toiminnan järjestämiseen ja toteuttamiseen.

Ohjaajat tunnistavat digiosaamisen yhteiskunnallisen merkityksen osallistujille. Ohjaajien ammatillinen digitaalinen osaaminen on tarpeellista, jotta he voivat vastata osallistujien ja yhteiskunnan tarpeisiin. Hankkeen toiminta vaikutti ohjaajien asennoitumiseen digitalisaatiota kohtaan myönteisesti. Lisäksi he osaavat nyt tunnistaa digikehittämisen haasteita, kuten mihin organisaation tulisi tarttua ja mitä toimintaa priorisoida. Ammattilaisen ei tulisi jäädä yksin digitaalisen toiminnan toteuttamisessa, vaan rakenteiden tulisi tukea työtä.

Humanistinen ammattikorkeakoulu:

Humak on valtakunnallinen ammattikorkeakoulu, joka toimii lähes kaikkialla Suomessa. Humakissa opiskelee 2 200 tutkinto-opiskelijaa, ja eri tehtävissä toimivia asiantuntijoita on noin 160. Humakin strategian ydin on sen alojen osaamisen vahvistaminen koulutuksen, TKI-toiminnan ja palvelutoiminnan avulla.

Humakin toimipisteet sijaitsevat pääkaupunkiseudulla (Helsinki, Kauniainen ja Nurmijärvi), Jyväskylässä, Kuopiossa ja Turussa. Monimuotoinen verkkokoulutus tarjoaa tutkintoon johtavaa koulutusta sijainnista riippumatta.

Humakin strategiana on tuottaa osaamista yhdessä kumppanien kanssa sekä ennakoida työelämän murroksia etsimällä vastauksia yhteiskunnan tarpeisiin. Humakille ihminen on muutoksessakin keskiössä. Tavoitteena on vahvistaa osallisuutta yhdenvertaisuus ja digitaaliset kansalaisoikeudet huomioiden.

Humakin missiona on rakentaa yksilöiden ja yhteisöjen tarpeet huomioivaa maailmaa. Humak kouluttaa rohkeita osaajia puolustamaan ihmistä, inhimillisyyttä ja kansalaisoikeuksia. Tuotettu osaaminen lisää yhteisöllisyyttä, saavutettavuutta ja hyvinvointia mahdollistaen kestäväen elämäntavan. Humakin arvoja ovat uudistaminen kestävästi ja uudistuminen rohkeasti, onnistuminen yhdessä sekä kannustaminen ja innostaminen.

Valo-Valmennusyhdistys:

Valo on valtakunnallinen yhdistys, jolla on 17 toimipistettä yhdeksän maakunnan alueella. Työntekijöitä yhdistyksessä on noin 120. Valo toimii yhteiskunnassa kaikkein haavoittuvimmassa asemassa olevien nuorten ja aikuisten kanssa. Yhdistys on yleishyödyllinen palveluntuottaja, kehittäjä ja yhteiskunnallinen vaikuttaja. Se on poliittisesti ja uskonnollisesti sitoutumaton. Valon ovat perustaneet Silta-Valmennusyhdistys, Rauman Seudun Katulähetys, Porin Sininauha ja Sastamalan seudun mielenterveysseura. Lisäksi yhdistyksen jäseniä ovat Live-säätiö, Y-Säätiö ja Lahden Sininauha. (Valo-Valmennusyhdistys 2023.)

Valon perustehtävänä on tukea, auttaa ja ohjata kaikkein heikoimmassa asemassa olevia ihmisiä. Yhdistyksen tavoitteena on rakentaa henkilölle mielekäs elämä yksilöllisesti ehjien, joustavien reittien kautta. Päämääränä on tavallinen hyvä elämä, jossa yksilön omat realistiset toiveet hyvinvoinnin, terveyden, ihmissuhteiden, kodin ja työn osalta toteutuvat. Valo pyrkii parantamaan syrjäytymisvaarassa olevien nuorten ja aikuisten kiinnittymistä yhteiskuntaan edistämällä heidän kuntoutumis-, oppimis-, asumis- ja työllistymismahdollisuuksiaan hyvinvoinnin edellytykset huomioiden. (Valo-Valmennusyhdistys 2023.)

Valon toimintaa ohjaavia arvoja ovat inhimillisyys, vastuullisuus, vaikuttavuus ja yhdessä onnistuminen. Inhimillisyys perustuu ajatukseen siitä, että ihminen on oman tilanteensa paras asiantuntija. Täten jokaisen elämäntilannetta ja omaa tahtoa kunnioitetaan. Yhdistyksessä ollaan ihmisiä ihmiselle sekä vastuullisia niin yhteiskunnallisten kysymysten kuin ympäristönkin näkökulmasta.

Toiminnalla pyritään myös vaikuttamaan yhteiskunnan rakenteisiin ja muuttamaan niitä tukemaan heikoimmassa asemassa olevia ihmisiä. Yhdessä onnistumista tuetaan erilaisin keinoin, kuten asiakkaiden osallistamisella toiminnan kehittämiseen ja toteuttamiseen. Arvoja edistetään siten, että Valo toimii aktiivisena, uudistushaluisena palveluntuottajana sekä tutkimus-, kehittämis- ja innovaatio toimijana. Lisäksi yhdistys tekee aktiivista yhteistyötä eri toimijoiden kanssa, minkä myötä on mahdollistunut myös yhteistyö Humakin kanssa DigiGym-hankkeessa.

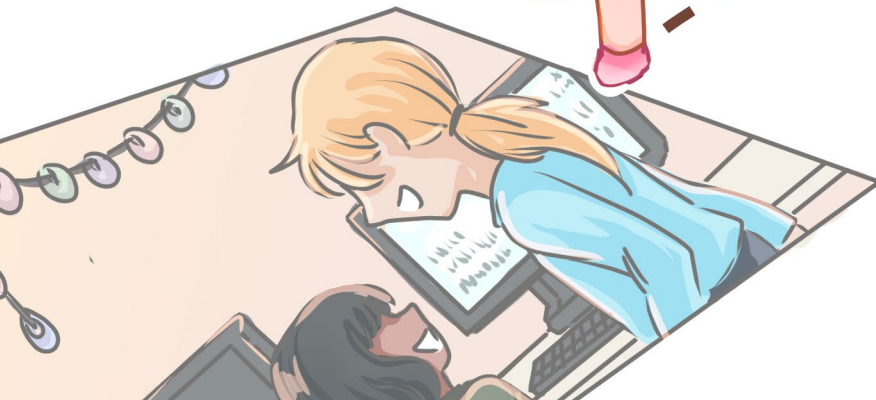
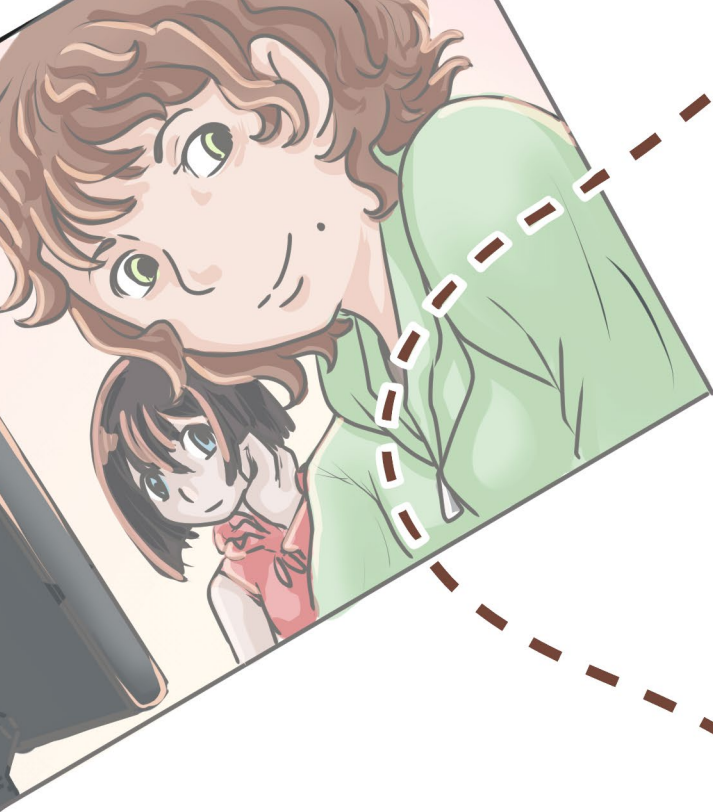
Lähteet

TIEKE 2023. Digitaitotasot. Viitattu 23.5.2023. <https://tieke.fi/digitaitotasot/>

Valo-Valmennusyhdistys 2023. Perehdytysmateriaali 30.8.2023. Ei julkaistu.

Osa 1

Treeni- ympäristö



Kehittämisen ympäristö

(työpajatoiminta) ja kohderyhmä

Kolehmainen, Marjo ja Reunanen, Janita

DigiGym-hanketta toteutettiin työpajatoiminnassa, jota on tarjolla 90 prosentissa Suomen kunnista. Työpajatoimintaa taas toteutetaan julkisen sektorin palvelukokonaisuudessa monialaisena yhteistyönä nuoriso-, työllisyys-, koulutus- ja sosiaalipalveluissa. Toiminta asemoituu niin sanotuille välityömarkkinoille. Työpajatoiminnassa tuotetaan ja tarjotaan aktiivisesti muiden sektoreiden hyödyntämiä palveluja. Nuoret ja aikuiset voivat ottaa itse suoraan yhteyttä työpajaan, tai he löytävät sinne muiden tahojen (kuten TE-palvelujen, oppilaitoksen, Ohjaamon tai sosiaalipalvelujen) ohjauksena hyötyäkseen valmennustoiminnasta. (Into 2023.)

Työpajatoiminnan tavoitteena on valmentaa nuoria ja aikuisia kohti koulutusta ja työtä, tunnistaa heidän osaamistaan sekä vahvistaa heidän osallisuuttaan ja hyvinvointiaan. Valmennus työpajalla on tavoitteellista, ja se tukee valmentautujan tarpeita sekä taitojen ja osaamisen kehittymistä. Toiminta on tarkoitettu oman polun löytämiseen. Sen lisäksi, että työpajalla voi vahvistaa toimintakykyään ja arjenhallintansa, työpaja voi toimia vaihtoehtoisena oppimisympäristönä tutkinnon tai tutkinnon osien suorittamiseksi. Työpajatoiminnassa toteutetaan opinnollistamista. Opinnollistaminen tarkoittaa kokonaisuutta, jossa valmentautujalle kertynyt osaaminen tunnustetaan ja hän osoittaa sen näytöin. (Into 2023.)

Valmennuksen muotoja ovat työ-, yksilö- ja ryhmävalmennus sekä mahdollisesti myös työhönvalmennus. Työelämässä tarvittavaa osaamista sekä yleisiä opiskelu- ja työelämätaitoja kehittää työvalmennus. Arjenhallintaa ja toimintakykyä tuetaan yksilövalmennuksella. Valmennus perustuu aina valmentautujan, työpajan ja muiden tahojen (esim. Kelan tai TE-palvelujen) kesken tehtyyn sopimukseen, jossa määritellään valmennusjakson kesto ja keskeiset sisällöt. Valmentautujalle tehdään valmennussuunnitelma. Yleisimmät valmennuspalvelut ovat kuntouttava työtoiminta, työkokeilu, palkkatuettu työ ja ammatillinen kuntoutus. Työpajatoimintaan osallistui vuonna 2022 yli 22 000 valmentautujaa, josta nuoria (alle 29-vuotiaita) oli reilut 12 000. (Into 2023.)

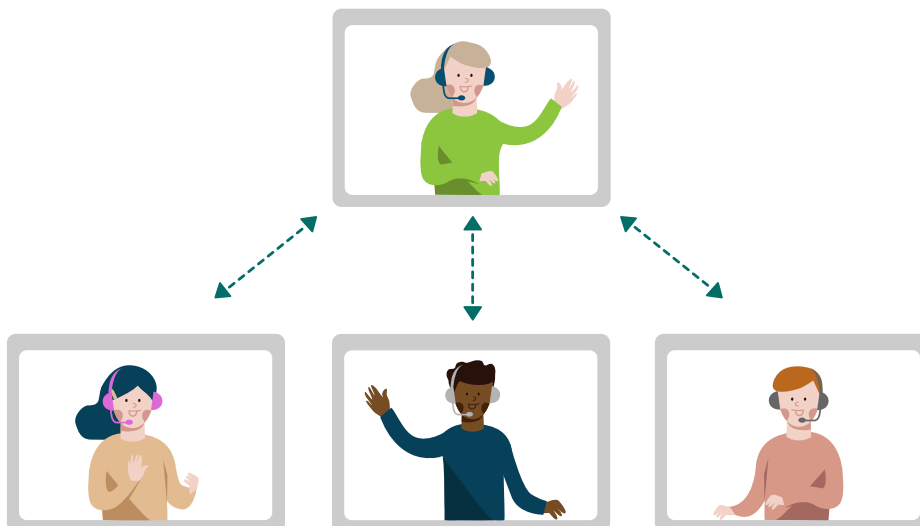
Digitaalisuus ja digiosaaminen läpileikkaavat työelämän, koulutuksen ja yhteiskuntamme. Digitaidot ovat kansalaistaitoja ja mahdollistavat osallisuuden. Työpajat ovat merkittävä toimija hyvinvoinnin edistämässä sekä koulutukseen ja työhön siirtymisen tukemisessa. Työpajatoiminnan tavoitteiden toteuttamiseksi on merkityksellistä, että digitaitojen vahvistaminen huomioidaan osana valmennusta.

Valo-Valmennusyhdistyksen työpajatoiminta

Jyväskylässä

Valo-Valmennusyhdistyksen Jyväskylän toimipisteet tarjoavat kuntouttavaa työtoimintaa, sosiaalihuoltolain mukaista työtoimintaa ja asumispalveluita sekä nuorten toimintaa. Työtoimintaa järjestetään lakien (Laki kehitysvammaisten erityishuollosta 519/1977; Laki kuntouttavasta työtoiminnasta 189/2001; Sosiaalihuoltolaki 1301/2014) mukaisesti. Yhdistyksen toiminnassa näkyy vahvasti myös hanketyö.

DigiGym-hanketta toteutettiin Valo-Valmennusyhdistyksen työpajatoiminnassa, jossa palvelumuotoina toimivat kuntouttava työtoiminta ja sosiaalihuoltolain mukainen työtoiminta. Kuntouttava työtoiminta on suunnattu työelämän ulkopuolella oleville henkilöille, jotka työ- ja toimintakykynsä rajoittamina ovat estyneitä osallistumaan julkisiin työvoimapalveluihin tai työhön. Sosiaalihuoltolain mukainen työtoiminta taas on tarkoitettu henkilöille, joilla ei ole edellytyksiä tavanomaiseen työelämään kuntoutumistarpeen, sairauden, vamman tai muun syyn vuoksi. (Sosiaali- ja terveystieteiden ministeriö 2023.)



Työpajatoimintaa järjestetään osallistujien yksilöllisten tarpeiden mukaan osa- tai kokopäiväisesti 1–4 päivänä viikossa 3–24 kuukauden ajan. Sen tavoitteena on ylläpitää ja edistää henkilön työttömyyden aikaista toiminta- ja työkykyä. Tarkoituksena on myös vahvistaa yksilön elämän- ja arjenhallintaa sekä ehkäistä syrjäytymistä kiinnittämällä henkilö yhteisölliseen palveluun. Lisäksi kuntouttava työtoiminta pyrkii tavoitteellisesti tukemaan yksilöä koulutukseen hakeutumisessa, työllistymisessä tai osallistumisessa TE-hallinnon työllistymistä edistäviin palveluihin. (Sosiaali- ja terveysministeriö 2023.)

Valo-Valmennusyhdistyksen työpajatoiminnan aikana on myös mahdollista suorittaa ammatillisen koulutuksen tutkintojen osia. Henkilöiden toimintakyvyn ylläpidossa keskitytään vahvistamaan yksilön minäpystyvyyttä yhteisöllisyyden, osallisuuden ja vertaisuuden sekä yhdessä onnistumisen kautta. Se kattaa muun muassa itsetunnon vahvistumisen, oman osaamisen tunnistamisen ja itsenäisen toimintakyvyn aktivoitumisen. (Valo-Valmennusyhdistys 2023a.)

Valo-Valmennusyhdistyksen työpajatoimintaa järjestetään Jyväskylässä viidellä työpajalla, kahdessa eri toimipisteessä. Pelipajalla pelataan ja tutustutaan yhdessä erilaisiin peleihin sekä keskustellaan pelikulttuurista. Paja tarjoaa myös mahdollisuuden kehittää pelejä. Viestintäpajalla harjoitellaan kirjallisen, kuvallisen ja audiovisuaalisen sisällöntuotannon tapoja. Lisäksi tehdään yhteistyötä työelämäkumppaneiden kanssa sekä perehdytään yrittäjyyteen. Tuunaus- ja luontopajalla tutustutaan ekologiseen elämäntapaan ja kestäväen kehityksen periaatteisiin luovien työskentelytapojen kautta. Yhteisöpajalla keskustellaan yhdessä monipuolisesti eri teemoista, perehdytään ohjausalalla tarvittaviin taitoihin teoriassa ja käytännössä sekä toteutetaan erilaisia tapahtumia ja projekteja. Hyvinvointi- ja liikuntapajalla tutustutaan hyvinvointiin liittyviin teemoihin ja kokeillaan erilaisia liikuntalajeja. (Valo-Valmennusyhdistys 2023b.)

Valo-Valmennusyhdistyksen asiakkaat ovat itse mukana kehittämässä ja ideoimassa työpajatoimintaa. He myös jakavat omaa osaamistaan, mikä edesauttaa heidän ja työntekijöiden välisen kynnyksen madaltamista sekä edistää Valo-Valmennusyhdistyksen arvojen toteutumista.

Työpajatoiminnan osallistujat

Valo-Valmennusyhdistys työskentelee erittäin haavoittuvassa työmarkkina-asemassa olevien henkilöiden parissa, jotka altistuvat todelliselle riskille syrjäytyä ja joutua työmarkkinoiden ulkopuolelle. Henkilön koulutus on tyyppillisesti keskeytynyt tai ala ei ole soveltunut hänelle esimerkiksi terveydelisistä syistä. Lisäksi koulutuksesta tai työkokemuksesta on aikaa jo useita vuosia. Merkittävällä osalla työpajatoiminnan osallistujista on myös haasteita muun muassa mielenterveyden tai päihteiden kanssa, ja heidän sosiaalisten

kontaktiensa määrä on vähäinen. Osallistujilla on usein jo kokemusta erilaisista palveluista, joiden avulla he eivät kuitenkaan ole päässeet työelämään. Osallistujien pääasiallisena tulonlähteenä on työmarkkinatuki. (DigiGym 2023.)

Valo-Valmennusyhdistyksessä tunnistettiin hankkeen suunnitteluvaiheessa, että nyky-yhteiskunnan monimediallisessa ympäristössä eläminen ei takaa sitä, että yksilö hallitsisi digitaaliset toiminnot jouhevasti. Koronapandemian ja etäohjauksen alettua vuoden 2020 alussa oli helppoa mutta huolestuttavaa havaita, kuinka haavoittuvassa asemassa olevilla henkilöillä oli selviä puutteita digitaidoissa ja valmiudessa toimia erilaisilla digialustoilla. Ne, joille digialustoilla toimiminen oli entuudestaan tuttua tai niiden käytön oppiminen helppoa, pystyivät olemaan etäohjauksessa aktiivisia. Aktiivisuus digialustalla mahdollisti positiivisten kokemusten syntymisen. Sen sijaan ne, joille digialustoilla toimiminen oli haasteellista ja vierasta, jäivät etäohjauksessa passiivisiksi ja vaille mahdollisuutta saada kontaktia. (DigiGym 2023.)

Haasteet saattoivat alkaa usein jo alustoille kirjautumisen yhteydessä, mikä nosti osallistumisen kynnyksiä. Lisäksi henkilöillä saattoi olla erilaisia keskittymisen ja oppimisen vaikeuksia sekä arkuutta. Tällaiset tilanteet haastoivat myös ohjaajia, koska yksilön pulmallisen aseman havainnoiminen etäohjauksessa on vaikeaa. Tällöin myös yksilöllisen ohjaamisen tarjoaminen hankaloituu. Lisäksi digialustan käyttäminen, puhuminen ja kameran avaaminen saattoivat tuntua henkilöstä epämukavalta – riippumatta siitä, olivatko digitaidot hyvät vai puutteelliset. Täten kehittämishaasteiksi muotoutuivat osallistujalähtöisen vuorovaikutuksen lisääminen mahdollisimman matalalla kynnyksellä sekä erilaisten osallistujien huomioiminen. (DigiGym 2023.)

Etäohjausmahdollisuudesta saatu palaute kertoi, että joillekin ohjaukseen osallistuminen kotiympäristöstä käsin oli erittäin merkityksellistä ja onnistunutta. Oman kodin luoma turvallisuuden tunne edisti sitä, että esimerkiksi sosiaalisen tilanteen herättämä pelko tai ahdistus ei ollut esteenä. Toisaalta haasteeksi koettiin kuitenkin se, että etäohjauksessa vuorovaikutustaitojen vahvistaminen ja sosiaalisten kontaktien luominen jäivät helposti vähäisiksi. Tämä luonnollisesti vaikuttaa henkilön osallisuuden ja yhteisöllisyyden kokemuksiin ja täten myös työelämävalmiuksiin. (DigiGym 2023.)

Kumppanuudella kehittäminen

Edellä kuvatut koronakokemukset, Jyväskylän Valo-Valmennusyhdistyksen työpajatoiminnan toimintakulttuuri ja osallistujien erityispiirteet muodostivat hankkeelle kehittämisympäristön digitaalisten harjoittelun ja digitaalisen yhteisöllisen ohjausmallin luomiseen. Mallin kehittämisessä ja hankkeen muiden toimenpiteiden ideoinnissa, suunnittelussa, toteutuksessa ja arvioinnissa

hyödynnettiin ympäristössä työskentelevien hanketyöntekijöiden sosiaalialan asiantuntijuutta. Kertyneen tiedon, taidon ja kokemuksen myötä – mutta erityisesti asettamalla toiminnan keskiöön osallistujat ja kuuntelemalla heitä – voitiin valita osallistujille sopivia toimintatapoja ja menetelmiä heidän tilanteensa ja näkökulmansa huomioiden. Tämä osallistujalähtöinen työote nojaa vahvasti yksilön sosiaaliseen ja psyykkiseen vahvistumiseen, jotka aihealueina yhdistyvät DigiGym-hankkeessa keskeiseen digitaitojen ja -osallisuuden edistämisen tavoitteeseen, tukien Valo-Valmennusyhdistyksen perustehtävää ja tavoitteita.

Hankkeen toimintaympäristössä kehittäjänä toimi Humanistinen ammattikorkeakoulu (Humak) työelämälähtöisellä kumppanuudella Valo-Valmennusyhdistyksen kanssa. Tavoitteena oli tuottaa uutta tietoa, osaamista ja menetelmiä työelämän – eli työpajatoiminnan – tarpeisiin. Humak toi toimintaan osaamistaan yhteisöllisyyttä ja osallisuutta edistävästä digiympäristöistä. Valtakunnallinen, verkostomainen oppilaitos on pitkäjänteisesti kehittänyt verkkopedagogiikkaa ja verkkokampustaan. Tästä kehittämistyöstä kertynyt osaaminen toi ymmärrystä digiosaamisen ja -osallisuuden teemoista tähänkin hankkeeseen. Humak tarjosi asiantuntijuutta myös kehittämistoimenpiteiden suunnitteluun ja toteuttamiseen sekä arviointiin, jota hyödynnettiin mallin luomisessa. Lisäksi läpi prosessin ja kehittämisen Humak vastasi pedagogisesta osaamisesta.

Lähteet

DigiGym 2023. Hankesuunnitelma. Ei julkaistu.

Into 2023. Mitä on työpajatoiminta? Viitattu 10.8.2023. <https://www.intory.fi/tyopajatoiminta/mita-on-tyopajatoiminta/>

Laki kehitysvammaisten erityishuollosta 519/1977.

Laki kuntouttavasta työtoiminnasta 189/2001.

Sosiaalihuoltolaki 1301/2014.

Sosiaali- ja terveysministeriö 2023. Kuntouttava työtoiminta. Viitattu 18.7.2023. <https://stm.fi/kuntouttava-tyotoiminta>

Valo-Valmennusyhdistys 2023a. Perehdytysmateriaali 30.8.2023. Ei julkaistu.

Valo-Valmennusyhdistys 2023b. Valo-Valmennusyhdistyksen Jyväskylän työpajat.

Osallisuus, osallistujalähtöisyys ja yhteiskehittäminen

Reunanen, Janita

DigiGym-hankkeen tavoitteena on ollut kehittää osallistujien digitaitoja. Näkökulmana on ollut se, että digitaitojen kehittäminen ja vahvistaminen lisäisivät osallistujien osallisuuden kokemuksia digitalisoituvassa yhteiskunnassa. Osallisuutta lisääviä toimenpiteitä on hankkeessa toteutettu erityisesti osallistujalähtöisyyden perspektiivistä ja yhteiskehittämisen toimintamallia hyödyntämällä. Tässä artikkelissa avataan nämä kolme DigiGym-hankkeelle merkittävää käsitettä, joita on sovellettu hankkeen toiminnassa. Toimintaa kuvataan tämän julkaisun muissa artikkeleissa.

Osallisuus

”Osallisuus on liittymistä (involvement), suhteissa olemista (relatedness), kuulumista (belonginess), yhteisyyttä (togetherness). Osallisuus on yhteensopivuutta (coherence) ja mukaan ottamista (inclusion). Se on osallistumista (participation) ja siihen liittyen vaikuttamista (representation) ja demokratiaa. Se on myös kaiken edellä mainitun järjestämistä ja johtamista (governance).” (Isola, Kaartinen, Leemann, Lääperi, Schneider, Valtari & Keto-Tokoi 2017, 3.)

Osallisuus on laaja käsite, jolla ei ole yksiselitteistä oikeaa määrittelyä. Heti alussa on kuitenkin merkityksellistä erottaa osallisuuden ja osallistumisen käsitteet toisistaan. Osallisuus perustuu aina vapaaehtoisuuteen, kun taas osallistuminen voi tarkoittaa pakollista velvoitetta. Esimerkiksi erilaisiin koulujen tai työpaikkojen tilaisuuksiin osallistuminen saattaa olla pakollista. (Osallisuuden osaamiskeskus 2023.) Osallistumisen mahdollistaminen on kuitenkin väylä yksilön osallisuuden kokeamiseen, ja siten se edistää kiinnittymistä osaksi yhteisöä (Terveiden ja hyvinvoinnin laitos 2022). Millä tavoin osallisuutta sitten voi kokea, kun pelkkä osallistuminen ei riitä?

Osallisuutta voidaan tarkastella ensin sosiaalisena käsitteenä. Sosiaalisella tasolla osallisuus on tunnetta siitä, että kuuluu johonkin. Myös yksilön tietoisuus mahdollisuudesta osallistua sekä tulla nähdyksi,

kuulluksi ja hyväksytyksi sellaisena kuin on, on osallisuutta. (Nivala 2021.) Osallisuuteen kuuluvat myös yksilön kokemukset arvostuksesta, yhdenvertaisuudesta ja luottamuksesta (SOSTE 2018). Niitä syntyy, kun yksilö on aktiivisesti osana itselleen tärkeää ja merkityksellistä yhteisöä ja osallistuu sen toimintaan. Yhteisöjä muodostuu esimerkiksi koulussa, työpaikalla, harrastuksissa, asuinpaikassa tai vapaaehtoistyössä. (SOSTE 2018; Nivala 2021.)

Yhteisöissä syntyvä vuorovaikutus, kuten ajatusten ja kokemusten jakaminen, vahvistaa yhteisön jäsenten yhteenkuuluvuuden tunnetta ja heidän välisiä suhteita. Lisäksi yhteisön jäsenen usko omaa toimijuuttaan kohtaan kasvaa ja kehittyy. Osallisuuden voidaankin katsoa perustuvan hyvin laaja-alaiseen yksilön ja yhteisön väliseen suhteeseen. (Isola ym. 2017, 19; Nivala 2021; Osallisuuden osaamiskeskus 2023.) Osallisena yksilö pääsee osaksi yhteisesti rakennettua hyvinvointia (Sosiaali- ja terveystieteiden ministeriö 2023).

Toisena käsitteenä on poliittinen osallisuus, johon liittyy yksilön mahdollisuus vaikuttaa sekä omiinsa että yhteisöä koskeviin yhteisiin asioihin. Lisäksi henkilöllä tulee olla oikeus saada tietoa ja tuottaa sitä itse. Osallisena olevan yksilön mielipiteitä kuullaan, ja hän voi osallistua ideointiin, suunnitteluun ja päätöksentekoon, jotka koskevat hänen omaa elämäänsä tai yhteisöään tai hänen tarvitsemiaan palveluja. Henkilön osallisuuden kokemuksia vahvistaa myös kehittämistyö yhdessä ammattilaisten ja muiden yhteisön jäsenten kanssa. (SOSTE 2018; Nivala 2021.)

Sosiaalinen ja poliittinen osallisuus yhdessä vahvistavat yksilön yhteyttä itseensä sekä edistävät hänen kykyään löytää paikkansa ympäristössään ja yhteiskunnassa. Osallisena henkilö saa osansa yhteiskunnan tarjoamista mahdollisuuksista ja resursseista. (Osallisuuden osaamiskeskus 2023.)

Osattomuus puolestaan ajaa yksilöitä köyhyyteen ja syrjäytymiseen sekä kasvattaa yhteiskunnan eriarvoisuuden asetelmia. Täten osallisuutta edistetään valtiollisella tasolla, Suomen hallituksessa, ja se on osa myös Euroopan unionin tavoitteita. (Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2022.) Erityisesti kaikkein heikoimmassa asemassa olevien ihmisten osallisuuteen vaikutetaan asumista, liikkumista, ympäristöä, koulutusta ja työtä koskevilla ratkaisuilla (Sosiaali- ja terveystieteiden ministeriö 2023).

Osallisuutta edistetään muun muassa tukemalla henkilön osallistumis- ja vaikuttamismahdollisuuksia, tarjoamalla hänelle oikeanlaista ja riittävää tukea sekä mahdollistamalla hänen pääsynsä koulutukseen ja työelämään. On siis kiistatonta, kuinka suuri merkitys osallisuudella on ihmisten tasa-arvoisuudelle, hyvinvoinnille ja terveydelle. (Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2022.)

Osallistujälähtöisyys

Osallistujälähtöisyys – tutummin asiakaslähtöisyys tai asiakaskeskeisyys – on määritetty kansainväliseksi tavoitteeksi sosiaali- ja terveyspalvelujen kehittämiseksi ja järjestämiseksi (WHO 2016). Tässä luvussa käytetään osallistujälähtöisyyden termiä, koska hankkeen toiminnassa mukana olleita kutsutaan osallistujiksi – he eivät ole asiakkaita.

Osallistujälähtöisyyteen kuuluu yhdenvertaisuuden ja ihmisarvon kunnioitus, joka toimii sosiaali- ja terveysalan kulmakivenä (Ristolainen, Roivas, Mustonen & Hujala 2020, 244). Täten osallistujälähtöisyyden näkökulman hyödyntäminen on lisääntynyt sosiaali- ja terveysalan toiminnassa, kun asiakkaita on haluttu kuulla ja aktivoida yhä enemmän.

Osallistujälähtöisyys on sitä, että osallistuja nostetaan toiminnan keskiöön, jossa hän on tasa-arvoisessa vuorovaikutuksessa asiantuntijoiden kanssa. Toiminta, johon asiakas osallistuu, voi olla esimerkiksi hänen henkilökohtaisen palvelupolkonsa suunnittelutilanne tai muu sosiaali- ja terveysalan kehittämistyö. Osallistujalle annetaan päätösvaltaa ja vastuuta koskien toimintaa, jossa hän on mukana. Osallistujälähtöisen toimintamallin katsotaan olevan tuloksekkain silloin, kun toiminta lähtee osallistujan omista arvoista, tarpeista, toiveista ja tavoitteista. (Ristolainen ym. 2020, 242–244.)

Päivi Roivas (2019, 41) esittelee pro gradu -tutkielmassaan osallistujälähtöisyyden (alun perin asiakaslähtöisyyden) neljä osa-alueetta. Ne ovat yksilöllisyys, kokonaisvaltaisuus, yhteistyö sekä palveluiden (tässä kontekstissa toiminnan) integrointi ja koordinointi (kuva 1).

1. Yksilöllisyyden osa-alueella toiminnan räätälöinti yksilölliseksi taataan osallistujan tarpeiden ja toiveiden kartoituksella. Selvitystyössä hyödynnetään voimavaralähtöistä ohjaustapaa. Samalla huomioidaan osallistujan osallisuus suunnitteluun, valinnanvapaus ja itsemääräämisoikeus.

2. Kokonaisvaltaisuuden osa-alueella otetaan huomioon osallistujan fyysinen, psyykinen, sosiaalinen ja kognitiivinen tilanne esimerkiksi arvioimalla hänen toimintakykyään sekä selvittämällä hänen sosiaalinen verkostonsa ja taloudellinen tilanteensa. Kokonaisvaltainen näkökulma mahdollistaa osallistujan voimavarojen tarkastelun ja ennaltaehkäisevän työn tarpeen arvioinnin ja siten riittävän tuen tarjoamisen.

3. Yhteistyön osa-alue käsittää osallistujan ja työntekijän asiantuntijuuden. Yhteistyössä voi olla mukana myös muita toimijoita (moniammatillinen yhteistyö) ja lisäksi osallistujan lähiverkosto. Yhteistyö on tasa-arvoista kumppanuutta, jolloin toimintaa suunnitellaan ja toteutetaan yhdessä.



Kuva 1. Osallistujalähtöisyyden osa-alueet (Roivas 2019, 41).

4. Toiminnan integroinnin ja koordinoinnin osa-alue merkitsee vähintään yhden työntekijän vastuuta toiminnan suunnitelmallisesta yhtenäistämisestä. Toimintaa arvioidaan jatkuvasti, jotta osallistujaa voidaan tukea oikeanlaisesti ja hän voi saavuttaa tavoitteensa.

Osallistujalähtöisyydellä pyritään poistamaan osallistujan passiivisuutta ja vain toiminnan kohteeksi joutumista. Osallistujalähtöisyys haastaakin asiantuntijakeskeistä toimintatapaa, jossa ammattilaisen vahva asiantuntemus ja auktoriteetti ovat keskiössä ja osallistuja pikemminkin objektina. Osallistujan ottamista osaksi toimintaprosessia voidaan pitää haastavana, mutta osallistujan näkökulman tarkastelua pidetään kuitenkin myös rikastuttavana ja arvokkaana. (Roivas 2019.) Tärkeää on, että asiantuntijakeskeiseen toimintatapaan tottunut henkilö on valmis tarttumaan haasteeseen yhdessä osallistujan kanssa ja halukas muuttamaan toimintatapaansa, jotta osallistuja voisi olla mukana prosessissa aina vain laajemmin.

Yhteiskehittäminen

Yhteiskehittämistä (co-creation) kuvaavat niin yritysmaailmasta tuttu yhteistuottaminen (co-production) kuin suunnittelumaailman yhteissuunnittelukin (co-design). Näihin käsitteisiin liittyy läheisesti myös palvelumuotoilu (service design). (Keskitalo 2021, 12.) Kuka ja missä sitten voi osallistua yhteiskehittämiseen? Vastaus on ”kuka tahansa ja missä tahansa”!

Yhteiskehittämisen prosessiin voivat liittyä siihen sidoksissa olevat ryhmät, kuten asiakkaat, henkilöstö, omistajat, kuluttajat, liikekumppanit, jäsenet, kansalaiset ja omaiset. Yhteiskehittämisen toimintamallia voidaan hyödyntää muun muassa kunnissa, yrityksissä, järjestöissä ja kouluissa tai vaikkapa ihan kaveriporukassa. Tiloina voivat toimia sekä fyysiset että virtuaaliset paikat ja yhteisöt. Yhteiskehittämisen tavoitteena voi olla monia erilaisia asioita, kuten uuden toimintatavan luominen, liikeidean keksiminen tai organisaation palveluiden tai tuotteiden kehittäminen. Yhteiskehittämisen tärkein punainen lanka on tuettu, tavoitteellinen yhteistyö. (Agile 2023.) Yhteiskehittämisen kokonaisvaltainen prosessi hahmottuu entisestään, kun tutustutaan käsitteen avainsanoihin, kuten dialogisuuteen ja voimavarakeskeisyyteen.

Yhteiskehittämisestä puhuttaessa ei voida olla mainitsematta dialogia ja dialogisuutta. Dialogi on vuorovaikutteinen prosessi, joka on yksin puhumisen eli monologin vastakohta. Dialogisuus tarkoittaa moniäänisyyttä, jolla mahdollistetaan kaikkien osallistujien mielipiteiden ja näkökulman esittäminen ja kuuleminen. Dialogisuus luo myös turvallisen tilan antaa kritiikkiä ja ottaa sitä vastaan. Nimenomaan eriävien mielipiteiden esittäminen ja näkökulmien huomioiminen toimivat kehittämisessä suuntana eteenpäin.

Dialogisessa vuorovaikutuksessa otetaan huomioon kaikki osapuolet: kaikkia kuunnellaan ja arvostetaan, kaikille vastataan ja lisäksi huomioidaan non-verbaalinen vuorovaikutus. Myös roolit ovat dialogisessa tärkeitä. Esimerkiksi työpajaympäristössä ohjaaja vie prosessia eteenpäin esittämällä kysymyksiä. Tällöin työpajan osallistujat ovat tietäjiä ja ohjaaja ei-tietäjä. Dialogisuus on yhteiskehittämisessä erityisen merkittävässä asemassa, koska se takaa kehittämisen luotettavuuden ja eettisyyden. (Vuokila-Oikkonen 2021, 25.)

Yhteiskehittämisen perustana on myös voimavarakeskeisyys. Se sisältää ajatuksen siitä, että yksilöllä on omia voimavaroja ja kyvykkyyttä olla osallisena prosessissa. Voimavarakeskeisestä ohjauksesta kerrotaan tarkemmin tämän julkaisun artikkelissa *Digitaalinen yhteisöllinen ohjausmalli – ilman digihikeä*. Tässä esitetään kuitenkin käsitteen lyhyt avaus yhteiskehittämisen näkökulmasta.

Voimavarakeskeisessä yhteiskehittämisessä korostuu erityisesti aiemmin käsitteenä avattu osallistujalähtöisyys. Kehityksen keskiössä on osallistujien yhteinen tavoite (aiemmin esille nostettu ongelma), joka on valittu heidän tarpeensa, kykynsä, voimavaransa ja näkökulmansa huomioiden. Yhteiskehittämisen prosessissa otetaan voimavarakeskeisesti huomioon kaikkien hyvät ominaisuudet ja poikkeukset sekä asennoidutaan kehityksen tuomaan muutokseen ja suunnataan katseet kohti tulevaisuutta. Prosessissa edetään hiljalleen, pienin askelin, mutta suunta on määrätietoinen ja yhteinen. (Vuokila-Oikkonen 2021, 24.)

Turun yliopistossa on kehitetty yhteiskehittämisen Agilemobile-työkalu, johon on koottu yhteiskehittämisen onnistumisen kannalta viisi tärkeintä teemaa (Aaltonen, Hytti, Lepistö & Mäkitalo-Keinonen ym. 2016; kuva 2):

1. Tasavertainen osallistuminen: Kaikille tarjotaan mahdollisuus osallistua, ja tuodaan esille osallistumisen hyödyt. Osallistujia kuunnellaan ja arvostetaan – myös erilaisuutta ja erilaisia mielipiteitä.
2. Erilaisten tavoitteiden tunnistaminen: Tuodaan erilaiset näkökulmat ja osaamiset esille. Erilaisten kiinnostavien aiheiden ja tavoitteiden joukosta etsitään yhteinen tavoite, jota kohti edetä.
3. Tekemällä eteneminen: Unohdetaan jäykkä byrokratia ja edetään nopeasti ideoista konkreettiseen tekemiseen. Kaikki saavat kokeilla ja oppia – mutta myös epäonnistua. Pienilläkin kokeiluilla voi saavuttaa suuria tavoitteita. Sovitaan vastuunjako ja viestintätavat, ja pidetään toiminta läpinäkyvänä.
4. Tila ja ohjaus: Tila luo tunnelman ja vaikuttaa tekemisen tapojen valintaan. Yhteiskehittämisen tapaamiseen etukäteen luotu toimintasuunnitelma ja aikataulutukset ohjaavat ryhmän työskentelyä. Valitaan kohderyhmälle sopiva työskentelymenetelmä. Tila ja ohjaus vaikuttavat myös tunteisiin.
5. Tunteiden käsittely: On luonnollista, että kehittämistyössä syntyy monenlaisia tunteita. Tärkeässä roolissa ovat omien tunteiden tunnistaminen ja hallinta sekä herkkyys aistia muiden tunnetiloja. Erityisesti on hyvä pohtia, miten negatiivisia tunteita käsitellään kannustavasti, kunnioittavasti ja syyllistämättä. Yhteiskehittämiseen kuuluvat myös hyväksymisen opettelu, avoimuus ideoille ja tunteiden kanavoiminen toiminnaksi. Kaikilla osallistujilla on tärkeää olla tekemistä, jotta he voivat kokea itsensä tasavertaisiksi ja arvostetuiksi.



Kuva 2. Yhteiskehittämisen teemat (Aaltonen ym. 2016).

DigiGym-hankkeessa käytetty yhteiskehittämisen prosessi on kuvattu tämän julkaisun artikkelissa *Digitaalinen yhteisöllinen ohjausmalli – ilman digihikeä*.

Lähteet

Aaltonen, Satu & Hytti, Ulla & Lepistö, Tanja & Mäkitalo-Keinonen, Tiina ym. 2016. Yhteiskehittäminen: kaikki siitä puhuu, mutta mitä se on ja miten siinä onnistua? Uutinen 4.4.2016. Viitattu 4.9.2023. <https://www.utu.fi/fi/ajankohtaista/uutinen/yhteiskehittaminen-kaikki-siita-puhuu-mutta-mita-se-on-ja-miten-siina>

Agile 2023. Mikä on Agilemobile? Viitattu 4.9.2023. <https://www.agilemobile.fi/mik%C3%A4-agilemobile>

Isola, Anna-Maria & Kaartinen, Heidi & Leemann, Lars & Lääperi, Raija & Schneider, Taina & Valtari, Salla & Keto-Tokoi, Anna 2017. Mitä osallisuus on? Osallisuuden viitekehystä rakentamassa. Työpäpaperi 33/2017. Helsinki: Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitos. Viitattu 9.8.2023. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-302-917-0>

Keskitalo, Elsa 2021. Yhteiskehittämisen tausta ja käsite. Teoksessa Elsa Keskitalo & Päivi Vuokila-Oikkonen (toim.) Yhteiskehittämällä ratkaisuja sote-palveluihin. Kansalaiset ja palvelunkäyttäjät mukaan kehittämiseen. Työelämä 25. Helsinki: Diakonia-ammattikorkeakoulu, 12–22. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-493-392-6>

Nivala, Elina 2021. Osallisuuden moninaisuus. Viitattu 9.8.2023. <https://kansalaisyhteiskunta.fi/tietopankki/osallisuuden-moninaisuus/>

Osallisuuden osaamiskeskus 2023. Mitä osallisuus on? Viitattu 9.8.2023. <https://nuoretjaosallisuus.fi/tietoa-osallisuudesta/>

Ristolainen, Hanna & Roivas, Päivi & Mustonen, Erja & Hujala, Anneli 2020. Asiakaslähtöinen palveluohjaus. Teoksessa Anneli Hujala & Helena Taskinen (toim.) Uudistuva sosiaali- ja terveysala. Tampere: Tampereen yliopisto, 240–266. Viitattu 14.8.2023. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-359-022-9>

Roivas, Päivi 2019. Asiakaslähtöisyyden diskursiivinen rakentuminen ikäihmistien palveluohjauksessa. Itä-Suomen yliopisto. Sosiaaliantropologia. Pro gradu. Viitattu 14.8.2023. <http://urn.fi/urn:nbn:fi:uef-20190274>

Sosiaali- ja terveysministeriö 2023. Osallisuuden edistäminen. Viitattu 10.8.2023. <https://stm.fi/osallisuuden-edistaminen>

SOSTE 2018. Osallisuus on tunne siitä, että kuuluu johonkin. Viitattu 9.8.2023. <https://www.soste.fi/osallisuus-on-tunne-siita-etta-kuuluu-johonkin/>

Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitos 2022. Osallisuus. Viitattu 9.8.2023. <https://thl.fi/fi/web/hyvinvointi-ja-terveys/eriarvoisuus/hyvinvointi/osallisuus>

Vuokila-Oikkonen, Päivi 2021. Ratkaisuja tuottava yhteiskehittäminen lähestymistapana ja menetelmänä. Teoksessa Elsa Keskitalo & Päivi Vuokila-Oikkonen (toim.) Yhteiskehittämällä ratkaisuja sote-palveluihin. Kansalaiset ja palvelunkäyttäjät mukaan kehittämiseen. Työelämä 25. Helsinki: Diakonia-ammattikorkeakoulu, 23–32. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-493-392-6>

WHO 2016. Framework on integrated, people-centred health services. Report by Secretariat. Sixty-ninth World Health Assembly. Provisional agenda item 16.1. A69/39. Viitattu 14.8.2023. https://apps.who.int/gb/ebwha/pdf_files/WHA69/A69_39-en.pdf

Yhteisöllisyys

Reunanen, Janita

DigiGym-hankkeessa kehitettiin digitaalinen yhteisöllinen ohjausmalli. Yhteisöllisyyden tukeminen, edistäminen ja mahdollistaminen ovat mallin toiminnassa keskiössä. Hankkeessa yhteisöllisyys tarjosikin tukevan alustan digitaitojen oppimiselle. Tässä artikkelissa kuvataan yhteisöllisyyteen liittyviä näkökulmia, jotka muodostivat perustan mallin kehittämiseen.

Hankkeen osallistujille on tärkeää olla osa yhteisöä ja saada yhteisöllisyyden kokemuksia – on tärkeää kokea kuuluvansa johonkin. Yhteiskunnan näkökulmasta yhteisöttömyys ja ulkopuolisuuden kokemukset luovat merkittäviä haasteita toimivuudelle. Haasteita on näkyvissä jo nyt, kun katsotaan Tilastokeskuksen (2023) tutkimustuloksia. Tilastokeskuksen mukaan vuonna 2022 lähes 30 prosenttia 16 vuotta täytäneistä henkilöistä koki itsensä koko ajan tai suurimman osan ajasta yksinäiseksi. Samana vuonna yksin asuvista noin puolet koki itsensä yksinäiseksi koko ajan tai suurimman osan ajasta. Lisäksi vähintään 16-vuotiaista 15 prosenttia eli 676 000 henkilöä koki ulkopuolisuuden tunnetta, ja toimintarajoitteisista henkilöistä osuus oli vähän reilu 30 prosenttia. Tilastokeskuksen mukaan yksinäisten osuus on kasvanut kaikissa ikäryhmissä vuodesta 2018 alkaen. Tämä voi helposti tuottaa huolestuttavia ajatuksia tulevaisuudesta, kun tiedetään yksinäisyyden vaikutukset ihmisen hyvinvointiin.

Yhteisöllisyys on yksilön elämässä poikkeuksetta merkittävä elementti, joka lisää elämänlaatua ja hyvinvointia. Yhteisöllisyyden tärkeyttä ja tavoitteellista edistämistä ei tulisi kuitenkaan ymmärtää ainoastaan yksilön näkökulmasta, vaan tulisi huomata sen ratkaiseva merkitys myös yhteiskunnallisella tasolla. Yhteisöllinen yhteiskunta kannustaa yhteenkuuluvuuteen, ehkäisee eriarvoisuutta sekä tukee kestäväää hyvinvointia. Hankkeen molemmat toteuttajat ovat sitoutuneet näiden arvojen toteuttamiseen toiminnassaan.

Yhteisö, yhteisöllistyminen ja yhteisöllisyys

Yhteisökylä-hankkeen kehittäjä Riitta Birck (2020, 5) toteaa teoksessaan: *”Käsitteet yhteisö ja yhteisöllisyys liittyvät läheisesti toisiinsa. Yhteisöllisyys voi toteutua yhteisössä ja yhteisössä ajatellaan lähtökohtaisesti olevan yhteisöllisyyttä.”*

Yhteisö tarkoittaa rajattua ryhmää, jolla on yhteinen tehtävä ja päämäärä. Yhteisössä on sosiaalinen rakenne ja normisto. Ryhmäpaine ja sosiaalinen kontrolli toimivat yhteisön liimana. Yhteisöjä voi muodostua alueittain tai erilaisten asioiden, kuten yhteisen harrastuksen, toiminnan tai ajattelutavan, myötä. DiGiGym-hankkeessa yhteisön muodostivat Valo-Valmennusyhdistyksen (Valo) työpajatoiminnan osallistajat.

Toisaalta ryhmä on hyvä erottaa yhteisöstä. Ryhmä on ainoastaan toistuvasti kokoontuva joukko henkilöitä, jotka ovat vuorovaikutuksessa toisiinsa. (Opetushallitus 2023.) Kuitenkin ajan myötä myös ryhmästä voi muodostua yhteisö, kun yksilöiden välinen tuttuus, välittäminen ja luottamus lisääntyvät. Samalla huomataan, kuinka viihtyisää tai motivoivaa yhdessä vietetty aika ja tekeminen on. Hiljalleen syntyy myös yhteisiä arvoja ja tavoitteita. Jokaisella Valon työpajalla, jossa hanketta toteutettiin, oli omanlaisensa yhteisöllisyys, jossa näkyi pajan toiminnasta tulevia yhteisiä jaettu arvoja, kuten ekologisuus. Ryhmä tuo jäsenilleen turvallisuuden tunnetta ja merkityksellisyttä, joka liittyy sekä omaan itseen että yhteisön toimintaan. Ryhmän toimintaan halutaan sitoutua yhä lujemmin. Halutaan olla tuunauksen- ja luontopajalaisia tai pelipajalaisia. Tällöin, kun ryhmästä muodostuu yhteisö, voidaan puhua yhteisöllistymisestä. (Brick 2020, 4.)

Yhteisöllisyydelle ei ole olemassa yhtä ainoaa oikeaa määritelmää. Yhteisöllisyys voidaan määritellä vuorovaikutuksen kautta rakentuvaksi yhteenkuuluvuuden tunteeksi. Yhteenkuuluvuuden tunne ei kuitenkaan itsessään riitä, vaan yhteisöllisyyden kokemukset syntyvät läheisyydestä, yhdessä jakamisesta ja osallisuudesta yhteisestä toiminnasta. Yhteisö hyväksyy erilaisuuden ja tukee jäsentensä yksilöllisyyttä. (Hyvinvoiva järjestö 2023.) Jokainen yksilö on arvokas ja luo omalta osaltaan yhteisöllisyyttä vaikuttamalla yhteisön toimintaan, päämääriin ja ilmapiiriin (Tampereen yliopisto 2023). Tätäkin pelkistetympin yhteisöllisyys voidaan käsittää ihmisten väliseksi sujuvaksi yhdessä tekemiseksi ja toimimiseksi. On myös muistettava, että yhteisöllisyyden laajan määritelmän lisäksi yksilöllillä on omat henkilökohtaiset käsityksensä siitä, mitä yhteisöllisyys on. (Kittilä 2021.)

Yhteisön ja yhteisöllisyyden merkitys on muovaantunut aikojen saatossa. Yhteisöllisyyden tunteen sanotaan toimivan yhteiskuntien koossa pitävänä voimana. Suomen historiassa yhteisöllisyys on näkynyt vahvasti maaseutuolamässä. Myöhemmin kaupungistumisen myötä työläisten asuinalueilla saattoi toimia tiiviitä yhteisöjä. Yhteisöllisyys kuitenkin menetti merkitystään, ja yhteiskunta muuttui yhteisökeskeisen sijaan yksilökeskeiseksi.

Kehittynyt teknologia on luonut virtuaaliyhteisöjä, joiden hyödyistä ja haitoista käydään jatkuvaa keskustelua – erityisesti yhteisöllisyyden näkökulmasta. Korona-ajan aiheuttama ihmisten eristäytyminen on osoittanut yhteisöllisen toiminnan puutteen vaikuttavan ihmisten hyvinvointiin. (Kittilä 2021.) DiGiGym-hankkeessa digitaalisuus valjastettiin tukemaan yhteisöllisyyttä, mihin

korona-aika antoi sysäyksen. Digitaalisuuden mahdollisuudet eivät kuitenkaan poistaneet eristäytymistä kokonaan. Kaikkea ei onnistunut taklaamaan digilä. Silti esimerkiksi edellä mainittu korona-aika mahdollisti monelle itsenäisen työskentelyn kotoa käsin, josta toinen nautti ja toinen ei. Tärkeää on siis muistaa, että ihmisten tarpeet kokea yhteisöllisyyttä vaihtelevat. (Kekäläinen & Louramo 2021.)

Tässä artikkelissa yhteisöistä ja yhteisöllisyydestä puhutaan niiden positiivisessa merkityksessä. Negatiivisista yhteisöistä ja yhteisöllisyydestä mainitaan erikseen.

Yhteisöt ja yhteisöllisyys tukemassa

yksilön tarpeita ja hyvinvointia

Psykologi Abraham Maslow loi vuonna 1943 tarvehierarkiapyramidin, jonka mukaan pyramidin alhaisimman tason tarpeiden tulee olla tyydytettyjä ennen kuin yksilö voi edetä korkeammille tarpeen tasoille. Tarpeiden tyydytykseen liittyy myös yksilön motivaatio. Puutostarpeiden syntyessä ihmisen motivaatio tyydyttää niitä kasvaa. Sitä mukaa kuin tarpeet tyydyttyvät, ihminen motivoituu suuntaamaan toimintaansa kohti seuraavan tarpeen täyttämistä. Puutostarpeiden tyydytys alkaa ihmisen selviytymistarpeista ja jatkuu aina itsensä toteuttamisen tarpeisiin. (McLeod 2023.) Yhteisöjä ja yhteisöllisyyttä onkin mielenkiintoista tarkastella tästä tarvehierarkian näkökulmasta, koska niiden voi huomata olevan tarpeellisia tai läsnä tarvehierarkian jokaisella tasolla.

Ensimmäisellä eli alimmalla tasolla ovat ihmisen fysiologiset tarpeet, kuten hengittäminen, ruoka, vesi, suoja, vaatteet ja uni. Ne ovat ihmisen selviytymisen kannalta tärkeitä biologisia vaatimuksia ja siksi ensimmäisiä ihmisen käyttäytymistä motivoivia tekijöitä. (McLeod 2023.) Yksilön kohdalla näiden tarpeiden tyydyttäminen saattaa onnistua ilman yhteisöä, jos henkilö on toimintakykyinen ja taloudellisesti riittävän hyvässä tilanteessa. Yksilö voi kuitenkin menettää toimintakykynsä ja hänen taloudellinen tilanteensa voi heikentyä, jolloin avun saanti on tarpeen. Toisen ihmisen apu ei välttämättä vielä muodosta yhteisöä, mutta yhteisön olemassaolo parantaa yksilön selviytymismahdollisuuksia huomattavasti.

Seuraavalla tasolla ovat turvallisuustarpeet. Maslow liittyy turvallisuustarpeisiin esimerkiksi ihmisen halun kokea järjestystä, ennustettavuutta ja hallintaa omasta elämästään. Maslow'n mukaan erilaiset yhteisöt, esimerkiksi perheet, oppilaitokset ja työorganisaatiot, sekä yhteiskunta voivat täyttää nämä tarpeet – kuten työpajatoiminta, joka oli hankkeen toimintaympäristö. Erilaiset yhteisöt tukevat yksilön henkistä turvallisuutta, sosiaalista vakautta ja hyvinvointia myös tapaturmia ja vammoja vastaan. Yhteiskunta puolestaan tarjoaa mahdollisuuden taloudelliseen turvallisuuteen (työllisyys, sosiaaliturva) ja säätelee

ihmisten toimintaa laeilla. (Mcleod 2023.) Jo toisella tasolla ihminen on motivoitunut olemaan osa yhteisöä kokeakseen turvallisuuden tunteita.

Kolmannella tasolla ovat sosiaalisuuden ja yhteenkuuluvuuden tunteen tarpeet. Niihin Maslow listaa ihmisen emotionaalisia tarpeita, kuten ihmissuhteet, yhteydet ja ryhmään kuulumisen. Tarkemmin tarpeet voivat koskea ystävyttä, läheisyyttä, luottamusta, hyväksymistä, kiintymyksen vastaanottamista ja antamista sekä rakkautta. Ihmisen sosiaalinen ja yhteenkuuluvuuden tunteen tarve on niin voimakas, että se voi ohittaa jopa toisen tason turvallisuuden tarpeen. Esimerkiksi lapsi hakee vanhemmaltaan yhteenkuuluvuuden tunnetta, vaikka vanhempi olisi väkivaltainen. (Mcleod 2023.) Yhteisöjen ja yhteisöllisyyden linkittyminen kolmannen tason käsitteisiin on ilmeinen. Tämä tukeekin hyvin sitä oletusta, että ihminen on pohjimmiltaan yhteisöllinen.

Neljännellä eli toiseksi ylimmällä tasolla on Maslow'n mukaan itsetunto. Itsetunnon alle Maslow kategorisoi itsensä arvostamisen (arvo, saavutus) ja halun saada kunnioitusta muilta (asema, arvovalta). (Mcleod 2023.) Kokonaisuudessaan voidaan puhua myös arvostetuksi tulemisesta (Schildtin lukio 2023). Ihmisellä on inhimillinen halu saada arvostusta muilta ja tulla hyväksytyksi. Muiden osoittama kunnioitus yksilöä kohtaan lisää hänen omanarvontunnettaan. Arvostuksen tunteen puuttuminen voi sen sijaan johtaa alhaiseen itsetuntoon ja alemmuuskompleksiin. (Mcleod 2023.) Neljännen tason puutostarpeiden tyydytys vaatii siis sitä, että yksilö tulee tunnustetuksi yhteisössään ja saa kunnioitusta osakseen.



Maslow'n viides ja korkein taso käsittää yksilön itsensä toteuttamisen tarpeet. Sillä tarkoitetaan yksilön ”tulemista kaikeksi, miksi pystyy tulemaan”. Se kat-
taa henkilön, luovuuden, merkityksen ja sisäisen potentiaalin toteutumisen sekä
henkilökohtaisen kasvun. Maslow'n alkuperäisessä teoriassa ylimmälle tasolle
oli mahdollista päästä vain alempien tasojen tarpeiden täytyttyä. Niillä – ensim-
mäistä tasoa lukuun ottamatta – yhteisöt ja yhteisöllisyys ovat vahvasti läsnä.

Alkuperäisen teorian mukaan ylimmälle tasolle ei siis pääse ilman yhteyttä muihin
ihmisiin. Myöhemmin Maslow muutti teoriaansa siten, että tarpeiden järjestys ei
olekaan niin jäykkä. Tasoissa voi olla joustoa ulkoisten olosuhteiden ja yksilöllis-
ten erojen perusteella. (McLeod 2023.) Maslow'n teoria kuitenkin osoittaa sen, että
moni ihmisen tarve liittyy muihin ihmisiin. Yhteisöistä ja yhteisöllisyydestä hae-
taan turvaa, yhteenkuuluvuuden tunnetta, hyväksyntää ja kunnioitusta.

Yhteisöt ja yhteisöllisyys parantavat yksilöiden elämänlaatua ja lisäävät sosi-
aalista pääomaa. Yhteisöt rikastuttavat sosiaalista elämää, helpottavat arkea ja
tuovat turvallisuutta. Yhteisöllisyys parantaa asumisen laatua ja vahvistaa hy-
vien terveysvaikutusten edellytyksiä. Yhteisöt lisäävät yksilöiden onnellisuu-
den kokemuksia ja aktivoivat kaikenikäisiä toimintaan. Ennen kaikkea yhtei-
söllisyyden kokemukset vähentävät yksinäisyyttä ja ehkäisevät syrjäytymistä.
(Kittilä 2021.)

Yhteisöllisyyden haasteet ja yhteisöttömyys

Yhteisöllisyyden haasteisiin liittyy monenlaisia tekijöitä, kuten yhteisön koko,
toimintaperiaatteiden selkeys ja yhteinen päätöksenteko. Mitä laajempi yh-
teisö on, sitä suurempaa panostusta yhteisöllisyyden ja yhteenkuuluvuuden
tunteen luominen vaatii jokaiselta jäseneltä. DigiGym-hankkeen osallistujista
useimmilla oli sosiaalisten taitojen haasteita, jolloin panostus osallistumiseen
oli haastavampaa. Tämän vuoksi yhteiskehittämisessä käytettiin erikokoisia
ryhmiä. Samaten jos yhteisön toimintaperiaatteet tai jäsenten roolit eivät ole
selvät, siitä aiheutuu yhteisöllisyyden tunteiden ja motivaation menetystä sekä
haluttomuutta sitoutua yhteisön toimintaan. Yhteisössä myös päätöksente-
ko voi aiheuttaa haasteita. Onkin tärkeää, että jokaisella yhteisön jäsenellä on
kokemus siitä, että hänellä on mahdollisuus osallistua päätöksentekoa koske-
vaan keskusteluun, saada tietoa asiasta ja tehdä ehdotuksia. Hankkeessa tämä
mahdollistettiin DigiBrunsseilla ja digitaalisilla alustoilla. Avoin vuorovaikutus
auttaa yksilöä hyväksymään myös vaikeat päätökset. (Kittilä 2021.)

Yhteisöllisyys ei aina kuitenkaan automaattisesti edistä myönteisiä vaikutuksia
yksilön elämässä tai yhteiskunnassa, esimerkiksi jos yhteisöllisyyttä raken-
netaan ihmisarvoa tai -oikeuksia vaarantavien ideologioiden ympärille. Ne-
gatiivinen yhteisöllisyys voi esimerkiksi edellyttää yhdenmukaisuutta, jolloin
syntyy vastakkainasettelua erilaisuutta kohtaan. Yhteisöstä poikkeava erilai-
suus voidaan kokea uhaksi, jolloin yhteisö pyrkii tietoisesti rajaamaan tiettyjä

henkilöitä ulkopuolelleen. (Hyvinvoiva järjestö 2023.) Negatiivinen yhteisöllisyys ei siis lisää yhteiskunnan kokonaisvaltaista yhteisöllisyyttä vaan edistää eriarvoisuutta ja syrjintää.

Yhteisöllisyyden haasteina ovat myös yhteisöttömyys ja yksilökeskeisyys, jotka lisäävät yksinäisyyttä yhteiskunnassamme. Yhteisöjen hiipumiseen ovat vaikuttaneet esimerkiksi globalisaatio ja internetin mahdollistama verkostoituminen. Yksilökeskeisyys on johtanut siihen, että yksilöt toimivat yhteisönsä jäseninä välttävästi jättäen noteeraamatta yhteisön yhteiset arvot ja käyttäytymismallit. Samalla, kun yksilö erkaantuu yhteisöstä, hän myös vaikeuttaa muiden yksilöiden mukautumista siihen. Syntyy lisää yksinäisyyttä, joka vaikuttaa ihmisen niin fyysiseen kuin psyykkiseenkin oireiluun ja sairastumiseen. Nämä ovat seikkoja, joita hankkeessa kehitetyssä mallissa digitaatiojen harjoitteluun voi nostaa esiin. (Lindfors 2007.)

Yhteisöttömyydestä aiheutuva yksinäisyys on useiden tutkimusten mukaan tiettävästi terveysriski. Erityisen vahingollisia ovat kokemukset äärimmäisestä yksinäisyydestä. Yksinäisyys yhdistetään moniin sairauksiin, kuten päihde- ja mielenterveysongelmiin sekä sydän- ja verisuonitauteihin. Myös muistisairauksia on voitu yhdistää yksinäisyyteen. Yksinäisyydellä voikin olla mittavat seuraukset yksilön elämässä, koska se aiheuttaa elimistössä pitkäkestoisen stressitilan. Stressitilan aikana fysiologiset mekanismit, kuten verenpaineen nousu sekä immuuni- ja stressihormonitasojen muutokset, säätelevät elimistöä ja auttavat sen lyhytkestoisen kriisin yli. Pitkittynyt stressitila, kuten yksinäisyys, taas lopulta muuttaa elimistöä tasaavat mekanismit haitallisiksi ja saattaa aiheuttaa vaurioita keskushermostoon. (Kauhanen 2017.) Yksinäisyys lisää myös ahdistuneisuutta ja masentuneisuutta (Lindfors 2007).

Luonnollisesti kaikkia asioita, joita yhteisöllisyys tukee, yhteisöttömyys ja yksilökeskeisyys rappeuttavat. Opitut yksilökeskeiset toimintamallit tai tavat käsitellä tunteita eivät kehitä yhteisöllisyyttä. Yhteisöjen puute aiheuttaa normien haurautta ja roolimalleista paitsi jäämistä. Yhteisöttömyys aiheuttaa myös perustarpeista lipsumista, kun yhteisön paine ei rohkaise esimerkiksi säännölliseen ruokailuun, liikuntaan tai nukkumiseen. Yksilö ajautuu yhä helpommin alkoholin ja huumeiden pariin ja sekä synnyttää että kohtaa väkivaltaa elämässään ilman voimaannuttavaa yhteisöä. Ja yhä useammin yksilö jättää omaisensa ja itsensä heitteille, jos hän ei koe yhteisöllisyyttä. (Lindfors 2007.) Yhteisöttömyys ajaa ihmisiä yhteiskunnan reunoille ja pahimmassa tapauksessa aiheuttaa syrjäytymistä.

Yhteisöllisyyden voima ja sen edistäminen

Nyky-yhteiskunnassa ja tulevaisuudessa on tärkeää tunnistaa yhteisöllisyyden myönteiset vaikutukset ja edistää niiden toteutumista. Yhteisöllisyys alkaa pienistä mutta merkityksellisistä asioista, kuten siitä, että teemme toisemme näkyviksi tervehtimällä. Muutaman kerran jälkeen tervehtimisen yhteydessä voi käydä lyhyen keskustelun. Näin alkavat tutustuminen ja sosiaalisen verkoston rakentuminen. (Birck 2021.) DigiGym-hankkeen mallissa voimavarakeskeinen ohjaus painotti vuorovaikutuksen merkitystä ja kohtaamista.

Yhteisöllisyyden tulee olla myös esteetöntä. Tämä tarkoittaa sitä, että kaikilla tulee olla mahdollisuus liittyä yhteisön jäseneksi ja kuulua verkostoon. Esteettömän yhteisöllisyyden toimintakulttuuria edistää myös sellaisten ratkaisujen luominen, jotka tukevat yhteisön jäsenten erilaisia mahdollisuuksia osallistua toimintaan aktiivisesti ja vuorovaikutteisesti. (Birck 2021.) Hankkeessa otettiin esteettömyys huomioon ja mahdollistettiin sen toteutuminen digitaalisilla ratkaisuilla, kuten käyttämällä sähköisiä alustoja suunnitteluun ja palautteen antamiseen.

Yhteisöllinen toimintakulttuuri opitaan jo pieninä, minkä vuoksi sen merkityksen tunnustaminen ja vaaliminen tulee aloittaa jo päiväkodissa. Sitä tulisi jatkaa niin oppilaitoksissa ja työorganisaatioissa kuin välityömarkkinoillakin. Ennakkoluulot, jotka edesauttavat esimerkiksi rasististen ajatusten syntymistä, tulee kitkeä jo varhain. Tiedon jakaminen ja arvostus eri kulttuurien suhteen sekä syrjinnän nollatoleranssi kasvattavat tuntemusta ihmisoikeuksista. (Opetushallitus 2023.) Ihmisoikeudet itsessään toimivat yhteisöllisyyden perustana.

DigiGym-hanke syntyi ihmiskuntaa kohdanneesta haasteesta, koronapandemiasta. Hankkeen aikana haasteet ovat jatkuneet: on ollut hyökkäyssotaa ja ihmisoikeusloukkauksia. Niidenkin käsittely ja oikean tiedon löytäminen hyötyvät digiosaamisesta. Nämä kaikki vaativat yhteisöllistä voimaa, näkemyksiä ja oivalluksia sekä osaamista (Kittilä 2021). On monta asiaa, joita ei voi yksiselitteisesti ratkaista, mutta on mahdollista löytää ratkaisuja, jotka lisäävät tulevaisuuden sukupolvien hyvinvointia ja edistävät elämänlaatua. Yhteisöissä on vahvuutta ja resursseja. Yhteisöllisyydessä on avaimet yhteiskunnalliseen muutokseen, kuten kohti digiyhteiskuntaa ja -osallisuutta, ja sitä hanke on toiminnallaan edistänyt.

Lähteet

Birck, Riitta 2020. Pieni yhteisöllisyysopas. Vinkkejä yhteisöllisyyden kehittämiseen. Käräjätörmän monisukupolvinen yhteisökylä -hanke. Viitattu 19.9.2023. <https://www.kotipirttiry.fi/wp-content/uploads/2022/01/Pieni-yhteiso%CC%88llisyysopas-RB-2020.pdf>

Birck, Riitta 2021. Miten yhteisöllisyyttä voi synnyttää ja vahvistaa? Vanhustyö 3/2021. Viitattu 19.9.2023. <https://vtkl.fi/miten-yhteisollisyytta-voi-synnyttaa-ja-vahvistaa>

Hyvinvoiva järjestö 2023. Yhteisö ja osallisuus -teemapaketti, osa 1. Osallisuuden ja yhteisöllisyyden edistäminen. Viitattu 8.9.2023. <https://hyvinvoiva-jarjesto.humak.fi/yhteiso-ja-osallisuus-teemapaketti-osa-1-osallisuuden-ja-yhteisollisyyden-edistaminen/>

Kauhanen, Jussi 2017. Yksinäisyys – kansansairaus? Lääkärilehti 21/2017. Viitattu 12.9.2023. <https://www.potilaanlaakarilehti.fi/kommentit/yksinaisyys-ndash-kansansairaus/>

Kekäläinen, Kati & Louramo, Kaisa 2021. Yhteisöllisyys rakentuu arjen vuorovaikutuksessa. Blogikirjoitus 12.4.2021. <https://blogit.utu.fi/utu/2021/04/12/yhteisollisyys-rakentuu-arjen-vuorovaikutuksessa/>

Kittilä, Petri 2021. Mitä on yhteisöllisyys? Blogikirjoitus 11.8.2021. <https://www.alykyla.fi/index.php/fi/asiantuntijablogi/118-mitae-on-yhteisoellisyys>

Lindfors, Pirjo 2007. Tutkimuksia, kokemuksia ja ajatuksia yhteisöllisyyden terveystaikutuksista. Psykoterapia 25(1), 21–37. Viitattu 12.9.2023. <https://www.psykoterapia-lehti.fi/tekstit/lindfors107.htm>

McLeod, Saul 2023. Maslow's hierarchy of needs. SimplyPsychology. Viitattu 19.9.2023. <https://www.simplypsychology.org/maslow.html>

Opetushallitus 2023. Yhteisöllisyys. Viitattu 12.9.2023. <https://www.oph.fi/fi/opettajat-ja-kasvattajat/yhteisollisyys#:~:text=Ryhm%C3%A4n%20muodostavat%20sellaiset%20henkil%C3%B6t%2C%20jotka,yhdist%C3%A4%C3%A4%20yhteinen%20teht%C3%A4v%C3%A4%20tai%20op%C3%A4%C3%A4m%C3%A4r%C3%A4>

Schildtin lukio 2023. Maslow'n tarvehierarkia. Viitattu 19.9.2023. https://peda.net/jao/schildtin_lukio/opiskelu/oppiaineet/yhteiskuntaoppi/yh2-taloustieto/juha-tuomaala/teht%C3%A4vi%C3%A4/1tppt/mt

Tampereen yliopisto 2023. Yhteisöllisyys. Viitattu 8.9.2023. https://peda.net/tuni/matkakirja/tiedekunnan_arvot_EDU/yhteis%C3%B6llisyys

Tilastokeskus 2023. Yksinäisyyttä koki 29,7 % 16 vuotta täyttäneistä henkilöistä vuonna 2022. Tiedote 31.3.2023. Viitattu 19.9.2023. <https://www.stat.fi/julkaisu/cl8sh64oso9n30bw7s21tu6s8>

Digiosaaminen

ja digitaalinen osallisuus

Karjula, Katri ja Tuisku, Rosa-Maria

Digitalisaatio ja teknologia muuttavat yhteiskuntaa kaikilla elämän osa-alueilla: arjessa vapaa-ajalla, työelämässä ja opiskelussa. Digitalisaatio muuttaa jatkuvasti kokemusmaailmaa ja synnyttää uudenlaisia ilmiöitä. Jokaisella ihmisellä tulisi olla työkalut ja osaaminen toimia omassa arjessaan digitalisaation pyörteissä ja kokea osallisuutta yhteiskunnassa. Sen vuoksi digitaaliset taidot tunnustetaan kansalaistaidoiksi. (Verke 2023.) Lähikäsitteitä digitaidoille löytyy moneen makuun: muun muassa digiosaaminen, digitaalinen lukutaito, digitaalinen kompetenssi ja internetitaidot (Hänninen, Karhinen, Korpela, Pajula, Pihlajamaa, Merisalo, Kuusisto, Taipale, Kääriäinen & Wilska 2021, 22). DigiGym-hankkeessa olemme käyttäneet käsitteitä *digitaidot* ja *digiosaaminen* kuvastamaan samaa asiaa.

Digiosaaminen

Digitaalisuus on kaikkialla arjessamme. Älyluuri kädenjatkona tarjoaa lähes rajattomat mahdollisuudet vapaa-ajan, töiden ja opiskelun tarpeisiin missä ja milloin vain. Digitaaliset laitteet ja palvelut ovat tuoneet helpotusta arkeen, ja muutos on ollut nopeaa. Yhtäkkiä on tultu tilanteeseen, että arjen perusasioiden hoitaminen sujuu vain parilla klikkauksella vaikkapa kotisohvalta. Digiyhteiskunnassa oleva ihminen tarvitseekin digiosaamista, joka on edellytys työelämässä toimimiseen, opiskeluun sekä omien asioiden hoitamiseen digitaalisilla välineillä ja digitaalisissa palveluissa (TIEKE 2023).

On hankalaa määrittää, mikä on riittävä digiosaamisen taso. DiKATA-hankkeessa määritellyt digitaitotasot tarjoavat kuitenkin mallin, josta tasoa voi lähteä määrittämään omalla kohdallaan. Mallissa taidot on jaoteltu kolmeen osaan: aloittelevan käyttäjän taitoihin, peruskäyttäjän taitoihin sekä hyötykäyttäjän taitoihin. Henkilön tilanteesta riippuen hänelle voi riittää se, että hän kykenee päivittäisiin asiointeihin verkossa, tai sitten hän voi esimerkiksi työnsä tai opintojensa vuoksi tarvita syvällisempää digiosaamista. Digitaalisuus on myös nopeasti muuttuvaa, mikä edellyttää opitun tiedon päivittämistä sekä uuden tiedon oppimista ja omaksumista. (TIEKE 2023.)

Hankkeeseemme määriteltiin omat digiosaamisen alueet työpajatoimintaympäristöön soveltuviksi TIEKEN (2023) malliin pohjaten pääosin peruskäyttäjän taitojen alueelta. Hankkeemme alkukartoitukseen osallistuneista työpajatoiminnan osallistujista enemmistö arvioi omat digitaitonsa keskimäärin hyväksi, mikä huomioitiin hankkeen toimenpiteissä. Toisaalta hankkeen toiminnassa oli huomioitava myös ne, joiden osaaminen oli lähtökohtaisesti joko kovin matalalla tai erityisen korkealla.

Digi- ja väestötietoviraston (2021) tekemästä nuorten digitaitojen kartoituksesta käy ilmi, että myytti nuorista diginatiiveina on vahva ja harhaanjohtavuutensa vuoksi pahimmillaan myös haitallinen. Kuten kaikilla muillakin ikäryhmillä, myös nuorilla on erilaisia valmiuksia oppia ja omaksua uusia taitoja ja tietoa. Tämä pätee digitaitoihin aivan kuten mihin tahansa muuhunkin opeteltavaan asiaan. On siis vahingollista olettaa, että nuoret eivät pelkän ikänsä vuoksi tarvitsisi tukea digitaitoihinsa. (Digi- ja väestötietovirasto 2021.)

Samaisesta kartoituksesta käy ilmi, että nuoret nostavat digitaitojen sisällöistä tärkeimpinä esille erityisesti medialukutaidon ja lähdekriittisyyden, kyberturvallisuuden, kyvyn toimia digitaalisessa ympäristössä sekä viestintä- ja kielitaidot. Kartoitusta varten tehdyissä asiantuntijahaastatteluissa nousee esiin koulutuksen tarjoaman digiosaamisen eriarvoistava vaikutus. Eriarvoisuutta mahdollisuudessa harjoitella digitaitoja syntyy siksi, että vastuu digitaitojen opettamisesta on usein yksittäisten opettajien harteilla, joiden kyvyt ja käytettävissä olevat resurssit vaihtelevat suurestikin. (Digi- ja väestötietovirasto 2021.)

Raportissa todetaan myös, että erityisesti toisen asteen koulutuksen loppuvaiheessa olevien, sieltä valmistuneiden sekä työn ja koulutuksen ulkopuolella olevien nuorten kokemusten mukaan koulussa opitut digitaidot ovat monin osin puutteellisia. Digitaalisten taitojen puuttuminen tarkoittaa, että nuorilta puuttuu arjessa selviytymisen kannalta olennaisia työkaluja, ja siksi erilaisissa palveluissa navigoiminen on haastavaa. (Digi- ja väestötietovirasto 2021.)

Digi- ja väestötietoviraston (2022) mukaan yksi tulevaisuuden tärkeistä digiosaamisen osa-alueista on digirohkeus. Digirohkeudella tarkoitetaan uskallusta kokeilla ja ottaa käyttöön uusia tai päivittyneitä digitaalisia laitteita ja palveluita tai näiden laitteiden ja palveluiden käytössä kehittymistä. Uusien sovellusten ja päivitysten käyttäjältä vaaditaan sekä kykyä sietää epävarmuutta että rohkeutta kohdata digitalisoituva arki. Tulevaisuudessa erot digitaalisissa määrityksissä entistä enemmän sen mukaan, millaiset valmiudet yksilöllä on oppia uusia digitaitoja. Uuden oppiminen vaatii uskallusta yrittää ja kokeilla – myös niissä tilanteissa, kun laitteet tai palvelut nostavat pintaan epämiellyttäviä tunteita.

Kansakunnan digitaitoja ja -osaamista tarkasteltaessa ei siis riitä, että tarkastelemme niitä tietyllä hetkellä. Tulevaisuuden digiosaamisen näkökulmasta on

– taitojen hallinnan sijaan – olennaisempaa tarkastella kykyä omaksua uutta tietoa sekä soveltaa jo opittua muuttuvassa toimintaympäristössä.

Digi- ja väestötietoviraston (2022) kokoaman digitaitoraportin mukaan suomalaiset ovat kansainvälisesti verraten osaavia digikäyttäjiä. Kuitenkin Suomessakin on vielä tekemistä digiosaamisen vahvistamisessa. Vaikka yhteiskuntamme on pitkälle digitalisoitunut, kyberturvallinen ja kehitysmyönteinen, moni kokee, ettei ole digin käyttäjänä tasavertainen muiden kanssa. Esimerkiksi nuorista kahdeksalla prosentilla on hankaluuksia opinnoissa tarvittavien laitteiden kanssa. Opiskelussa ja työelämässä tarvittavien digitaitojen hallinta olisikin ensiarvoisen tärkeää tasavertaisten mahdollisuuksien saavuttamiseksi.

Työmarkkinoiden murros yhdistettynä digitalisaatioon tarkoittaa, että yhä useampi työtehtävä tulee vähintäänkin hyödyntämään tietoteknologiaa tai olemaan erittäin tiiviisti sidoksissa siihen. Työntekijän näkökulmasta työn digitalisaatio edellyttää digitaitoja tavoilla, joita kaikkia emme edes osaa vielä kuvitella. Riskinä on, että matalimmin koulutettujen työntekijöiden asema heikentyy nopeasti, jos mahdollisuutta digitaitojen haltuunottoon ei uloteta kaikille (Sovelto & Suomen Ammattiliittojen Keskusjärjestö 2017, 11). Pahimmassa tapauksessa tämä kiihdyttää eriarvoistumista yhteiskunnassa entisestään ja luo työmarkkinoilta syrjäytymiseen noidankehän, josta yksilön on vaikea pyristellä irti.

Digiosallisuus

Digin ilosanomaa levittävien huulilla onkin digiosallisuus-käsite. Jotta ihmiset voisivat olla osallisia tästä digitaalisesta maailmasta ja yhteiskunnasta, pyritään digiosallisuuden edistämiseen. Tavoitteena on myös lisätä hyvinvointia ja osallisuutta kaikilla elämän osa-alueilla. (Terveiden ja hyvinvoinnin laitos 2023.) Yhteiskunnassamme tulisi tukea yhdenvertaisesti kaikkia yksilöitä digitalisoituvassa maailmassa, jotta kaikilla olisi yhtäläiset mahdollisuudet toimia omassa ympäristössään.

Digitalisaation muuttaessa jatkuvasti yhteiskuntaa ja yksilön kokemusmaailmaa myös osallisuuden mahdollisuudet ovat muutoksessa. Digiosallisuuden käsite ei ole täysin yksiselitteinen, mutta se voidaan nähdä positiivisena ilmiönä, jonka vaikutukset ylettyvät digitaalisen maailman ulkopuoliseen arkielämään – kaikille elämän osa-alueille.

Avain digiosaamisen ja –osallisuuden vahvistamiseen ovat arjessa toteutettavat, helposti lähestyttävät matalan kynnyksen sisällöt, jotka osallistujat kokevat omikseen. Digitaitoja vahvistamalla voidaan tutkimusten mukaan vaikuttaa osallisuuden ja merkityksellisyuden kokemuksiin. Erityisesti henkilökohtaiseen elämään ja sosiaaliseen kanssakäymiseen liittyvät digitaidot lisäävät yksilön kykyä toteuttaa itseään, tulla osalliseksi omana itsenään, edistää omaa hyvinvointiaan sekä huolehtia omasta turvallisuudestaan ja itsestään digitaalisilla

areenoilla. Näiden taitojen vahvistuessa myös koulutukseen ja työelämään sioutuminen tulee todennäköisemmin mahdolliseksi. (Kaarainen 2022.)

Digiosallisuuden käsite on määritelty valtioneuvoston rahoittamassa Teknologian tutkimuskeskus VTT:n ja Jyväskylän yliopiston Digiosallisuus Suomessa -hankkeessa (2020–2022). Hankkeen väliraportissa todetaan digiosallisuuden tarkoittavan ”vapaaehtoista ja arjen sujuvuuden kannalta riittävän aktiivista osallistumista yhteiskunnan toimintaan, jossa hyödynnetään digitaalisia välineitä, sovelluksia ja palveluita yksilön/yhteiskunnallisen ryhmän näkökulmasta mielekkäällä ja merkityksellisellä tavalla” (Hänninen ym. 2021, 41).

Digiosallisuus Suomessa -hankkeessa on lisäksi tunnistettu digiosallisuuden eri osa-alueita seuraavasti (Hänninen ym. 2021, 25–40):

1. infrastruktuuri ja teknologiset välineet – ilman sopivia välineitä ja niiden käytön mahdollistavaa infrastruktuuria osallistuminen yhteiskunnan toimintaan on vaikeaa tai jopa mahdotonta
2. saavutettavuus – digitaalisten palvelujen tekniseen toteutukseen, helpokäyttöisyyteen sekä sisältöjen ymmärrettävyyteen ja selkeyteen liittyvä esteettömyys
3. turvallisuus ja luotettavuus – yksilön ja yhteiskunnallisten ryhmien tiedot ja taidot tietokoneen ja älypuhelimien turvalliseen käyttöön sekä oman tietosuojan hallintaan ovat jatkuvan päivityksen tarpeessa
4. taidot, osaaminen ja digituki – digiosallisuus edellyttää riittäviä teknologisia taitoja ja osaamista sekä tarvittaessa tietoa digitukimahdollisuuksista ja pääsyn niiden pariin
5. käytettävyys – käyttäjä voi hyödyntää palveluita vaivattomasti ja tehokkaasti, ja palvelusuunnittelussa huomioidaan mahdolliset käyttöä vaikeuttavat yksilölliset tekijät
6. käyttäytyminen ja hyödyt – tilanteet, joissa teknologian ja digipalveluiden hyödyntäminen on tai ei ole mahdollista; toisaalta myös yksilön aktiivinen valinta olla käyttämättä digipalveluita eli motivaatioon liittyvät tekijät.

Digiosallisuutta käsiteltäessä on mahdollista tunnistaa osallisuuden käsitteen kääntöpuoli. Jos digitaalisuus tuottaa uudenlaisia tapoja olla osallinen, myös kääntöpuolena on uudenlaisia, digitalisaatioon liittyviä esteitä ja rajoituksia. Yksilöillä tai yhteiskunnallisilla ryhmillä ei ehkä ole yhdenvertaisia mahdollisuuksia käyttää digitaalista teknologiaa, käytön intensiteetti ja osuus arkipäiväisten asioiden hoitamisesta vaihtelevat tai digitaalisen teknologian ja palveluiden käyttö ei ole mahdollista terveydentilan, iän tai muiden syiden vuoksi. (Hänninen ym. 2021.)

Digisyrjäytyminen ja digikuilut

Edellä kuvatuilla tavoilla syntyvän digiosattomuuden käsitteitä ovat digisyrjäytyminen sekä erilaiset digikuilut, joita on tunnistettu myös tässä hankkeessa (ks. luku 6. Digitaalisen yhteisöllisen ohjausmallin kehittäminen). Digitaalinen syrjäytyminen voi olla seurausta ainakin kahdesta eri tekijästä. Syrjäytymistä voi tapahtua, jos omat kyvyt hyödyntää palveluita tai osallistua verkossa tapahtuvaan toimintaan ovat puutteelliset. Osaamisen ja taitojen lisäksi tarvitaan riittävät välineet. Digiosallisuutta tai sen kääntöpuolta pohdittaessa onkin hyvä muistaa, ettei kyse ole aina yksilön kyvystä tai mahdollisuudesta oppia ja ottaa haltuun uutta tietoa. Marginalisoitumiseen voi johtaa myös tieto- ja viestintäteknologian saatavuuden puute. (Takala & Takala 2019, 24.)

Uusien teknologioiden yleistyessä teknologian käyttöön liittyy murrosvaiheita, joiden aikana yhteiskunnallinen eriarvoisuus lisääntyy. Eriarvoisuuden taustalla nyt käynnissä olevassa älyteknologioiden murroksessa ovat digitaaliset kuilut eli erot ihmisten mahdollisuuksissa, kyvyissä ja motivaatiossa käyttää ja hyödyntää digitaalisia sovelluksia, välineitä ja palveluita. 1990-luvulta saakka tutkittujen digikuilujen arvioidaan voivan muun muassa voimistaa yhteiskunnallista epätasa-arvoa, lisätä syrjäytymisen uhkaa, vaikeuttaa mahdollisuuksia pidentää työuria ja lisätä työllisyysastetta sekä lisätä yleistä teknologiakriittisyyttä ja -vastaisuutta yhteiskunnassa. (Alasoini, Ala-Laurinaho, Käsälä, Saari & Seppänen 2022, 13–15.)

Miksi digitaitoja ja -osallisuutta?

Työmarkkinakansalaisuus ja kriittisen tutkimuksen näkökulma

Suomesta maalailaan jo maailman kovinta digikyvykkyysmaata. Muun muassa yksilöiden digitaalista osaamista kasvattamalla ja palveluiden käyttöä helpottamalla Suomesta voidaankin luoda kärkimaa digitaalisuuden valjastamisessa yhteiskunnallisiin prosesseihin. Tosin yksilötasolla haasteeksi tunnistetaan yksilöiden erilaiset taustat, resurssit ja kyvyt ottaa digitaalisia palveluita haltuun. (Karvonen 2023.) Samaan aikaan Suomi vuonna 2050 -selvityksen (Lasten ja nuorten säätiö, Tieto & Tulevaisuuskoulu 2019) mukaan yhteiskuntamme tulevaisuuden tekijöiden, eli nuorten, suhtautuminen teknologiaan on kaksijakoista. Nuoret uskovat digitalisaation ja teknologian merkityksen kasvavan entisestään, mutta kehitystä ei aina nähdä pelkästään toivottavana. Yksilöiden digiosaamisen kasvattaminen ja ylipäätään lisääminen jotakin tiettyä tarkoitusta varten ei ehkä olekaan ihan yksiselitteistä.

Digiosallisuuden tilaa Suomessa käsittelevässä raportissa on esitetty kysymys, onko kokonaan digitaalinen yhteiskunta järkevä tavoite osallisuuden näkökulmasta. Millaisia hyötyjä ja haittoja digitaalisen yhteiskunnan tavoittelemiseen liittyy osallisuuden ja digiosallisuuden näkökulmasta? Millaisia toimijoita ja digikansalaisia digitaalisessa yhteiskunnassa pitäisi elää? (Hänninen ym. 2021, 18.)

Digiosaamisen ja -osallisuuden lisääntymistä tavoiteltaessa onkin tärkeää pohtia myös sitä, mihin toiminnalla pyritään. Kriittisen nuorisotutkimuksen esittelemä työmarkkinakansalaisuuden käsite kuvaa palkkatyöhön osallistumista ”kunnon kansalaisen” mittarina. Nuoria aktivoiva työvoimapolitiikka ja vaatimukset vastuun kantamisesta kaikilla elämän osa-alueilla yhdessä muutuvien työmarkkinoiden ja eriarvoisuuden lisääntymisen kanssa luovat nuorille ristiaallokon. Siinä tilanteessa on vähintäänkin haastavaa rakentaa omaa polkuaan kohti itselle sopivaa tapaa osallistua ja olla osallinen yhteiskunnasta. (Kallio & Ågren 2022.)

Tavoitellaanko digiosaamista ja -osallisuutta vahvistettaessa mahdollisimman monen pääsyä mukaan yhteisiin talkoisiin eli aiempaa suurempaa määrää työmarkkinakansalaisia? Vai pyritäänkö digiosaamista vahvistamalla saattamaan mahdollisimman moni hyvän elämän äärelle? Onko työmarkkinakansalaisuus aina automaattisesti hyvän elämän tae? Digiosaamista vahvistavaa toimintaa suunniteltaessa on tärkeää tunnistaa ne arvot, jotka ohjaavat toimintaa, sekä niiden merkitys toiminnassa. Digiosaaminen ja digiosallisuus eivät itsessään ole tavoitteita vaan välineitä matkalla kohti parempaa elämää.

Lähteet

Alasoini, Tuomo & Ala-Laurinaho, Arja & Kängsälä, Marja & Saari, Eveliina & Seppänen, Laura 2022. Työelämän digikulujen yli. Digitalisaatio kaikkien kaiveriksi. Helsinki: Työterveyslaitos. Viitattu 11.4.2023. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-261-997-6>

Digi- ja väestötietovirasto 2021. Nuorten digitaidot -kartoitus 2021. Diginatiivimyyttiä murtamassa. Myös nuoret kaipaavat digitukea. Viitattu 5.4.2023. https://dvv.fi/documents/16079645/20502009/DVV_Nuortendigitaidot_kartoitus_raportti_2021.pdf

Digi- ja väestötietovirasto 2022. Digirohkea luottaa tulevaan. Digitaitoraportti 2022. Viitattu 30.3.2023. <https://dvv.fi/documents/16079645/141915645/Digitaitoraportti+2022.pdf/4aef7918-6acd-b08b-12fb-f61739b2c8c7/Digitaitoraportti+2022.pdf?t=1669817591546>

Hänninen, Riitta & Karhinen, Joonas & Korpela, Viivi & Pajula, Laura & Piha-

maa, Olli & Merisalo, Maria & Kuusisto, Olli & Taipale, Sakari & Kääriäinen, Jukka & Wilska, Terhi-Anna 2021. Digiosallisuuden käsite ja keskeiset osa-alueet. Digiosallisuus Suomessa -hankkeen väliraportti. Valtioneuvoston selvitystoiminnan julkaisusarja 2021:25. Viitattu 7.3.2023. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-383-287-9>

Kaarakainen, Meri-Tuulia 2022. Digitaalisen syrjäytymisen ehkäiseminen osaksi nuorten kohtaamista. Blogikirjoitus 21.3.2022. <https://www.verke.org/blogit/digitaalisen-syrjaytymisen-ehkaiseminen-osaksi-nuorten-kohtaamista/>

Kallio, Jenni & Ågren, Susanna 2022. Kirjoituksia kestävästä hyvinvoinnista, osa 4. Nuori kansalainen – arvokas ammattilainen ja yhteiskunnan jäsen? Kriittisen tutkimuksen näkökulmia nuorten hyvinvointiin ja osallisuuteen. ALL-YOUTH-hanke. Viitattu 11.4.2023. <https://www.allyouthstn.fi/kirjoituksia-kestavasta-hyvinvoinnista-osa-4-nuori-kansalainen-arvokas-ammattilainen-ja-yhteiskunnan-jasen-kriittisen-tutkimuksen-nakokulmia-nuorten-hyvinvointiin-ja-osallisuuteen/>

Karvonen, Sanna 2023. Digikyvykäs huominen. Utinen 7.2.2023. Helsinki: TIEKE. Viitattu 17.2.2023. <https://tieke.fi/digikyvykas-huominen/>

Lasten ja nuorten säätö & Tieto & Tulevaisuuskoulu 2019. Suomi vuonna 2050. Millaiseen tulevaisuuteen nuoret uskovat? Viitattu 17.2.2023. <https://www.nuori.fi/static/b382d4b9a229fa4ca540e9f8aff00230/Suomi-vuonna-2050-1.pdf>

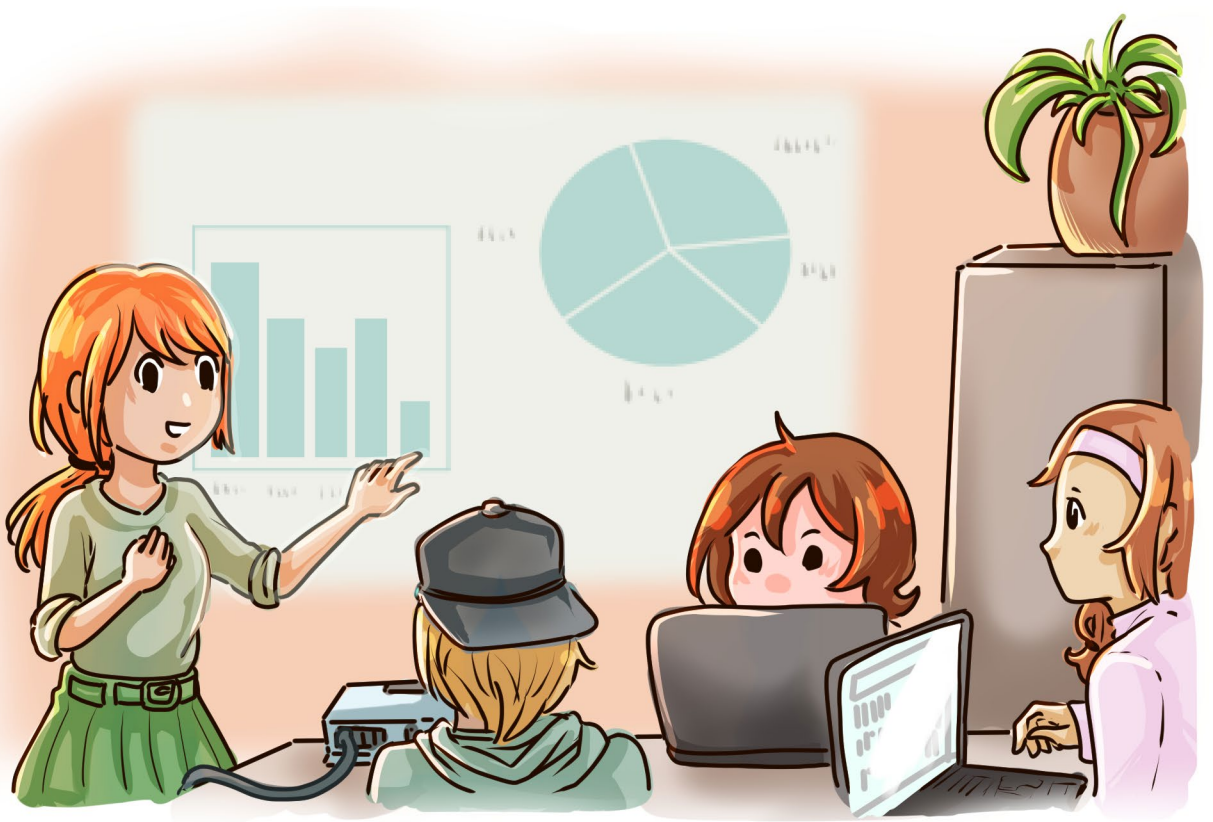
Sovelto & Suomen Ammattiliittojen Keskusjärjestö 2017. Digiajan työelämävalmiudet. Kaikille kätevästi. Viitattu 5.4.2023. <https://www.sak.fi/serve/bWV-kaWEvNTI3NS9maWVsZF9maWxl>

Takala, Anna & Takala, Sara 2019. Medianuoruus. Opas aikuisille. Mediakasvatuseuran julkaisuja 1/2019. Viitattu 5.4.2023. <https://mediakasvatus.fi/materiaali/medianuoruus-opas-aikuisille/>

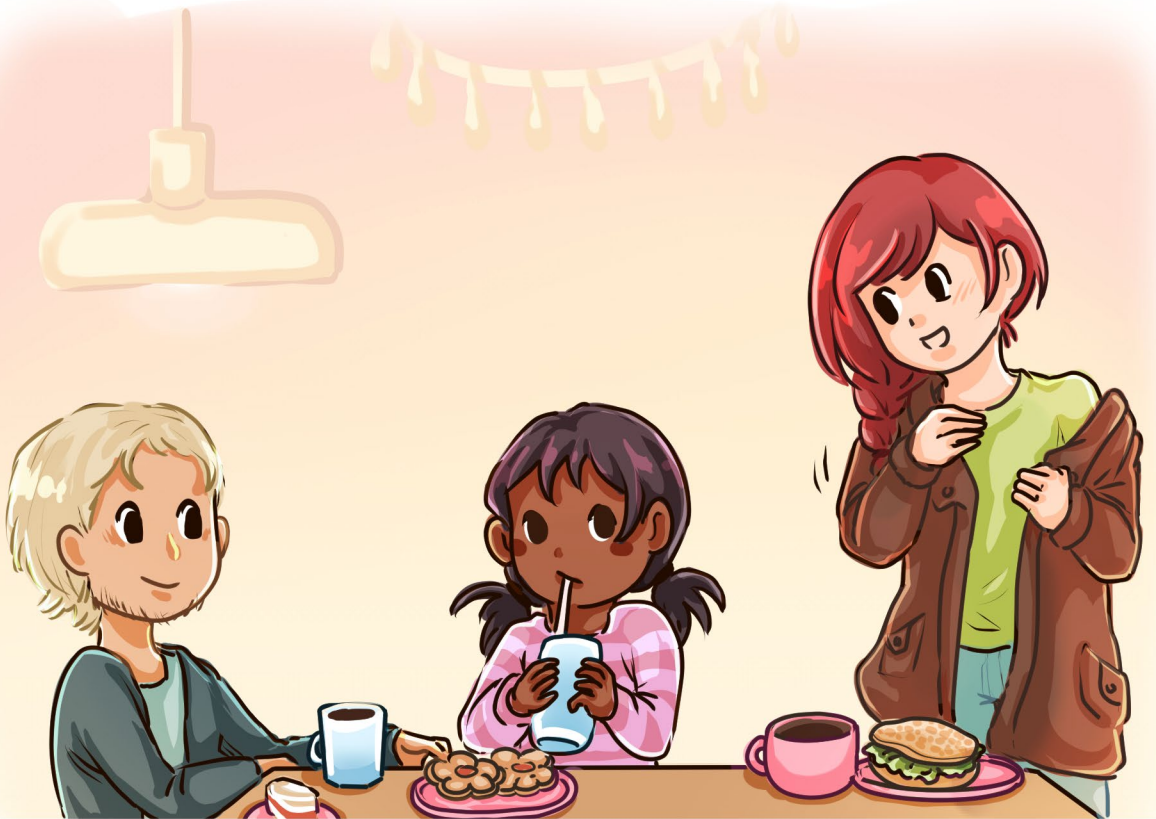
Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2023. Digiosallisuuden edistäminen. Viitattu 17.2.2023. https://thl.fi/fi/web/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johdaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-edistamisen-mallit/digiosallisuuden-edistaminen#Digitaalinen_osallistuminen_ja_vaikuttaminen

TIEKE 2023. Digitaitotasot. Viitattu 23.2.2023. <https://tieke.fi/digitaitotasot/>

Verke 2023. Nuorisotyön ammatillisen digiosaamisen työkalupakki. Viitattu 17.2.2023. <https://www.verke.org/julkaisut/nuorisotyon-ammattillisen-digiosaamisen-tyokalupakki/>



Osa 2 **Digitreenit ja tulokset**



Digitaalisen yhteisöllisen ohjausmallin kehittäminen

Kolehmainen, Marjo

DigiGymin toiminnassa kehitettiin digitaalinen yhteisöllinen ohjausmalli työpajatoimintaan tai vastaavaan työllisyyttä edistävään toimintaan.

Digitaalinen yhteisöllinen ohjausmalli on yhteiskehittämisellä toteutettavaa ohjauksellista toimintaa, jossa digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntämällä ja käsittelemällä edistetään vuorovaikutusta, yhdessä olemista ja tekemistä, yhteisöllisyyttä ja osallisuutta. Ohjauksellinen toiminta voi olla fyysisessä tai digitaalisessa ympäristössä tapahtuvaa tai niiden sekoitus. Digitaalista mediaa ja teknologiaa voidaan hyödyntää siinä välineenä, toimintana ja/tai sisältönä.

Digitaalisella yhteisöllisellä ohjauksella mahdollistetaan osallistujien digitaitojen oppiminen niin elämässä (kansalaisdigitaidot) kuin työelämään ja koulutukseen siirtymisessä. Se tarjoaa aidosti vaikuttavaa, osallistujien tarpeet huomioivaa toimintaa. Digitaalisella yhteisöllisellä ohjauksella voidaan myös poistaa aikaan, paikkaan ja tiedonsaantiin liittyviä esteitä. Kaikki osallistujat eivät välttämättä ole paikalla yhtä aikaa fyysisesti, mutta he työستävät yhteisiä projekteja. Lisäksi usein on oppimisen kannalta merkityksellistä jakaa yksilötoita.

Tässä luvussa esitellään kehittämistyön vaiheet (alkukartoitus ja toimenpiteet), keskeiset menetelmät sekä digikuilut, jotka nousivat esiin lisärahoituksella toteutettavaksi kehityksaiheeksi. Myöhemmissä luvuissa syvennytään vielä mallinnettuun yhteiskehittämiseen ja digitaaliseen toimintaan työpajoissa.

Alkukartoitus

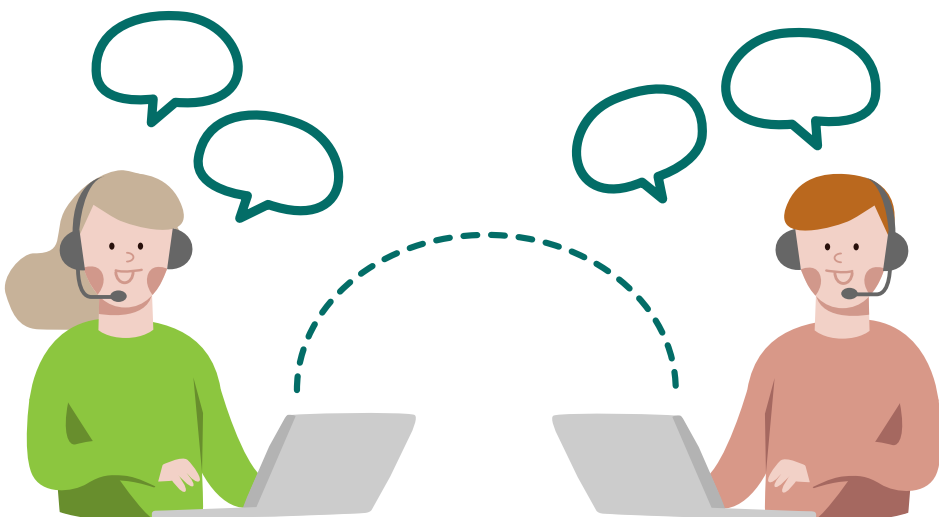
Mallin kehittämisprosessi alkoi alkukartoituksella. Alkukartoituksessa selvitettiin digitaalisen yhteisöllisen ohjausympäristön tarpeita, mahdollisuuksia ja haasteita. Osallistujat arvioivat digitaitojen osa-alueiden osaamistaan ja niihin liittyviä kiinnostuksen kohteitaan. Osa-alueet valittiin DiKATA-hankkeessa (TIEKE 2023) määriteltyjä digitaitotasoja mukailleen. Digitaitojen osa-alueita määrittyi seitsemän: 1) laitteiden

hallinta, 2) tiedon haku ja arviointi sekä medialukutaito, 3) tekijänoikeudet, 4) tietoturvaosaaminen (joka muutettiin lopulliseen malliin paremmin kuvaavaksi digiturvalliseksi elämäksi), 5) viestintä, 6) tiedon tuottaminen ja muokkaaminen sekä 7) yhteisöllinen työskentely. Alkukartoituksessa kartoitettiin lisäksi yhteisöllisen, saavutettavan ja viihtyisän ympäristön edellytyksiä.

Alkukartoitusvaiheessa ja toiminnan käynnistyessä mallin kehittäminen tähtäsi siihen, että ohjaus ja toiminta tapahtuisivat pääsääntöisesti digitaalisessa ympäristössä eli täysin etänä. Covid-19-pandemian väistyessä työpajatoiminta kuitenkin palautui lähitoiminnaksi eikä etävalmennusta enää mahdollistettu. Sen vuoksi toiminta ja kokeilut siirtyivät enemmän fyysiseen ympäristöön sekä digitaalisen ja fyysisen sekoitukseen. Kehitetty malli ei näin ollen palvele täysin pelkästään verkossa tapahtuvaa ohjausta eikä ole suoraan siihen sopiva. Se kuitenkin tukee ja edistää etänä toteutettavaa toimintaa.

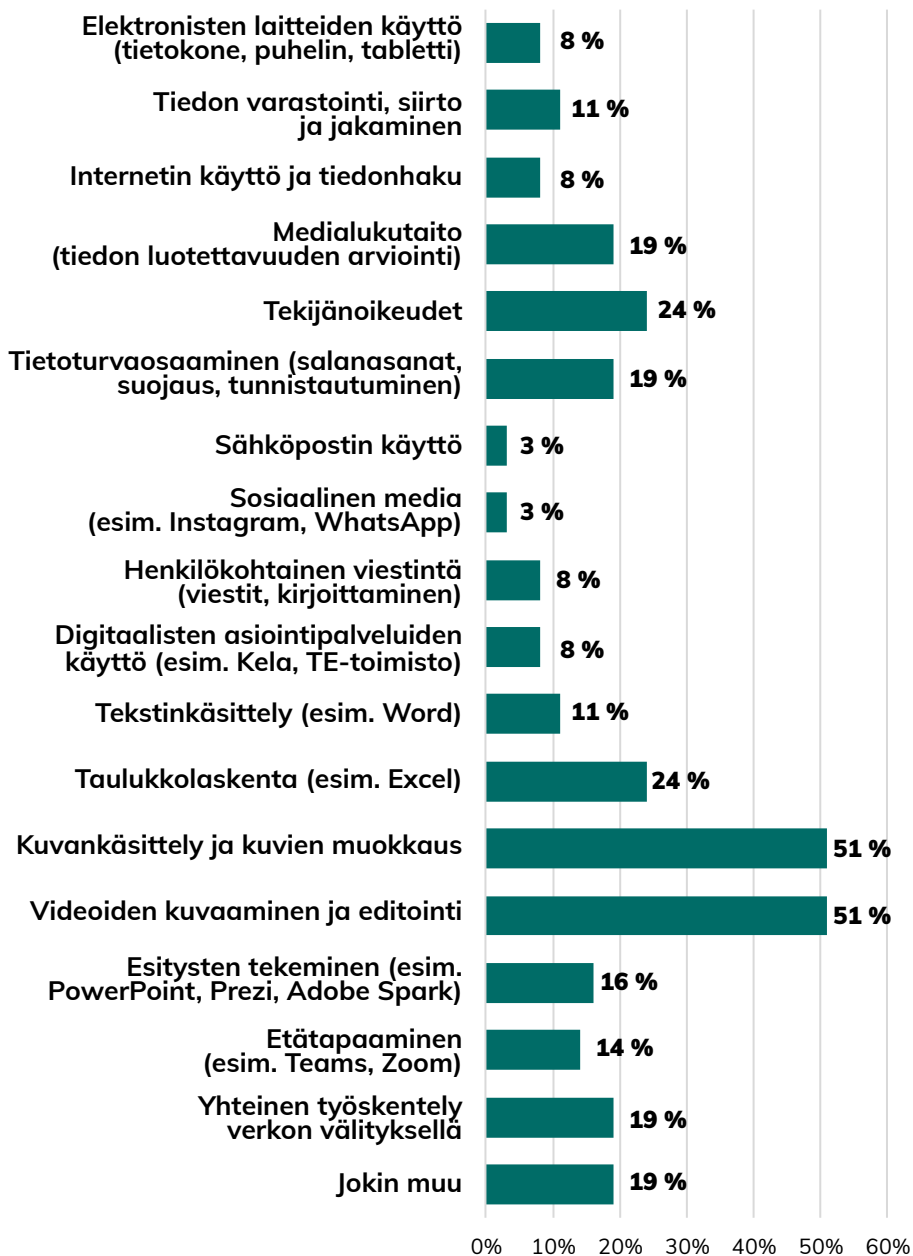
Alkukartoituksessa osallistujilta kerättiin aineistoa usealla menetelmällä. Siinä toteutettiin digitaitojen osaamista ja oppimisen kiinnostusta selvittävä sähköinen kysely (n = 37), jota tukivat yksilöhaastattelut (n = 19). Yhteisöllistä, saavutettavaa ja viihtyisää digiympäristöä selvitettiin osallistujilta laadullisin menetelmin DigiBrunssi-tapahtumassa (n = 43) sekä ryhmätehtävällä (n = 6).

Aineistosta laaditun selvityksen mukaan osallistujien kokemassa digitaitojen osaamisessa oli paljon vaihtelua. Osallistujien digitaitojen osaaminen ylsi kaikilla osa-alueilla hieman keskiarvoa paremmaksi 5-portaisella asteikolla, jossa 5 oli erinomainen ja 1 heikko (taulukko 1). Osallistujat kokivat osaamisensa parhaaksi tiedonhaussa, tiedon arvioinnissa ja medialukutaidossa (ka. 4,2). Heikoimmaksi osaaminen koettiin tiedon tuottamisessa ja muokkaamisessa (ka. 2,9). (Jääskeläinen, Piispanen & Tuisku 2021, 3–4.)



Taulukko 1. Osallistujien kokema digitaitojen osaaminen.

Pääteema	Osa-alueet	Ka.
1. Laitteiden hallinta	a) elektronisten laitteiden käyttö (tietokone, puhelin, tabletti) b) tiedon varastointi, siirto ja jakaminen	4,0
2. Tiedon haku & arviointi, media-lukutaito	c) internetin käyttö ja tiedonhaku d) medialukutaito (tiedon luotettavuuden arviointi)	4,2
3. Tekijänoikeudet	e) tekijänoikeudet	3,3
4. Digiturvallinen elämä	f) tietoturvaosaaminen (esim. salasanat, suojaus, tunnistautuminen)	3,9
5. Viestintä	g) sähköpostin käyttö h) sosiaalinen media (esim. Facebook, Instagram) i) henkilökohtainen viestintä (viestit, kirjoittaminen) j) digitaalisten asiointipalveluiden käyttö (Kela, TE-toimisto)	4,1
6. Tiedon tuottaminen ja muokkaaminen	k) tekstinkäsittely (esim. Word) l) taulukkolaskenta (esim. Excel) m) kuvankäsittely ja kuvien muokkaus n) videoiden kuvaaminen ja editointi o) esitysten tekeminen (esim. PowerPoint, Prezi, Adobe Spark)	2,9
7. Yhteisöllinen työskentely	p) etätapaaminen (esim. Teams, Zoom) q) yhteinen työskentely verkon välityksellä (esim. vuorovaikutus, keskustelu, jakaminen)	3,2



Kuva 1. Osallistujien kiinnostus oppia lisää digitaaloista.

Osallistujien kiinnostus oppia eri digitaaloja jäi selvityksen perusteella vähäiseksi lukuun ottamatta kuvan käsittelyä ja muokkausta sekä videoiden kuvaamista ja editointia. Hieman yli puolet oli kiinnostuneita kehittämään näitä taitoja (kuva 1). Tiedon tuottamisen ja muokkaamisen osaaminen arvioitiin heikoimmaksi, mutta sen kehittämisestä ei silti oltu kiinnostuneita.

DigiBrunsseilla osallistujilta kerätty aineisto antoi suuntaa yhteisöllisen toiminnan toteuttamiseen. Yhteisöllisyyteen liitettiin vapaaehtoinen, omaan tahtoon perustuva osallistuminen. Yhteisöllisyyden nähtiin muodostuvan yhdessä tekemisen ja olemisen sekä toimivan vuorovaikutuksen kautta. Myös kokemuksen vaikuttamisen mahdollisuudesta ja kuulluksi tulemisesta nähtiin vaikuttavan yhteisöllisyyteen vahvasti. Lisäksi myönteisten tunteiden kokemisen yhdessä koettiin lisäävän yhteisöllisyyttä. Jaetut kiinnostuksen kohteet ja niistä keskusteleminen, huumori ja matala kynnyks osallistua toimintaan liitettiin yhteisöllisyyden edellytyksiin.

Saavutettavan, viihtyisän ympäristön nähtiin muodostuvan lähes samoista tekijöistä. Sosiaalista saavutettavuutta edistävät yhteiset vuorovaikutuksen pelisäännöt, mahdollisuus viestiä monipuolisesti erilaisilla tavoilla sekä vapaaehtoisuus vuorovaikutukseen osallistumisessa. Sosiaalisen saavutettavuuden määrittelyssä nousi vahvasti esiin kunnioitus jokaisen yksityisyyttä kohtaan sekä sensitiivinen ilmapiiri keskustelussa ja asioiden jakamisessa, jotta kukaan ei tulisi loukatuksi.

Alkukartoituksessa havaitut tarpeet ja digitaitojen oppimisen kiinnostus huomioitiin hankkeen aikana tehdyssä digitaitojen valmennuksessa, jota toteutettiin workshoppeina. Yhteiskehittämisen avulla käytiin läpi osallistujien kiinnostuksen kohteita ja digitaitoihin liittyviä tarpeita. Alkukartoituksen tulokset ohjasivat toiminnan kehittämistä sekä toimivat suuntana esimerkiksi voimavarakeskeiseen ohjaukseen ja keinojen löytämiseen matalan kynnyksen toiminnan, motivoimisen ja minäpystyvyyden tukemiseksi.

Toimenpiteet

Alkukartoituksesta siirryttiin tuomaan digiä pintaan ja pajalaisten päivään – aloitettiin digitaitojen harjoittelu. Hankkeen toimenpiteet olivat yhteiskehittäminen, workshopit ja yksilövalmennus. Toimenpiteistä on kerrottu enemmän tämän julkaisun muissa luvuissa.

Yhteiskehittämistä tapahtui jo alkukartoituksessa, kun toteutettiin ensimmäinen DigiBrunssi-tapaaminen, jota mallinnettiin hankkeen aikana lisää. Kuu-kausittain pidetyillä DigiBrunsseilla ideoitiin ja suunniteltiin workshoppeja sekä reflektointia jo tehtyä toimintaa. Hankkeen aikana järjestettiin lähes 40 DigiBrunssia. DigiBrunssi-tapaamisten lisäksi hankkeen työntekijät poimivat työ-pajatoiminnan arjesta tarpeita ja toiveita sekä osallistuivat pajalla spontaanisti syntyneisiin digikeskusteluihin. Yhteiskehittäminen rakentuikin niin spontaanina kohtaamisina pajan arjessa kuin järjestettynä toimintana.

Yhteiskehittämiseen linkittyivät myös viikoittaiset workshopit, jotka olivat keskeinen osa hankkeen toimintaa. Workshopeja järjestettiin hankkeen aikana lähes 90. Workshopeissa harjoiteltiin digitaitoja: milloin välineenä, milloin toimintana ja milloin sisältönä – tai yhdistellen. Workshopeissa ideoitiin toiminnan lomassa uusia sisältöjä, joihin digitaalisuus kietoutui mukaan, sekä tunnistettiin opittuja taitoja ja arvioitiin oppimista.

Hankkeessa järjestettiin myös yksilövalmennusta. Yksilövalmennuksella haluttiin varmistaa digitaaloiltaan heikompien osallistuminen yhteiskehittämisen DigiBrunseille ja workshopeihin. Tähän tarpeeseen yksilövalmennusta käytettiin kuitenkin hyvin vähän, sillä osallistujilla oli perusdigitaidot hallussa. Sen sijaan yksilövalmennusta järjestettiin osallistujien akuutteihin, henkilökohtaisiin arjen ongelmiin ja tarpeisiin tai tavoitteellisempaan digitaitojen harjoitteluun, esimerkiksi työnhakutaitoihin, liittyen.

Lisärahoituksella digikuilujen tarkastelua

Jo alkukartoituksessa selvitettiin osallistujien sosiaaliset haasteet osallistua toimintaan ja niiden taustalla olevat ongelmat. Haasteet heijastuivat toiminnan aikana digikuiluina, jotka vaikuttivat toiminnan ja ohjauksen järjestämiseen. Digikuiluiksi tunnistettiin erityisesti osallistujien heikko minäpystyvyys ja digitaalisuuden hyödyntämiskuilu. Heikko minäpystyvyys tarkoittaa heikkoa uskoa omiin kykyihin selviytyä toiminnasta ja digitaalisten laitteiden käytöstä. Digitaalisuuden hyödynnettävyysskuilu taas tarkoittaa käsitystä siitä, että digitaalisista välineistä ja niiden välittämästä toiminnasta ei olisi tarpeeksi hyötyä. Digitaalisuuden hyödyn voi nähdä esimerkiksi siten, että se mahdollistaa paremmin luovuuden, tiedonkulun ja uusien ideoiden soveltamisen sekä tuo tehokkuutta tavoitteisiin pääsemiseksi. (Alasoini, Ala-Laurinaho, Känslä, Saari & Seppänen 2022, 13–15, 28–29.)

Digikuilujen ylittämisen tarkasteluun haettiin ja saatiin lisärahoitusta. Toteutettavalla jatkoajalla (1.9.–31.12.2023) toiminta kohdistuu digikuilujen ylittämisen syvällisempään tarkasteluun esimerkiksi vertaisohjauksen ja yhteiskehittämisen merkityksiä arvioimalla. Tarkastelua tehdään VR-ympäristön kehittämisen ja siellä tehtävien toimintakokeilujen avulla. Tulokset julkaistaan blogikirjoituksina marras-joulukuussa 2023.

Jo tehdyn kehitystyön havainnot viittaavat siihen, että molempien digikuilujen (heikko minäpystyvyys ja digitaalisuuden hyödyntämiskuilu) ylittämiseen voidaan löytää keinoja voimavarakeskeisestä ohjauksesta sekä huomioimalla matalan kynnyksen osallistuminen ja erilaiset motivoimisen tavat. Heikkoa minäpystyvyyttä voidaan tukea vertaisuuden avulla, kannustamalla ja rohkaisemalla osallistujaa mukaan henkilökohtaisesti sekä sanoittamalla hänen osaamisensa kertymistä. Matalan kynnyksen toiminta on kaikille avointa työpajapäivän

aikana pajan tiloissa. Tarvittavat digivälineet ovat esillä ja käyttövalmiina. Lisäksi hetken luodaan hyvä ilmapiiri esimerkiksi huumoria ja leikkiä käyttämällä.

Kehittämistyön toteuttajat ja menetelmät

Hanketyöntekijöiden tiimiin kuuluivat Humakista projektipäällikkö (50 %:n työaika) ja kehittäjä (70 %:n työaika) sekä Valo-Valmennusyhdistyksestä kehittäjä (50 %:n työaika) ja kokopäiväinen ohjaaja, joka toimi työpajatoiminnan arjessa sitouttaen osallistujia toimintaan. Lisärahoituksella Valo-Valmennusyhdistyksessä toimi 1.4.–31.12.2023 vertaisohjaaja (60 %:n työaika). Hanketiimin jäsenet ovat vaihtuneet hankkeen aikana projektipäällikköä ja vertaisohjaajaa lukuun ottamatta. Henkilöstön vaihtuvuus tunnistettiin jo alussa riskitekijäksi. Niinpä hankkeen toimenpiteiden toteuttaminen ja reflektointi dokumentoitiin yhteiselle sähköiselle alustalle tiedon siirtymiseksi.

Kehittämistyötä tukivat hankkeen työntekijöiden vuorovaikutus ja siihen luodut viestinnän rakenteet. Hanketiimin tapaamia järjestettiin pääsääntöisesti viikon välein. Niissä arvioitiin, suunniteltiin ja aikataulutettiin toimintaa. Hankkeen kehittäjillä oli kehittämispalaveri vähintään kuukausittain ajankoh- taisten prosessien konkreettiseen suunnitteluun. Samoin Humakin kehittäjällä ja ohjaajalla oli viikoittain workshopien suunnitteluun ja reflektointiin keskittyvä tapaaminen.

Keskeinen kehittämisen menetelmä oli hankkeen työntekijöiden osallistuva havainnointi. Ohjaajat ja kehittäjät olivat aktiivisesti toteuttamassa toimenpiteitä, joista he kirjasivat havaintoja, kokemuksia ja keskusteluita. Tiedot kirjattiin jokaisen toimenpiteen jälkeen hanketiimin sähköiselle alustalle. Hankkeen toimenpiteiden (workshopien ja DigiBrunssien) jälkeen osallistujia pyydettiin arvioimaan oppimistaan ja antamaan palautetta sähköisellä palautekyselyllä tai suullisesti. Valo-Valmennusyhdistyksen ohjaajat osallistuivat mahdollisuuksien mukaan toimintaan sekä suunnitteluun ja arviointiin osallistujien kanssa. Osa osallistujista kutsuttiin hankkeen tavoitteiden arviointia koskeviin ryhmähaastatteluihin. Valo-Valmennusyhdistyksen ohjaajille järjestettiin kehittäjän fasilitoima arviointitilaisuus, jossa heiltä kerättiin laadullista palautetta yksilöinä.

Lähteet

Alasoini, Tuomo & Ala-Laurinaho, Arja & Käsälä, Marja & Saari, Eveliina & Seppänen, Laura 2022. Työelämän digikuilujen yli. Digitalisaatio kaikkien kaaveriksi. Helsinki: Työterveyslaitos. Viitattu 10.4.2023. <https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/143939/TTL-978-952-261-997-6.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Jääskeläinen, Virva & Piispanen, Saku & Tuisku, Rosa-Maria 2021. Alkuseelvitys. Digitaalisen oppimis- ja ohjausympäristön mahdollisuuksia ja vaatimuksia DigiGym-hankkeessa. Viitattu 10.4.2023. https://digigym.humak.fi/wp-content/uploads/sites/95/2022/05/Alkuseelvitys_pajalaisten-digitaidot.pdf

TIEKE 2023. Digitaitotasot. Viitattu 11.5.2023. <https://tieke.fi/digitaitotasot/>

Digitaalinen yhteisöllinen ohjausmalli – ilman digihikeä

Kolehmainen, Marjo

DigiGym- hankkeen toiminnassa kiteytyi digitaalinen yhteisöllinen ohjausmalli (kuva 1) työpajatoiminnan ohjaajien ja työllisyyttä edistävien tahojen käyttöön. Mallissa kuvataan digitaalisen toiminnan toteuttaminen, yhteiskehittäminen, voimavarakeskeinen ohjaus, keskeiset toteuttamisessa huomioitavat käytänteet ja toiminnan vaikutukset osallistujiin.



Kuva 1. Digitaalinen yhteisöllinen ohjausmalli.

Mallin ajatus on, että digitaalisuus ei ole mikään erillinen osa tai asia työpa- ja- tai vastaavassa yhteisöllisessä toiminnassa. Digi on osa työpajan toiminta- kulttuuria ja ohjaajan työote – se on punainen lanka, joka kulkee läpi niin toiminnan kuin tekemisen tavan. Ohjaajalle ei tule mallia toteuttaessaan digihiki, eikä kenenkään tarvitse olla toimintaa harjoittaessaan pesunkestävä digiosaaja. Mallia toteuttaessaan ohjaaja voi kuitenkin kasvaa sellaiseksi – joko huomaa- mattaan tai tiedostaen.

Tässä luvussa avataan toiminnan vaikutuksia osallistujiin sekä keskeisiä toteuttamisessa huomioitavia käytänteitä. Seuraavissa luvuissa taas avataan tarkemmin mallin muut osat: yhteiskehittäminen, digitaalinen toiminta ja voima- varakeskeinen ohjaus.

Vaikutukset osallistujiin

Digitaalisella yhteisöllisellä ohjausmallilla, joka edistää digitaitojen oppimista, yhteisöllisyyttä ja osallisuutta, on saumaton yhteys työpajatoiminnan yleisiin tavoitteisiin ja niiden tukemiseen – kyseessä ei siis ole niistä erillinen toiminta. Työpajatoiminnan tavoitteena on osallistujan elämänhallinnan, hyvinvoinnin ja osallisuuden edistäminen, osaamisen tunnistaminen sekä valmentaminen kohti koulutusta tai työelämään siirtymistä. Mallin avulla voidaan tukea osal- listujan yksilöllisiä tavoitteita ja tunnistaa hänen digitaalisia taitojaan.

Huomioimalla digitaitojen edistäminen työpajatoiminnassa voidaan tukea osallistujan digiosallisuutta. Digitalisaation jatkuvasti muuttaessa yhteiskun- ta ja yksilön kokemusmaailmaa sen vaikutukset tuntuvat myös osallisuuden muutoksessa kaikilla elämän osa-alueilla, kuten työssä, opiskelussa, harras- tuksissa, taloudessa, terveydessä ja asumisessa. (Karjula 2023.) Digitaalisessa yhteiskunnassa digitaidot ovat kansalaistaitoja, joiden oppiminen on jokaisen oikeus.

Opintojen ja työelämän osaamisvaatimukset määrittävät käsitykset niihin liit- tyvistä yleisistä, hyödyllisistä digitaidoista. Niitä toivotaan välitettävän myös opintojen ja työelämän ulkopuolella oleville työpajatoiminnan osallistujille. Tällaisia taitoja ovat esimerkiksi Microsoft Office 365 -ohjelmien, erilaisten verkkosovellusten ja sosiaalisen median kanavien käytön hallitseminen.

Havaitsimme kuitenkin jo alkukartoituksessa, että osallistujia kiinnostavat enemmän heidän henkilökohtaiseen elämäänsä liittyvät digitalisaation hyö- dyntämisen taidot kuin ne taidot, joita työelämässä ja opiskelussa oletetaan tarvittavan. Workshopeissa käsiteltiinkin useampaan otteeseen digiä osallistu- jien arjessa – se oli kantava teema yhteiskehittämisen eri tasoilla. Tällä ”digi arjessa, ei digiä digin vuoksi” -havainnolla on merkitystä myös hyödynnettä- vyyteen liittyvän digikuilun tilkitsemisessä sekä osallistujien motivoimisessa. Digin tunnistetaan olevan hyödyksi elämässä.

Niinpä totesimme, että digitalisaatiota kannattaa lähteä tarkastelemaan osallistujien henkilökohtaisen elämän intressien kautta. Siitä voi sitten siirtyä kohti yleisesti hyödyllisiksi koettuja taitoja. Myös työelämässä ja opinnoissa hyödynnettävien ohjelmien harjoittelun liittäminen henkilökohtaisiin intresseihin madaltaa kynnystä osallistua.

Osallistujat kokevat digitaalisten taitojen harjoittelun hyödylliseksi, kun ne mahdollistavat itsensä ilmaisua, itselle mielekkäiden asioiden tekemistä, oman hyvinvoinnin edistämistä, osalliseksi tulemistä ja liittymistä yhteisöihin sekä merkityksellisyyden kokemusta. Osallistujia kiinnostivat esimerkiksi valokuvaus, kuvankäsittely, musiikin tuottaminen, taidenäyttelyt, luontoretket, tietoisuus ja digipelaamiseen liittyvät osa-alueet.

Työpajatoiminnassa yksilön osallisuuden ja merkityksellisyyden kokemuksiin voidaan vaikuttaa vahvistamalla niitä digitaalisten taitojen osa-alueita, jotka tukevat heidän liittymistään heitä kiinnostavaan sosiaaliseen ja yhteisölliseen toimintaan. Työpajatoiminnan osallistujan saatua kokemuksen itsensä toteuttamisesta, siitä, että hänet on hyväksytty hänen rajoitteistaan huolimatta, ja oman hyvinvointinsa edistämistä osallisuuden ja merkityksen kokemuksiin lisätään hyvän elämän saavuttamiseksi. (Tuisku 2022.)

Kaikilla näillä kokemuksilla on yhteys minäpystyvyyden vahvistumiseen. Digitaalisuudesta henkilökohtaisessa elämässä koetun hyödyn ja minäpystyvyyden kokemuksen vahvistuessa ajatukset todennäköisesti siirtyvät rakentamaan elämää eteenpäin kohti koulutusta tai työelämää. (Kaarakainen 2022.) Näin toiminnasta tulee aidosti vaikuttavaa ja osallistujien tarpeet huomioivaa.

Käytänteet

Digitaalisessa yhteisöllisessä ohjausmallissa on kolme keskeistä käytännettä eli menettelytapaa, jotka tulee huomioida toiminnan toteuttamisessa. Ne näkyvät ohjaamisessa ja pedagogisissa ratkaisuissa. Käytänteet ovat minäpystyvyyden tukeminen, matala kynnys osallistua ja motivoiminen.

Käytänteet on tärkeä huomioida, jotta osallistujat saadaan mukaan toimintaan. Havaitsimme toimintaa toteutettaessa, että useimmilla osallistujilla oli heidän kokemuksistaan johtuva heikko minäpystyvyys. Sen vuoksi toimintaan osallistumiseen tulisi olla matala kynnys ja osallistujia tulisi kyetä motivoimaan mukaan.

Minäpystyvyys on ihmisen uskomuksia ja arvioita kyvyistään selviytyä tilanteeseen liittyvistä tehtävistä ja toiminnasta. Minäpystyvyyteen vaikuttavat onnistumisen kokemukset. Moni osallistuja on kuvaillut huonoja kokemuksiaan ja niiden tuottamaa epäonnistumisen tunnetta. (Tuisku & Jääskeläinen 2022.) Kokemukset vaikuttavat osallistujien motivaatioon tarttua taitojen harjoitteluun.

He pohtivat onnistumisen tai epäonnistumisen mahdollisuutta: pystynkö tai selviätkö? Heikko minäpystyvyys näkyi osallistujilla haasteiden välttämisenä, asioiden kesken jättämisenä, oman osaamisen vähättelynä ja varovaisuutena toimintaa kohtaan.

Matala kynnyks osallistua on tarkoittanut hankkeessamme osallistujalähtöistä toimintaa (yhteiskehittämistä) sekä helppoa saavutettavuutta (fyysinen, sosiaalinen ja psyykinen): toimintaan on voinut osallistua ilman erillistä ilmoittautumista työpajapäivän aikana.

Toimintaan osallistumisen lähtökohta on ollut vapaaehtoisuus. Jokainen on saanut osallistua toimintaan omista kiinnostuksenkohteistaan käsin ja omien voimavarojensa mukaan. Olemme saaneet osallistujien kiinnostuksen digiasioihin heräämään usein myös ohjaajan henkilökohtaisella pyynnöllä. Hyvä motivoimisen lähtökohta on, että ohjaaja tuntee osallistujat ja hänellä on heihin luottamuksellinen suhde. Olemme konkretisoineet osallistujille, miten opittavat digitaidot voisivat tuoda osallisuutta heidän elämäänsä. Motivoiminen on ollut meille osallistujien kiinnostuksenkohteiden löytämistä. (Tuisku 2023.)

Käytänteet näkyvät erityisesti ohjaajan valitsemisissa menetelmissä sekä oppimisympäristön ja vuorovaikutuksen rakentamisen tavoissa. Konkreettisia keinoja minäpystyvyyden tukemiseen, osallistumisen matalaan kynnykseen ja motivoimiseen avataan tämän teoksen voimavarakeskeisen ohjauksen luvussa.

Lähteet

Kaarakainen, Meri-Tuulia 2022. Digitaalisen syrjäytymisen ehkäiseminen osaksi nuorten kohtaamista. Blogikirjoitus 21.3.2022. <https://www.verke.org/blogit/digitaalisen-syrjaytymisen-ehkaisuinen-osaksi-nuorten-kohtaamista/>

Karjula, Katri 2023. Digiosallisuus on käsitteenä laaja, mutta sen edistämiseen riittävät pienet ja käytännönläheiset (digi)teot. Blogikirjoitus 16.3.2023. <https://digigym.humak.fi/blogit/digiosallisuus-digigym-hankkeessa/>
Tuisku, Rosa-Maria 2022. Nuorisotutkimuspäivien antia. Digikansalaisia moneen lähtöön. Blogikirjoitus 30.11.2022. <https://digigym.humak.fi/blogit/nuorisotutkimuspäivien-antia-digikansalaisia-moneen-lahtoon/>

Tuisku, Rosa-Maria 2023. Motivaation ja yhteisöllisyyden avaimia workshoppeissa. Blogikirjoitus 20.1.2023. <https://digigym.humak.fi/blogit/motivaation-ja-yhteisollisyyden-avaimia-workshopeissa/>

Tuisku, Rosa-Maria & Jääskeläinen, Virva 2022. Pystynkö? Osaanko? Opinko? Katse minäpystyvyyteen digitaitojen oppimisessa. Blogikirjoitus 5.8.2022. <https://digigym.humak.fi/blogit/pystynko-osaanko-opinko-katse-minapystyvyyteen-digitaitojen-oppimisessa/>

Digitaalinen toiminta

Tuisku, Rosa-Maria

DigiGym-hankkeessa on toiminnan ja kokeilujen kautta raa-
mitettu digitaalisen toiminnan malli työpajaan (taulukko 1).
Malli kuvastaa, miten digitaalisuus sekä osallistujien ja oh-
jaajien digiosaamisen kasvattaminen voidaan sulauttaa osak-
si työpajatoimintaa. Malli koostuu seuraavista osatekijöistä:
1. Mitä digiosaamista kerrytetään? 2. Millaisissa oppimisympäristöissä
toimitaan? 3. Kuka digitaalista toimintaa järjestää? 4. Miten digitaalista
toimintaa järjestetään?

Jokaisen otsikon alla on kuvattu tarkemmin, mitä osiossa tulisi huomi-
oida digitaalisen toiminnan järjestämiseksi. Seuraavissa kappaleissa jo-
kainen näistä neljästä osa-alueesta käsitellään erikseen.

On tärkeää ymmärtää, että digitaalinen toiminta toteutuu parhaimmil-
laan kiinteänä osana työpajatoiminnan arkea ja kulttuuria eikä siis ole
siitä irrallista toimintaa. Digitaitojen harjoittelu ja oppiminen saatetaan
virheellisesti nähdä ainoastaan erillisinä, niille tarkoitettuina harjoitte-
lutuokioina, mutta kyse on paljon isommasta kokonaisuudesta. Kaikki
lähtee ensinnäkin siitä, että digitaidot ja digiosaaminen ymmärretään
laajoina, jokaisen arkea koskettavina asioina.

Mitä digiosaamista kerrytetään?

Hankkeessa määritettiin toimintaa pohjustamaan seitsemän digitai-
tojen osa-aluetta DiKATA-hankkeessa (TIEKE 2023) määriteltyjen di-
gitaitotasojen pohjalta. Ne ovat 1) laitteiden hallinta, 2) tiedon haku ja
arviointi sekä medialukutaito, 3) tekijänoikeudet, 4) digiturvallinen elä-
mä, 5) viestintä, 6) tiedon tuottaminen ja muokkaaminen sekä 7) yhtei-
söllinen työskentely.

Hankkeessa huomattiin myös, että digitaidot voi jakaa vielä tekniseen
ja tiedolliseen digiosaamiseen. Tekninen digiosaaminen on tekemistä
ja toimintaa. Jos aiheena on esimerkiksi digiturvallinen elämä, teknistä
osaamista on vaikkapa kaksoistodennuksen käyttöönotto sovelluksis-
sa omalla puhelimella. Tiedollinen digiosaaminen taas on ymmärrystä
digitaalisuudesta ja sen merkityksestä elämässä. Tiedollista osaamista
digiturvallisuuden osalta voisi olla vaikkapa ymmärrys siitä, miksi oman

Taulukko 1. Digitaalisen toiminnan malli.

1. Mitä digiosaamista kerrytetään?		
	Tekninen osaaminen	Tiedollinen osaaminen
1) laitteiden hallinta	Erilaisten digilaitteiden ja niitä sisältävien ohjelmien ja sovellusten peruskäyttö ja -toiminnot.	Ymmärrys laitteiden ja erilaisten ohjelmien ja sovellusten toiminnoista sekä hyödyntämisestä elämässä.
2) tiedon haku & arviointi, media-lukutaito	Erilaiset tavat hakea ja arvioida tietoa, digitaalisten mediavälineiden hyödyntäminen.	Ymmärrys tiedonhaun ja medialukutaidon merkityksestä ja itsestä mediavälineiden käyttäjänä.
3) tekijänoikeudet	Tekijänoikeuksia kunnioittava toiminta digitaalisissa ympäristöissä ja omassa digitaalisessa vuorovaikutuksessa.	Ymmärrys tekijänoikeuksien merkityksestä erilaisissa yhteyksissä omassa elämässä.
4) digi-turvallinen elämä	Digitaalisen turvallisuuden varmistaminen ja toteuttaminen omassa arjessa ja toiminnassa.	Ymmärrys digitaalisen turvallisuuden merkityksestä ja sen arviointi omassa toiminnassa.
5) viestintä	Digitaalisen viestinnän tapojen ja muotojen toteutus erilaisilla sovelluksilla ja laitteilla.	Erilaisten digitaalisten viestintätapojen merkityksen ymmärrys ja arviointi eri tilanteissa.
6) tiedon tuottaminen ja muokkaaminen	Digitaalisilla laitteilla ja sovelluksilla tiedon tuottaminen ja muokkaaminen eri muodoissaan.	Ymmärrys hyödyntää taroituksenmukaisia välineitä tiedon tuottamiseen ja muokkaamiseen.
7) yhteisöllinen työskentely	Yhdessä työskentely teknologisessa oppimisympäristössä.	Ymmärrys yhdessä työskentelyn periaatteista ja mahdollisuuksista teknologisessa ympäristössä.

2. Millaisissa oppimisympäristöissä toimitaan?

Pedagoginen oppimisympäristö:

Oppimiseen tähtäävät menetelmät ja käytänteet (pitää sisällään fyysiset, sosiaaliset ja teknologiset tekijät)

Fyysinen

oppimisympäristö

- Työpajan tilat
- Julkiset tilat, esim. ulkona, luonnossa, kaupungilla, julkisissa sisätiloissa
- Yhteistyökumppaneiden tilat

Teknologinen

oppimisympäristö

- Käytettävissä olevat laitteet ja välineet
- Osallistujien ja ohjaajien teknologiset tiedot ja taidot
- Käytettävät teknologiset menetelmät

Sosiaalinen

oppimisympäristö

- Vuorovaikutus ohjaajien ja osallistujien välillä
- Vuorovaikutus osallistujien välillä
- Vuorovaikutus ohjaajien välillä
- Ryhmäprosessit

3. Kuka digitaalista toimintaa järjestää?

- Työpajan yhteisö yhdessä, ohjaajat, työpajalaiset itse
- Ulkopuolinen kouluttaja/asiantuntija

4. Miten digitaalista toimintaa järjestetään?

Workshopina, yksilövalmennuksena, työpajan arjessa, ohjauksessa, yhteiskehittämisessä.

Digitaalisuus välineenä

vuorovaikutuksessa, ideoinnissa, suunnittelussa, ohjeistuksessa, itseilmaisussa, toiminnan dokumentoinnissa, tiedon jakamisessa jne.

Digitaalisuus toimintana

tekemällä oppimisen projektit ja toiminta, kuten ohjelmien ja sovellusten harjoittelu, työelämän digitaalisten taitojen harjoittelu, yhteisötaideteokset, esittelyvideot, musiikin miksaaminen, someen materiaalin tuottaminen, digitaaliset pahtumat jne.

Digitaalisuus sisältönä

pysähtyminen digitaalisuuteen liittyviin kysymyksiin sekä ilmiöihin omassa arjessa ja elämässä, yhteiskunnassa, maailmalla, opiskelussa ja työhaussa.

älypuhelimien suojauksesta kannattaa huolehtia ja mitä voi seurata, ellei suojauksesta huolehdi. Tekninen ja tiedollinen digiosaaminen kulkevat käsi kädessä tietona ja toimintana, eli molemmat puolet olisi hyvä hallita.

Jaottelu näihin seitsemään digiosaamisen osa-alueeseen sekä tekniseen ja tiedolliseen digiosaamiseen oli hankkeemme toiminnan pohjana: mikä tahansa

digitaalinen toiminta työpajassa oli mahdollista kiinnittää näiden seitsemän osa-alueen alle. Jaottelu tarjoaa jäsenllyyn kuvan siitä, miten laajasti työpa- jatoiminnassa kannattaa huomioida eri digitaitojen osa-alueet ja tarjota mah- dollisuuksia niiden harjoitteluun.

Millaisissa oppimisympäristöissä toimitaan?

Digitaalista toimintaa varten on tärkeää määritellä työpajatoiminnan oppi- misympäristöt. Oppimisympäristö-käsitettä voidaan tulkita eri ulottuvuuksien kautta, ja digitaalisen toiminnan malliin on valikoitunut Juha Majoinen (2019) jaottelu pedagogiseen, fyysiseen, sosiaaliseen ja teknologiseen oppimisympä- ristöön. Työpajatoiminnan kohderyhmä ja toimintaympäristö tiloineen, väli- neineen ja ihmisineen luovat raamituksen oppimisympäristön mahdollisuuks- sille ja sen suunnitteluun liittyville valinnoille.

Pedagoginen oppimisympäristö käsittää oppimiseen tähtäävät menetelmät ja käytänteet, ja sen sisään kuuluvat niin fyysiset, sosiaaliset kuin teknologiset- kin tekijät. Ohjaajalta tarvitaan pedagogista ammattitaitoa hallita ja muotoil- la toimintaa tarkoituksenmukaisia menetelmiä valitsemalla. (Majoinen 2019, 35–36.) Hankkeessamme pedagogisia toimia keskeisesti määritteleviä tekijöitä olivat fyysisen oppimisympäristön osalta tilat, joissa toimintaa järjestettiin. Digitaalisen toiminnan ja siinä käytettävien pedagogisten menetelmien osalta ei ole yhdentekevää, missä tiloissa ja miten toimintaa järjestetään. Esimerkiksi tilojen esineitä, huonekaluja, valaistusta ja akustiikkaa voidaan muotoilla vain tiettyyn pisteeseen asti, ja digitaalinen toiminta on rakennettava sen varaan.

Tarvittaessa, mikäli työpajan fyysinen ympäristö ei ole optimaalinen halutun digitaalisen toiminnan järjestämiseen, voidaan hyödyntää muita tiloja, esi- merkiksi julkisia tiloja, luonnonympäristöjä tai yhteistyökumppaneiden tiloja. Hankkeessa toimintaa järjestettiin pääsääntöisesti työpajalla, mutta kokeiluja tehtiin myös edellä mainittuihin ympäristöihin ja tiloihin. Muunlaiset ympä- ristöt tarjoavat myös vaihtelua sekä mahdollistavat osallisuuden ja yhteisölli- syyden kokemuksia eri tavoin digitaalisuutta hyödyntäen.

Teknologinen oppimisympäristö ei muodostu pelkistä teknologisista laitteis- ta ja välineistä tilassa, vaan tarvitaan ihmisiä, jotka hyödyntävät teknologiaa (Majoinen 2019, 39). Teknologisen ympäristön rakentaminen ja sen – toiveiden ja tarpeiden mukainen – hyödyntäminen oli tietenkin hankkeessamme kes- keistä. Teknologinen oppimisympäristö mahdollistaa digitaalisen toiminnan, ja sen avulla voidaan myös lisätä toiminnan monimuotoisuutta, osallisuutta ja yhteisöllisyyttä. Se, millaiset teknologiset välineet ja millainen teknologinen osaaminen osallistujilla ja ohjaajilla on, vaikuttaa siihen, miten teknologista ympäristöä voidaan hyödyntää.

Neljäntenä esiteltävänä oppimisympäristöulottuvuutena on sosiaalinen oppimisympäristö. Ympäristössä voi tapahtua oppimista vasta, kun siellä on ihmisiä, tässä tapauksessa työpajalaisia ja ohjaajia. Sosiaalinen oppimisympäristöulottuvuus tarkoittaa kaikkea ihmisten välillä tapahtuvaa vuorovaikutteista toimintaa – erilaisia vuorovaikutuksen prosesseja, joihin ovat osallisina kaikki toiminnassa mukana olevat ihmiset (Majoinen 2019, 33–34).

Tähän oppimisympäristöulottuvuuteen liittyy kiinteästi hankkeen keskeinen toiminnan arvo, yhteisöllisyys. Sosiaalisen oppimisympäristön luomisessa onkin tärkeää pyrkiä mahdollistamaan turvallinen, osallisuutta edistävä ja luotamusta rakentava ympäristö (Majoinen 2019, 34), sillä se luo pohjan myös yhteisölliselle digitaaliselle toiminnalle ja digitaitojen oppimiselle. Hankkeen tärkeitä näkökulmia sosiaaliseen oppimisympäristöön ovat myös osallistumisen matalan kynnyksen mahdollistaminen sekä osallistujien toimijuuden tunnistaminen ja sosiaalisten haasteiden huomioiminen.

Kuka digitaalista toimintaa järjestää?

Digitaalisen toiminnan alkuunpanijoina nähdään tietenkin työpajatoiminnan ohjaajat, mutta sen ei tarvitse rajoittua siihen. Digitaalisen toiminnan järjestämisessä kannattaa pyrkiä siihen, että koko työpajan yhteisö yhdessä voi olla järjestämässä digitaalista toimintaa. Parhaimmillaan digitaalisen toiminnan alla näkyy yhteisöllistä digitaalista toimintaa ja oppimista toinen toisiltaan. Tämä tarkoittaa sitä, että oppia eivät jaa pelkästään ohjaajat työpajatoiminnan osallistujille, vaan yhtä lailla osallistujat voivat jakaa osaamistaan ja oppejaan sekä ohjaajille että vertaisilleen.

Hankkeessa vertaisuus nousikin tärkeäksi teemaksi, sillä vertaistoiminta muun muassa luo yhteisöllisyyttä ja voi parantaa osallistujan minäpystyvyyttä. Ohjaajat ovat merkityksellisessä roolissa luomassa työpajan kulttuuria joko sallivaan tai estävään suuntaan. Vaatii taitoa havaita tilanteita ja tunnistaa työpajatoiminnan osallistujan osaaminen, jotta oman osaamisen jakaminen mahdollistuu.

Digitaalisen toiminnan järjestämistä voidaan maustaa ulkopuolisilla kouluttajilla ja asiantuntijoilla. Kaikkea osaamista ja tietoa ei työpajan ohjaajillakaan tarvitse olla. Osallistujien yksilöllisissä tarpeissa ja toiveissa voidaan kääntyä alan ammattilaisten puoleen, joiden avulla voidaan tarjota spesifeihin aiheisiin liittyvää digitaitojen harjoittelua. Tällaisia voisivat olla vaikkapa hankkeessakin järjestetyt Photoshop- ja Blender-koulutukset.

Miten digitaalista toimintaa järjestetään?

Digitaalisen toiminnan järjestämisessä tulee tunnistaa työpajatoiminnan toimintaympäristö: minkälaiset toimet ovat ylipäättään mahdollisia. Hankkeessa digitaalista toimintaa lähdettiin aluksi järjestämään pääsääntöisesti työpajalla tapahtuvana workshop-toimintana ja yksilövalmennuksena. Yhteiskehittämisen DigiBrunsseilla suunniteltiin osallistujien kanssa yhdessä workshopien sisältöjä ja digitaalista toimintaa.

Hankkeen järjestämä digitaalinen toiminta kuitenkin ylitti näiden toimenpiteiden rajat, ja digitaaliseen toimintaan luotuja käytänteitä liukui myös osaksi työpajan arkea. Workshop-toiminta ja luodut käytänteet ilmenivät näin kiinteänä osana työpajatoimintaa, eikä digitaalinen toiminta ollut pelkästään erillisiä, järjestettyjä tilanteita. Tietenkin ilman hanketoimintaa onkin olennaista, ettei digitaalisen toiminnan järjestäminen rajoitu erillisiin järjestettyihin tuokioihin vaan on kiinteä, luonteva osa työpajatoiminnan arkea. Näin digitaalinen toiminta kiinnittyy osaksi työpajatoiminnan ja organisaation tavoitteita. Ohjaus ja ohjaajien roolit ovat tämänkin toteuttamisessa merkityksellisiä.

Digitaalisen toiminnan järjestäminen ei siis ole pelkästään sitä, että harjoitellaan digitaitoja tai käytetään digiä digin vuoksi. Digitaalisuuden toteuttamistavat ja -muodot ovat Verken (2023) jaottelua mukailleen digitaalisuus välineenä, toimintana tai sisältönä.

Digitaalisuus välineenä on työpajatoiminnan digitalisointia, jolla voidaan muun muassa lisätä toiminnan sujuvuutta, yhteisöllisyyttä, saavutettavuutta ja osallisuutta. Digitaalisuutta voi hyödyntää esimerkiksi vuorovaikutuksessa, ideoinnissa, suunnittelussa, ohjeistuksissa, itseilmaisussa, toiminnan dokumentoinnissa ja tiedon jakamisessa. Digitaalisuuden ollessa välineenä opitaan samalla digitaitoja ”vahingossa”, vaikka kyseisellä digitaalisella toiminnalla olisikin päämääränään jokin muu tavoite.

Digitaalisuus toimintana on tekemällä oppimista ja käytännön toimintaa digitaalisilla välineillä ja niiden parissa teknologisessa oppimisympäristössä. Hankkeessa toimintaa olivat esimerkiksi erilaiset tekemällä oppimisen projektit, ohjelmien ja sovellusten harjoittelu, työelämän digitaitojen harjoittelu, yhteisötaideteokset, esittelyvideot, musiikin miksaaminen, materiaalin tuottaminen someen ja digitaaliset tapahtumat.

Digitaalisuus sisältönä näkyy erityisesti vuorovaikutuksessa keskusteluina digiin liittyvistä kysymyksistä ja ajatuksista – mitä digitaalisuudesta tiedostetaan. Digitaalista voi siis olla myös täysin ilman digitaalisia laitteita ja välineitä tapahtuva toiminta. Hankkeessa digitaalisuus sisältönä näkyi muun muassa keskusteluina sekä pysähtymisenä digitaalisuuteen – omassa arjessa ja elämässä, yhteiskunnassa, maailmalla, opiskelussa ja työhaussa – liittyvien kysymysten ja ilmiöiden äärelle.

Digitaalisen toiminnan toteuttaminen

Digitaalisen toiminnan malli työpajatoiminnassa valottaa huomioitavia ulottuvuuksia ja toivon mukaan auttaa kulkemaan kohti työpajaa palvelevaa digitaalista toimintaa. Kuten todettua, toimintaa ei kannata järjestää periaatteella ”digiä digin vuoksi”, vaan tulee miettiä, mitä digitaalisuus mahdollistaisi. Ennen kaikkea olisi syytä pohtia, mitä työpajatoiminnan osallistujat hyötyisivät digitaalisesta toiminnasta.

Malli pyrkii huomioimaan kattavasti erilaiset toiminnan järjestämiseen liittyvät tekijät. Digitaalisen toiminnan kulttuuria voidaan lähteä rakentamaan esitettyä neljää kysymystä miettimällä ja toiminnan osa-alueet tiedostamalla. Tärkein asia, joka taulukkoa tarkasteltaessa olisi hyvä painaa mieleen, on se, että digitaalinen toiminta ja digitaitojen oppiminen on mahdollista liittää saumattomaksi osaksi koko työpajatoiminnan kulttuuria.

Lähteet

Majoinen, Juha 2019. Toimintakulttuuri, resurssit ja pedagogia. Oppilaan tukea edistävät ja vaikeuttavat tekijät fyysisessä, sosiaalis-pedagogisessa ja teknologisessa oppimisympäristössä. Itä-Suomen yliopisto. Kasvatustiede, aikuiskasvatus ja ohjaus. Väitöskirja. Viitattu 10.2.2023. <http://urn.fi/URN:IS-BN:978-952-61-3132-0>

TIEKE 2023. Digitaitotasot. Viitattu 10.2.2023. <https://tieke.fi/digitaitotasot/>

Verke 2023. Digitaalinen nuorisotyö. Viitattu 10.2.2023. <https://www.verke.org/verke/digitaalinen-nuorisotyö/>

Nyt puhutaan

yhteiskehittämisestä!

Jääskeläinen, Virva

DigiGym-hankkeessa digitaitojen valmentamisen sekä digitaalisen yhteisöllisen ohjausmallin kehittämistyötä päätettiin lähteä toteuttamaan alusta alkaen yhteiskehittämisen periaatteella. Yhteiskehittämisen käsitettä käsitellään tarkemmin artikkelissa Osallisuus, osallistujalähtöisyys ja yhteiskehittäminen. Yhteen virkkeeseen tiivistäen yhteiskehittämisellä tarkoitetaan tässä sitä, että hanketta tehtiin ja kehitettiin yhdessä osallistujien kanssa ensi askelta alkaen aivan viime metreille asti.

Lähestymistavan valinnan pohjalla oli ajatus siitä, että toimintaan osallistuvat henkilöt tietävät itse parhaiten, millaisia digitaitoja he elämäntilanteessaan tarvitsevat, mikä heitä voisi motivoida oppimaan ja millä tavalla he oppivat parhaiten. Ammattilaiset voivat tukea osallistujia näiden asioiden tunnistamisessa ja sanoittamisessa, mutta tieto niistä löytyy ihmisiltä itseltään. Osallistujilla on monesti myös paljon muuta tietoa ja osaamista, joista on etua kehittämistyössä.

Osallistujien lisäksi ammattilaisilla on merkityksellinen rooli yhteiskehittämisessä. Tarkoituksena oli sananmukaisesti kehittää yhdessä eli yhdistää ammattilaisten ammatillinen ja osallistujien kokemuspohjainen osaaminen parempien ratkaisujen löytämiseksi avointa dialogia hyödyntäen. Dialogiin voitiin ottaa käsiteltävästä aiheesta riippuen mukaan myös verkostojen edustajia. Dialogin on nähty olevan hyvin keskeinen ja välttämätön osa yhteiskehittämistä.

Dialogi on keskustelun tapa, joka lähtee osapuolten tasa-arvoisuudesta ja toistensa kunnioituksesta. Sen tuloksena on yhteistä pohdintaa, oivalluksia ja uuden oppimista. Dialogissa pyritään enemmän ymmärtämiseen ja yhteisen ajattelun luomiseen kuin oman näkemyksen läpisaamiseen tai suoriin ratkaisuihin. Tämä vaatii syvällistä kuuntelemista, jossa toisen osapuolen puheeseen reagoidaan. Reagointi voi olla esimerkiksi ymmärrystä lisäävien kysymyksien esittämistä, muiden ideoiden hyödyntämistä tai yhteneväisyyksien etsimistä. (Syvänen, Tikkamäki, Loppela, Tappura, Kasvio & Toikko 2015, 33–35; Erätauko 2023.) Yhteiskehittämisessä dialogin rakentaminen on aina työntekijän vastuulla, mutta parhaimmillaan siitä voi tulla tarttuva tapa.

Hankkeen yhteiskehittämisen ensisijaisena tavoitteena oli aidosti vaikuttavan, laadukkaan toiminnan kehittäminen. Digitaitoja ei haluttu tuputtaa ihmisille vain muodon vuoksi vaan todelliseen tarpeeseen – osallistujien kehittämisen sloganin mukaan ”ei mitään turhaa digistelyä, vaan osallisuutta ja elämää varten”. Samaa periaatetta voi ja kannattaa soveltaa moneen muuhunkin aiheeseen.

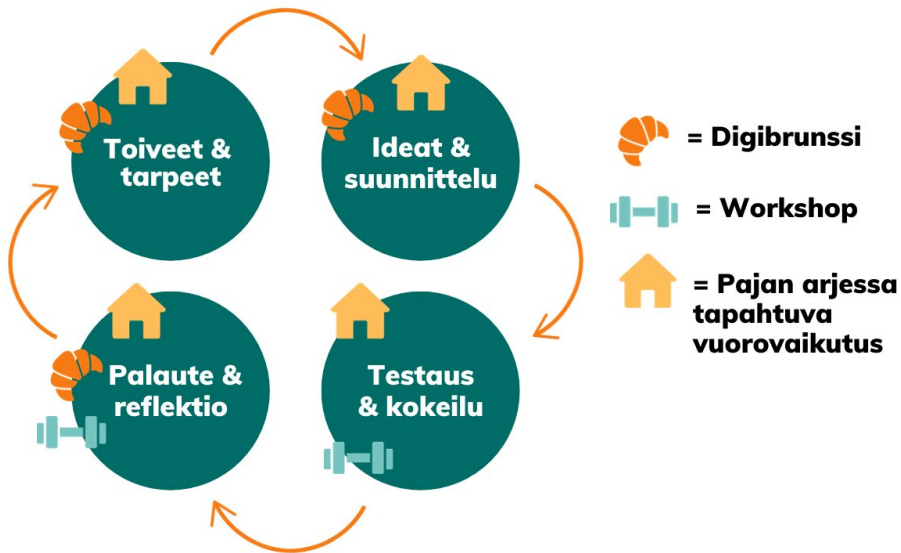
Toiminnan kehittämisen ohessa yhteiskehittäminen mahdollisti jo itsessään osallistujien osallisuuden kokemuksen, toimijuuden ja minäpystyvyyden vahvistumisen. Hankkeen kokemusten mukaan näiden asioiden vahvistumisen näkökulmasta on eduksi, että ensisijaisena tavoitteena yhteiskehittämisessä on se alun perin mainittu aidosti vaikuttavan, laadukkaan toiminnan kehittäminen. Kun kohderyhmä otetaan mukaan kehittämiseen ryhmäläisten osaamisen ja näkökulmien arvostamisen vuoksi sekä aidosta halusta tehdä kehittämistyötä yhdessä, ryhmä nähdään jo lähtökohtaisesti aktiivisena, pystyvinä toimijana.

Yhteiskehittämisen toimintamalli

Tässä luvussa kuvataan DigiGym-hankkeessa kehitetty, käytetty ja dokumentoitu yhteiskehittämisen toimintamalli. Malli kehitettiin työpajaympäristössä digitaitojen harjoitteluun liittyvässä hankkeessa, mutta se on sovellettavissa eri toimintoihin ja ympäristöihin. Käytännössä yhteiskehittämistä voidaan toteuttaa useilla eri tavoilla ja erilaisia menetelmiä hyödyntäen – tämä toimintamalli on siis vain yksi esimerkki yhteiskehittämisen tavoitteellisesta ja suunnitelmallisesta toteuttamisesta. Mallia voikin hyödyntää sellaisenaan, parhaita paloja poimien tai inspiraation lähteenä hyödyntäen.

Yhteiskehittämisessä ei ole kyse niinkään uudesta menetelmästä vaan yhdistelmästä tietynlaisia tapoja ajatella, toimia ja olla vuorovaikutuksessa (Hietala 2018). Tämä näkyy myös DigiGymin toimintamallissa, johon valikoitui useita eri toimintoja ja toimintatapoja, jotka varmistavat yhteiskehittämisen periaatteen toteutumisen kaikessa kehittämistyössä. Suunnitelmallisen, kaikkien työntekijöiden käytössä olevan ja dokumentoidun yhteiskehittämisen mallin eduksi on nähty se, että se varmistaa yhteiskehittämisen toteutumisen ja laadun.

Yhteiskehittämisen toimintamallia kehitettiin osana hankkeen kokonaisuutta, ja se kulki rinnakkain ja limittäin hankkeen muiden toimenpiteiden kanssa.



Kuva 1. Yhteiskehittämisen prosessissa toimintaa suunnitellaan, toteutetaan ja arvioidaan yhdessä kohderyhmän kanssa.

Kehittämisprosessi

Useiden muiden kehittämisen menetelmien tapaan myös yhteiskehittäminen on prosessi (kuva 1). Yhteiskehittämisen prosessin kuvattiin tässä hankkeessa koostuvan seuraavista vaiheista:

- toiveiden ja tarpeiden kartoittaminen
- toteutuksen ideointi ja suunnittelu
- ideoiden testaus ja kokeilu
- palaute ja reflektointi.

Näitä vaiheita toteutettiin hankkeen eri toimenpiteissä eli viikoittaisissa workshoppeissa ja kuukausittaisilla yhteiskehittämisen DigiBrunsseilla. Lisäksi kaikkia vaiheita toteutettiin toimintaympäristön arjessa tapahtuvassa vuorovaikutuksessa kohderyhmän kanssa. Yhteiskehittämistä ja sen eri vaiheita voidaan siis toteuttaa etukäteen suunnitellusti ja valmisteltuina mutta myös spontaanisti arjen vuorovaikutuksessa. Oleellista on se, onko toiminta kehittämisen tavoitteiden mukaista ja eteneekö prosessi: Lähdetäänkö työpajatoiminnan arjessa noussutta tarvetta edistämään suunnitelmaksi ja testaamaan? Hyödynnetäänkö saatua palautetta tarpeiden tunnistamisessa ja jatkokehittämisessä?

Yhteiskehittämisen kokonaisuus ja toteutus

DigiGymin toimintamallissa yhteiskehittämistä toteutettiin kolmella eri toiminnolla:

- päivittäisellä etsivällä yhteiskehittämisellä työpajatoiminnan arjessa
- viikoittaisella palautteen keräämisellä ohjatun toiminnan yhteydessä
- kuukausittaisella yhteiskehittämisen DigiBrunssilla.

Eri toiminnot eivät olleet toisistaan riippuvaisia, mutta ne täydensivät ja mahdollistivat toisiaan. Jo yksittäisellä suunnitelmallisesti toteutetulla yhteiskehittämisen toiminnolla voi olla suuri merkitys, mutta koko kehittämisprosessin läpileikkaaminen vaatii useampaa eri lähestymistapaa. Eri tasoilla tapahtuva yhteiskehittäminen mahdollistaa lisäksi kohderyhmän kattavamman tavoittamisen osallistujien elämäntilanteesta, voimavaroista tai muista lähtökohdista riippumatta.

Käytännössä yhteiskehittäminen ja sen eri toiminnot toteutuvat osana toimintaympäristön arkea. Yhteiskehittämisen toimenpiteitä ei kannatakaan tarkastella niinkään erillisenä tehtävänä vaan tapana toimia ja toteuttaa muutoinkin ohjaustyöhön liittyviä tehtäviä, kuten toiminnan suunnittelua, arviointia ja kehittämistä. Yhteiskehittämisen käytäntöjen kuvaaminen erillisinä toimin-



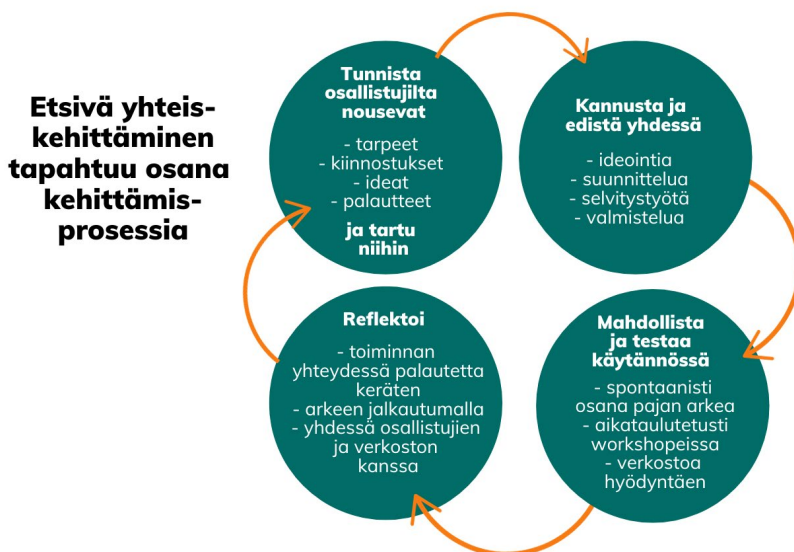
Kuva 2. Yhteiskehittämisen toteutus on kuvattu puun muotoon: Puun eri osat ovat olemassa samanaikaisesti, ja niillä on omista erillisistä tehtävistään huolimatta vahva yhteys toisiinsa. Erityisesti juurilla on merkittävä vaikutus puun ylempien osien kasvuun ja kukoistukseen.

Jalkaudu ja kohtaa

DigiGym-hankkeen toiminnan ja sen yhteiskehittämisen perustana oli ihmisten kohtaaminen työpajatoiminnan arkeen jalkautuen. Jalkautuminen kohderyhmän pariin on nähty erilliselle kehittämishankkeelle välttämättömäksi kohderyhmän tavoittamisen näkökulmasta – suora kohtaaminen ja vuorovaikutuksen rakentaminen ihmisille tutussa ympäristössä madaltaa kynnystä osallistua toimintaan.

Myös DigiGym-hankkeen osallistujat korostivat jalkautumisen merkitystä: ammattilaisen tulee ensin kohdata heidät ihmisinä eikä vain ammattilaisen ”suojamuurin” takaa. Tätä toivottiin lisää riippumatta siitä, onko kyse työpajatoiminnan ohjaajasta, sosiaalityöntekijästä vai hankekehittäjästä. Osallistujat olivat kokeneet merkityksellisiksi vapaamuotoiset keskustelut, joissa voi käydä ilmi esimerkiksi työntekijän ja osallistujan yhteisiä kiinnostuksen kohteita. Yhteiskehittämisen näkökulmasta roolien (ammattilainen, asiakas) murtaminen on tarpeellista, sillä myös osallistujia haastetaan pois heidän perinteisestä roolistaan ottamaan kehittäjän roolia.

Jalkautuminen mahdollistaa kohderyhmältä nousevien ajatusten ja kehitysideoiden kuulemisen arjessa. Moni osallistuja oli kokenut omien ajatustensa esiintuomisen haastavaksi tilanteissa, joissa palautetta tai kehittämisideoita kysytään suoraan. Sen sijaan arjessa erilaiset ajatukset ja ideat nousevat esiin spontaanimmmin luontevana osana keskustelua. Tällaiset spontaanit ideat jäävät kuitenkin helposti hyödyntämättä, ellei työntekijä lähde aktiivisesti mahdollistamaan idean viemistä suunnittelun ja toteutuksen tasolle.



Kuva 3. Arjessa tapahtuvan etsivän yhteiskehittämisen vaiheet.

Hankkeessa jalkautumisen yhteydessä tehtävää osallistujien tarpeisiin ja ideoihin tarttumista osana kehittämisprosessia kutsuttiin etsiväksi yhteiskehittämiseksi (kuva 3). Työntekijä siis kirjaimellisesti etsi arjen toiminnan keskeltä keskusteluja, ajatuksia ja ideoita, jotka liittyivät kehittämistyön tavoitteisiin, ja lähti edistämään niitä kehittämisprosessissa.

Jalkautumisen yhteydessä voi toisinaan olla mahdollista lähteä toteuttamaan kehittämisprosessin seuraavia vaiheita yhdessä osallistujien kanssa samantien. DigiGym-hankkeessa esimerkiksi lähdettiin yhdessä selvittämään, mistä löydettäisiin idean mahdollistamiseksi sopiva asiantuntija tai budjettiin sopivat välineet. Pienimuotoista testausta voi tehdä myös spontaanisti, mistä esimerkkinä hankkeessa olivat matalan kynnyksen digikeskustelut. Niissä pajan arkinen keskustelu käännettiin osallistujien kiinnostuksesta tai tarpeesta tavoitteellisemmaksi digitaitojen treenaamiseksi.

Usein ideoiden edistäminen kokeiluvaiheeseen vaatii enemmän suunnittelua ja valmistelua. Ideasta riippuen tätä voidaan tehdä yhdessä osallistujien kanssa tai työntekijä voi edistää yhdessä sovittuja asioita sekä omaa että verkostonsa ammatillista osaamista hyödyntäen. Yhdessä kehitettäessä on kuitenkin tärkeää pitää kaikki osapuolet ajan tasalla prosessin etenemisestä.

Tämän on havaittu olevan merkityksellistä myös osallistujien osallisuuden kokemuksen näkökulmasta. Omat vaikutusmahdollisuudet eivät tule osallistujille näkyviksi, ellei työntekijä pidä heitä ajan tasalla siitä, miten heidän ideoitaan, palautteitaan ja ajatuksiaan on hyödynnetty osana kehittämistyötä. Lisäksi etsivän yhteiskehittämisen yhteydessä tehtyjä havaintoja, suunnitelmia ja kokeiluja on hyvä käsitellä ja reflektoida oman työtiimin kanssa moniammatillisuutta hyödyntäen.

Ohjaa ja treenaa digitaitoja

DigiGym-hankkeessa toteutettiin viikoittaisia workshoppeja, joiden sisältöideat ja -toiveet oli pääasiassa saatu osallistujilta yhteiskehittämisen keinoin. Yhteiskehittämisen toimintamalli läpäisi myös workshopien toteutuksen: osallistujilla oli mahdollisuus vaikuttaa toimintaan ja sen kehittämiseen workshopin aikana. Workshopien joustava toteutustapa mahdollisti osallistujien toiveiden ja tarpeiden huomioimisen meneillään olevassa workshopissa. Lisäksi workshopien yhteydessä tarjottiin aina mahdollisuus antaa palautetta, jota hyödynnettiin osana kehittämisprosessia. Myös yksilövalmennuksen yhteydessä kerättiin aktiivisesti palautetta ja huomioitiin osallistujan kehittämisideat. Workshoppeista ja yksilövalmennuksesta voi lukea lisää tämän julkaisun näitä aiheita käsittelevistä artikkeleista.

Palautteen kerääminen itsessään ei ole vielä yhteiskehittämistä: palautetta voidaan kerätä – ja kerättiin tässäkin hankkeessa – muistakin syistä, kuten toiminnan vaikuttavuuden arvioimiseksi. Osa yhteiskehittämistä palautteen keuruu on silloin, kun sillä pyritään aktiivisesti hyödyntämään osallistujien näkemyksiä, kokemuksia ja ideoita toiminnan kehittämiseksi. DigiGym-hankkeessa koettiin tärkeäksi, että palautteen merkitys osana kehittämistä myös sanotetaan. Toisinaan osallistujat saattavat kokea, että työntekijät toivoisivat vain positiivista palautetta, joten erityisesti kriittisen palautteen antamisen merkitystä osana kehittämisprosessia kannattaa korostaa. Palautteen merkityksen korostamisen on koettu myös madaltaneen osallistujien kynnystä antaa palautetta oma-aloitteisesti tilanteissa, joissa työntekijä ei pyydä sitä aktiivisesti.

Kehitä ja onnistu yhdessä

DigiBrunssit ovat säännöllisesti toteutettavia yhteiskehittämisen tapaamisia, joissa etukäteen valittua kehittämiskysymystä käsitellään yhdessä kohderyhmän kanssa. Tämän julkaisun DigiBrunsseista kertovassa artikkelissa kuvataan, minkälaisia aiheita DigiBrunsseilla käsiteltiin ja miten DigiBrunssin toteutus tapahtuu vaihe vaiheelta. Tästä luvusta voit lukea lyhyesti DigiBrunssien yleisistä periaatteista sekä merkityksestä osana yhteiskehittämistä.

DigiBrunsseilla työntekijät, osallistujat ja mahdolliset verkoston edustajat keskustelivat ja työskentelivät yhdessä etukäteen valitun kehittämiskysymyksen äärellä. Lähtökohtana oli työskennellä aidosti tasavertaisina yhteisen asian edistämiseksi. Tasavertaisuus näkyi muun muassa siinä, ettei työntekijän asiantuntijatietoa arvotettu korkeammalle kuin osallistujien kokemustietoa vaan pyrittiin hyödyntämään erilaisia tiedon ja osaamisen muotoja parempien ratkaisujen löytämiseksi. DigiBrunsseilla osallistujat nähtiin aktiivisina toimijoina ja hankkeen kehittäjinä siinä missä työntekijätkin. Keskustelun, ideoinnin ja suunnittelun lisäksi DigiBrunsseilla tehtiin yhteisiä päätöksiä.

Työntekijän roolissa keskeistä DigiBrunsseilla oli dialogin rakentaminen sekä keskustelun suuntaaminen ja rajaaminen käsiteltävään kehittämiskysymyseen. Käsiteltävät kysymykset voivat olla haastavia, joten työntekijä voi tukea keskustelun tai muun työskentelyn alkuun pääsemistä tarkentavilla kysymyksillä. Mikäli samasta aiheesta on käyty keskustelua aiemmin muiden osallistujien kanssa, työntekijä voi välittää näitä näkemyksiä ja kartoittaa, onko kyseisellä ryhmällä eriäviä vai samansuuntaisia ajatuksia. Työntekijän vastuulla oli lisäksi välittää DigiBrunssilla nousseet ideat sekä tehdyt suunnitelmat ja päätökset muun työyhteisön tietoon ja hyödynnettäviksi.

Aikaisemmissa luvuissa on kuvattu, miten yhteiskehittämistä voi toteuttaa matalalla kynnyksellä osana toimintaympäristön arkea ja aktiivisesti palautetta keräten eri toimintojen yhteydessä. Miksi näiden lisäksi kannattaa lähteä

toteuttamaan vielä erillisiä yhteiskehittämisen tapoamia? DigiBrunssit mahdollistivat hyvin intensiivisen ja tavoitteellisen kehittämistyön yhdessä osallistujien kanssa. Arjessa on helppo tarttua pienempiin kehittämiskohtiin, mutta haastavammat kehittämiskysymykset tarvitsevat monesti enemmän aikaa ja valmistelua. Valmistelulla tarkoitetaan tässä kohtaa erityisesti kehittämiskysymyksen riittävää rajausta ja muotoilua helposti lähestyttävään muotoon.

Säännölliset yhteiskehittämisen tapaamiset varmistivat yhteiskehittämisen toteutumisen arjen muista, muuttuvista tekijöistä riippumatta. Työntekijöiden ja/tai osallistujien vaihtuessa voi olla haastavaa siirtää eteenpäin tapoja, jotka ovat enemmänkin osa työtettä ja periaatteita kuin selkeitä, erillisiä toimintoja. DigiBrunssi oli konseptina helppo ohjeistaa ja siirtää uusien henkilöiden toteutettavaksi.

Digi yhteiskehittämisen mahdollistajana

DigiGym-hankkeessa digitaalisuus ja yhteiskehittäminen olivat vahvasti sidoksissa toisiinsa. Niiden yhdistäminen ei ollut haaste, vaan niiden koettiin hyödyttävän toinen toistaan. Hankkeessa yhteiskehittämisen tavoitteet suunnattiin digitaalisten kehittämisen ja siten digitaalisen yhteisöllisen ohjauksallisen rakentumiseen.

Yhteiskehittämisen näkökulmasta digitaalisuus luo uusia mahdollisuuksia vuorovaikutukseen ja yhteisölliseen työskentelyyn, luovuuden hyödyntämiseen sekä kehittämisen organisoimiseen ja dokumentointiin – olivatpa yhteiskehittämisen tavoitteet sitten mitkä tahansa. Digitaalisuutta hyödyntävä yhteiskehittäminen on toisaalta itsessään digitaalista toimintaa, jossa digitaalisuus kulkee mukana välineenä, toimintana ja/tai sisältönä. Voidaankin nähdä, että yhteiskehittämiseen osallistuminen mahdollisti osallistujien digitaalisten vahvistumisen.

Yhteiskehittämisen yhteydessä korostuu digitaalisuuden käyttäminen välineenä. Taulukossa 1 on kuvattu, mihin asioihin digi taipui yhteiskehittämisen yhteydessä välineeksi ja mitä etuja siitä koettiin olleen.

Toimintana digitaalisuus näkyi yhteiskehittämisen yhteydessä, kun osallistujat käyttivät digitaalisia laitteita ja alustoja osana työskentelyään. Vaikka digitaalisten harjoittelun ei ollut yhteiskehittämistoiminnan keskeisenä tavoitteena, moni osallistuja ja ammattilainen tutustui yhteiskehittämiseen osallistuessaan uusiin digitaalisiin alustoihin ja oppi käyttämään niitä. Digiteemaista hanketta kehitettäessä digi oli monesti yhteiskehittämisen keskeisenä sisältönä. Osallistujien kanssa pohdittiin yhdessä muun muassa, millaiset asiat vaikuttavat digitaalisten viihtyvyyteen ja saavutettavuuteen sekä miten digi olisi hyödynnettävissä osana työpajatoiminnan arkea.

Taulukko 1. Digi välineenä yhteiskehittämisessä.

Mihin käytetty?	Digitaalisten välineiden etuja yhteiskehittämisessä	Käytettyjä alustoja
Vuoro-vaikutus ja itseilmaisu	<p>Mahdollistettiin itsensä ilmaiseminen ja vuorovaikutukseen osallistuminen erilaisilla tavoilla: suullisesti, kirjallisesti ja visuaalisesti. Osallistujat saivat valita itselleen luontaisimman/helpoimman tavan tuoda ajatuksiaan esiin.</p> <p>Digialustalla mahdollisuus näkemysten esiin tuomiseen ja vuorovaikutukseen osallistumiseen ajasta ja paikasta riippumatta.</p> <p>Vuorovaikutus eri toimipisteissä sijaitsevien pajojen kesken.</p> <p>Vuorovaikutus työntekijän kanssa ajasta ja paikasta riippumatta – omat ajatuksensa pystyi välittämään henkilökohtaisesti juuri silloin, kun ne tulivat mieleen.</p>	<p>Jamboard</p> <p>Padlet</p> <p>Teams</p> <p>Menti</p> <p>Howspace</p> <p>WhatsApp</p>
Ideointi ja suunnittelu	<p>Ideoiden ja suunnitelmien kerääminen suoraan yhteiselle alustalle.</p> <p>Osallistuja voi kirjoittaa itse tai ohjaaja/vertainen voi kommentoida – mahdollisuus korjata, mikäli ymmärretty väärin.</p> <p>Ideoita mahdollista käydä lisäämässä myös yhteisen keskustelun/työskentelyn jälkeen.</p> <p>Suunnittelua helppo jatkaa toisella kertaa tai eri ryhmän kanssa, kun sisältö kerättiin suoraan alustalle.</p> <p>Tieto ideoista/suunnitelmista helppo jakaa työtiimille.</p>	<p>Jamboard</p> <p>Padlet</p> <p>Menti</p> <p>Howspace</p> <p>OneDrive</p>
Ohjeistus ja tiedon jakaminen	<p>Ohjeistus ja tiedon jakaminen monikanavaisesti hyödyntäen sekä kirjallista, visuaalista että suullista viestintää vahvasti yhteiskehittämisen saavutettavuutta.</p> <p>Yhteisellä digitaalisella alustalla oleviin ohjeisiin ja tietoihin mahdollista palata missä tahansa työskentelyn vaiheessa.</p>	<p>Jamboard</p> <p>PowerPoint</p> <p>Canva</p> <p>Howspace</p> <p>ThingLink</p>

Dokumen- tointi	Yhteiselle alustalle suoraan tehtyt suunnitelmat kevensivät jälkikäteen tehtävää dokumentointia.	Jamboard
	Jaettavissa helposti työtiimille eivätkä katoa esim. työntekijän sairastuessa tai siirtyessä muihin tehtäviin.	Padlet Menti Teams OneDrive

Lopuksi

Yhteiskehittäminen vaatii työntekijältä aikaa, osaamista ja kärsivällisyyttä. DigiGym-hankkeessakin koettiin matkan varrella lukuisia haasteita, turhautumista ja pieleen menneitä kokeiluja yhteiskehittämisen parissa. Niitä enemmän koettiin kuitenkin oivalluksia, innostumista ja yhdessä onnistumista. Yhteiskehittämisen mielekkyys, sujuvuus ja tuloksellisuus vahvistuivat sitä mukaa kuin työntekijät saivat tekemisen kautta vahvistusta osaamiseensa ja löysivät oman tapansa tehdä työtä.

DigiGym-hankkeessa tehty työ on vahvistanut yhteiskehittämisen kulttuuria toimintaympäristössä niin työntekijöiden kuin osallistujienkin keskuudessa. Tämä puolestaan on tehnyt yhdessä kehittämisestä työntekijöille helpompaa osallistujien ja verkoston edustajien ottaessa toisinaan oma-aloitteisesti kopia yhteisestä kehittämistyöstä.

Yhteiskehittämiselle tulee siis antaa aikaa. Siihen kannattaa suhtautua avoimesti ja uteliaasti, valmiina oppimaan uutta myös itse. Lopulta vaiva maksetaan kyllä takaisin – niin onnistumisen kokemuksina kuin yhteiskehittämisen tuloksena syntyvinä, entistä vaikuttavampina ja laadukkaampina palveluina.

Lähteet

Erätauko 2023. Mikä Erätauko? Viitattu 4.12.2021. <https://www.eratauko.fi/mika-eratauko/>

Hietala, Outi 2018. Sosiaalisen kuntoutuksen yhteiskehittämisessä osallisuus avautuu kaikille. Teoksessa Harri Kostilainen & Ari Nieminen (toim.) Sosiaalisen kuntoutuksen näkökulmia ja mahdollisuuksia. Diak Työelämä 13. Helsinki: Diakonia-ammattikorkeakoulu, 118–138.

Syvänen, Sirpa & Tikkamäki, Kati & Loppela, Kaija & Tappura, Sari & Kasvio, Antti & Toikko, Timo 2015. Dialoginen johtaminen. Avain tuloksellisuuteen, työelämän laatuun ja innovatiivisuuteen. Tampere: Tampere University Press.

Voimavarakeskeinen

ohjaus

Kolehmainen, Marjo

Digitaalisen yhteisöllisen ohjausmallin toteuttaminen tapahtuu voimavarakeskeisen ohjauksen lähtökohdista. Voimavarakeskeinen ohjaus on ohjaajan sisäinen malli, jolla hän toteuttaa toimintaansa ja johon hän perustaa sen (kuva 1). Voimavarakeskeisyys näkyy ohjaajan rakentamassa vuorovaikutuksessa. Voimavarakeskeisellä ohjauksella voidaan tukea toiminnan keskeisiä käytäntöjä. Niitä ovat minäpystyvyyden tukeminen, osallistumisen kynnyksen mataltaminen ja motivoiminen.

Tässä artikkelissa tuodaan esiin voimavarakeskeistä ohjausta ja hankkeessa kokeiltuja konkreettisia menetelmiä käytänteiden toteuttamiseen. Useimmat menetelmistä tukevat kaikkia käytänteitä, ja niiden käyttäminen liittyy toisiinsa. Menetelmien jaottelu eri käytänteiden alle ei näin ollen ole selväpiirteistä.

Voimavarakeskeinen ohjaus

Mitä?

- Hyödynnetään osallistujan kykyjä, taitoja ja osaamista ongelmien ratkaisuun tai tavoitteiden saavuttamiseen.
- Menneisyys nähdään voimavarana.

Miten?

- Osallistujan kuuntelemista, kannustusta ja kunnioittamista, yhteistyötä, erilaisten todellisuuskäsitysten hyväksymistä, luottamusta osallistujan voimavaroihin ja kykyihin sekä toiveikkuutta.
- Ohjauksen monipuolisia menetelmiä, tulevaisuuteen suuntautumista, tavoitteiden asettamista, edistyksen ja kehityksen huomioimista.
- Ohjauksen monipuoliset menetelmät: Huumoria, luovuutta ja leikillisyyttä.

Kuva 1. Voimavarakeskeinen ohjaus.

Voimavarakeskeisessä ohjauksessa hyödynnetään osallistujan kykyjä, taitoja ja osaamista ongelmien ratkaisuun ja tavoitteiden asettamiseen. Osallistujat voivat olla itsenäisesti tai tuetusti ohjaamassa ja toteuttamassa digitaalista toimintaa toisilleen. Vaikka menneisyydessä olisi ollut haasteita ja ongelmia, niitä voidaan katsoa myös arvokkaana ja hyödyllisenä. Esimerkiksi menneisyyden haasteet liiallisen pelaamisen kanssa ovat opettaneet monipuolisesti erilaisia digitaitoja, kuten luovaa ongelmanratkaisua, joita voi hyödyntää tulevaisuudessa. Hankkeessamme pelaamista harrastavat osallistujat ovat olleet mukana esimerkiksi työnhakutaitojen harjoitteluun suunnitellun VR-ympäristön rakentamisessa.

Osallistujien kuunteleminen on voimavaroihin keskittyvän ohjauksen ydin. Kuunteleminen näkyy kohtaamisissa ja rakenteissa. Kuuntelemista tukee yhteiskehittämisen toimintatapa, joka mahdollistaa niin yksilön kuin yhteisön kohtaamisen. Kohtaamisen kautta rakentuu yhteistyö, joka perustuu kunnioittamiseen ja kannustamiseen, erilaisten todellisuuskäsitysten hyväksymiseen, luottamiseen voimavaroihin ja kykyihin sekä toiveikkuuden ylläpitämiseen.

Ohjauksessa käytetään monipuolisia menetelmiä, kuten keskustelua, kirjoittamista, äänestystä, kysymyksiä, testejä ja luovia menetelmiä. Ohjauksessa ovat läsnä huumori ja leikkisyys. Menetelmien avulla voidaan suunnata huomio tulevaisuuteen sekä tukea tavoitteiden asettamisessa ja edistyksen ja kehityksen huomioimisessa. Toiminnassamme käytettiin keskustelun tukena Menti-sovellusta, jolla osallistujat arvioivat workshopissa oppimaansa. Kysely auttoi osallistujia tunnistamaan osaamisen kehittymisen, jonka toimintaan osallistuminen mahdollisti. Iloa synnyttiin ”huonojen vitsien” etsimisellä verkosta. Toiminta alkoi yhteisellä naurulla, joka siivitti oppimista.

Minäpystyvyyden tukeminen

Toiminnassa tunnistettiin minäpystyvyyden tukemiseen useita keinoja, joiden ytimessä on ohjaajan voimavarakeskeinen ohjausote. Minäpystyvyyttä vahvistaa se, että osallistujat havaitsevat itsensä kaltaisten ihmisten pystyvän toimimaan ja onnistumaan. Toimintaa järjestettiin ryhmissä vertaisuuden kokemukset ja samaistumisen mahdollistavalla tavalla. Jokainen osallistui toimintaan omien voimavarojensa mukaisesti, ja erilaiset osallistumisen tavat olivat sallittuja. Osallistujat saivat esittää osallistumisen tapoja, joita sanottiin yhteisesti ääneen. Yhdellä pajalla osallistujat ehdottivat maisteluvarttia. Idea oli kannustaa tulemaan kuulolle ja kokeilemaan, vaikka aihe ei heti alussa tuntuisikaan kiinnostavalta. Osallistujat pystyivät siis halutessaan poistumaan kesken toiminnan tai olemaan mukana kuuntelemassa sen sijaan, että olisi edellytetty ”pakko-osallistumista”, tarttumista digivälineeseen ja ohjelman käyttöä. Työskentely oli mahdollista joko yksin, parin kanssa tai tutulla porukalla.

Toimintaan pyrittiin rakentamaan rento, mukava oppimisilmapiiri esimerkiksi meemikorttien avulla, joita on käytetty workshopien alussa tunnelman luomisessa. Myönteisiä tunteita kokemalla mieli tulee vastaanottavaisemmaksi uudelle tiedolle, joustavuus lisääntyy ja kyky ”katsoa laatikon toiselta puolen” eli ratkaista asioita luovemmin paranee. (Positiivinen kasvatus 2021.)

Tärkeä minäpystyvyyden tukemisen keino on ohjaajien sanallinen suostuttelu. Tämä tarkoittaa rohkaisua sanoilla ja teoilla (kutsutaan mukaan henkilökohtaisesti) sekä esimerkkien käyttämistä (tuodaan esiin osallistujan aikaisemmissa tilanteissa ilmenneet taidot ja kyvyt). Sanallisesta suostuttelusta puhuttiin hankkeessa niin työntekijöiden kuin osan osallistujista kesken ”lirkutteluna” tai ”puhumisena mukaan”. Tapa koettiin positiiviseksi toiminnaksi, ja se toi myönteisiä tunteita. Osallistujat oppivat tunnistamaan ohjauksen tavan ja tiesivät, mistä on kyse, kun heitä lähestyttiin henkilökohtaisesti.

Osallistujalle on perusteltava, miksi hänen osallistumisensa olisi tärkeää ja mitä hän voisi osallistumalla saada tai kokea. Tilanteessa on tunnistettava osallistujan voimavarat ja niiden mukainen toiminta mutta myös hänen minäpystyvyytensä rakentumisen lähtökohdat ja niihin vaikuttaminen. Sanallista suostuttelua tehdään sensitiivisesti. Osallistujan tunteita tilanteessa aistitaan niin äänenpainosta, kehonkielestä kuin ilmeitä tulkitsemalla: onko ei-vastaus ehdottoman jyrkkä vai onko kyseessä epäröivä ei, tuliko osallistuja ovensuuhun kuuntelemaan vai poistuiko hän toiminnan alkaessa kauemmas. Suostuttelussa voi käyttää myös huumoria luomaan myönteisiä tunteita.

Osallistujaa tuetaan itseluottamuksessa ja pystyvyydessä erilaisilla pedagogisilla keinoilla, kuten eritasoisilla tehtävillä, joissa voi edetä helpommasta haastavampaan, tai vaihtoehtoisilla osallistumisen menetelmillä. Edellä mainittu henkilökohtainen kutsuminen, jossa tunnistetaan osallistujan vahvuuksia, on yhtä lailla pedagoginen keino.

Keskeistä toiminnassa ovat ohjaajan antama kannustus ja innostava ote, positiivinen palaute pienistäkin asioista sekä henkilökohtainen palaute, jossa on huomioitu osallistujan vahvuudet. Innostunut ja myönteinen ohjaaja levittää ympärilleen samoja tunteita!

Matala kynnys osallistua

Pyrimme pitämään toimintaan osallistumiseen matalaa kynnystä. Toimintaamme ei tarvinnut pääsääntöisesti ilmoittautua, vaan mukaan sai tulla spontaanisti pajapäivän aikana. Kynnys pysyi erityisen matalana niillä kerroilla, kun ei tarvinnut siirtyä pois tutusta fyysisestä pajan tilasta – eikä aina edes omalta turvalliselta paikaltaan. Kynnystä madalsi myös se, että toimintaa järjestettiin oman pajan osallistujien kesken. Pajalaiset olivat samaistuneet omaan pajaansa

ja kokivat vertaisuutta. Heidän välillään oli luottamus, joka vahvisti minäpystyvyyttä. Tuttujen henkilöiden kanssa pystyi olemaan oma itsensä ja yhteistyö sujui.

Toiminnasta tiedotettiin ennakkoon tutuilla viestintäkanavilla. Silti myös henkilökohtainen kutsu ja tutun ohjaajan pyyntö olivat tärkeitä. Osallistujat pystyivät tarvittaessa muuttamaan työpajapäivänsä ajankohtaa, jotta he pääsivät osallistumaan heitä kiinnostavaan toimintaan. Toimintaa järjestettiin säännöllisesti, vaikka viikonpäivä vaihtelikin.

Teimme ilmoittautumisen suhteen tiedostetun pedagogisen valinnan, joka saattoi vaikuttaa osallistumiseen. Joihinkin ulkopuolelta ostettuihin – yleensä kustannuksia aiheuttaneisiin – koulutuksiin oli ilmoittautuminen. Näissä tilauskoulutuksissa aiheen osaamisen taso oli yleensä hieman korkeampi. Tilauskoulutukset oli suunniteltu erityisesti niille, jotka olivat toivoneet niitä yhteiskehittämisessä.

Vaikutimme osallistumiskynnykseen myös jakamalla osallistujat toiminnan aikana pienempiin ryhmiin. Tämä kannusti sosiaalisilta taidoiltaan heikompia osallistujia, erityisesti ujoja, tuomaan esiin omia mielipiteitään ja jakamaan osaamistaan. Pienemmässä ryhmässä osallistuja tulee paremmin nähtyksi ja kuulluksi. Lisäksi vuorovaikutukseen saadaan yleensä syvyyttä, kun ohjaaja voi paremmin huomioida jokaisen osallistujan esittämällä kysymyksiä ja antamalla myönteistä palautetta. Samoin osallistujien keskinäinen vuorovaikutus yleensä syvenee pienemmässä ryhmässä. Kun keskusteluun osallistuminen on helpompaa, syntyy enemmän vastavuoroisuutta ja me-henki voi muodostua helpommin. Ryhmissä käytettiin vuorovaikutuksen tukena digitaalisia keinoja, jotka tukivat yhteisöllistä prosessia.

Toimijuuden lisäämisen matalan kynnyksen keinona ja yhteiskehittämisen muotona olivat kehittämistiimit. Ne olivat pienempiä ryhmiä, joissa oli noin 3–5 osallistujaa. Kehittämistiimit pureutuivat syvällisemmin johonkin sisältöön, kuten VR-ympäristön rakentamiseen. Kehittämistiimit olivat avoimia kaikille. Harvoin osallistujat kuitenkaan aktivoituivat avoimella kutsulla. Kehittämistiimin osallistujista ainakin osa oli kutsuttu ryhmään sisällöllisen osaamisensa tai kiinnostuksensa johdosta. Osallistumisen kynnystä madallettiin sanallista suostuttelua käyttämällä ja henkilökohtaisella kutsulla.



Kehittämistiimin kokoontumisissa käytettiin usein muuta kuin pajan tilaa paremman työrauhan saamiseksi. Kokoontumisia oli esimerkiksi kahvilassa. Ympäristönvaihdoksella vaikutettiin samalla sosiaaliseen oppimisympäristöön. Osallistujille tuli sen myötä uudenlaista toimijuutta ja innokkuutta tekemiseen. Lisäksi totutut roolit ryhmätilanteissa saattoivat muuttua.

Tarvittaessa osallistujan oli mahdollista saada digitaitojen yksilöohjausta. Yksilöohjauksella madallettiin osallistumisen kynnystä ryhmässä järjestettävään toimintaan sekä vahvistettiin perusdigiosaamista. Yksilöohjauksessa pystyttiin tarjoamaan henkilökohtaista tukea erilaisiin digitaitoihin, esimerkiksi palveluissa asioimiseen, osallistujan tarpeiden mukaisesti sekä tuettiin minäpystyvyyttä.

Yksilöohjaukseen osallistumisen kynnystä madallettiin sillä, että ohjaaja oli ennestään tuttu ja ohjaukseen pääsi joustavasti. Yksilöohjausta voi saada akuuttiin oman elämän haasteeseen (kuten palvelun käyttämiseen), tai siitä voitiin sopia ennakkoon (kuten ohjelman käytön opettelussa). Ohjausta annettiin niin fyysisessä kuin digitaalisessa ympäristössä.

Pyrimme järjestämään toimintaa matalalla kynnyksellä siten, että osallistuminen ei edellyttänyt omia digilaitteita tai -välineitä vaan tarvittavan tekniikan ja verkkoyhteyden sai työpajasta. Esimerkiksi kannettavat tietokoneet tai tabletit on hyvä pitää toiminnan aikana esillä ja helposti saavutettavissa – mahdollisuuksien mukaan jatkuvasti pajan arjessa. Harjoiteltavien ja käytettävien ohjelmien mobiilikäyttämisen sujuvuus on hyvä huomioida, koska moni osallistuja haluaa käyttää omaa puhelinta. Kannustamme oman puhelimen käytön harjoitteluun varsinkin palvelujen käyttöön ja sosiaaliseen toimintaan liittyen, koska oma digiväline mahdollistaa osallisuuden ja kyvyn toimia arjessa. Digitaalisen osaamisen harjoittelussa pääsee hyvin alkuun omalla puhelimella. Ennen kaikkea siitä saa rohkeutta kokeilla.

Ohjaajat voivat madaltaa osallistumisen kynnystä kertomalla samaistuttavia kokemuksiaan ja osaamalla nauraa omille digivirheilleen. Kaikille sattuu joskus teknisiä erheitä, ja jokainen kohtaa tekniikan toimimattomuutta. Olennaista on, millaista esimerkkiä teknisten ongelmien tilanteisiin suhtautumisesta ohjaaja näyttää tai millaista asennetta viestii. Inhimillisellä suhtautumisella itseen ja muihin ja virheiden teon sallivalla kulttuurilla voidaan purkaa jännitystä sekä kaventaa ammattilaisen ja osallistujan kuilua kohti luottamusta ja yhteisöllistä ilmapiiriä. (Tuisku 2023.)

Motivoiminen

Digiosaamisen kerryttämisen ei tarvitse olla jatkuvaa laitteiden ja ohjelmistojen parissa työskentelyä, tehtävien tekemistä ohjelmilla, yksin koneella istumista tai ruudun katsomista. Eivätkä nämä tavat välttämättä edes ole motivoivia, varsinkaan kun tavoitteina ovat digitaitojen kerryttämisen lisäksi yhteisöllisyys, osallisuuden edistäminen ja sosiaalisten taitojen harjoittelu.

Motivoimisen lähtökohdaksi tunnistimme omistajuuden tunteen synnyttämisen opittavaan sisältöön tai tekemiseen. Omistajuuden tunteen synnyttää osallisuuden ja vaikutusmahdollisuuksien tarjoaminen. Yhteiskehittämisellä saimme digitaitojen harjoitteluun sellaisia sisältöjä, joissa huomioitiin osallistujien kiinnostus. Näin toteuttava toiminta saatiin tuntumaan omalta. Workshoppeissa käsiteltiin laajasti erilaisia digitaitoja, ja niiden toiminta oli monipuolista. (Kolehmainen 2022.)

Minäpystyvyyden vahvistamisen näkökulmasta lähtökohtana oli edetä omien kiinnostuksen kohteiden kautta pikku hiljaa kohti yleisesti miellettyjä työelämän ja koulutuksen digiosaamisen tarpeita. Osallistujilla ei välttämättä aina ole realistista tietoa työelämän ja koulutuksen digiosaamisen tarpeista, mutta niitäkin tulee avata kiinnostuksen kohteisiin liittyvien digitaitojen edistämisen ohessa.

Hankkeessa pohdimme, missä vaiheessa osallistujaa tulisi motivoida tai haastaa pois mukavuusalueelta ja tönäistä kevyesti kohti epämukavuusalueetta – kiinnostuksesta kohti tarvetta ja hyötyä. Toiminnan keskeisiä arvoja ovat kuitenkin vapaaehtoisuus ja omien voimavarojen mukainen osallistuminen. Motivoimisessa epämukavuusalueelle ovat eduksi osallistujan tunteminen ja luottamussuhde.

Tilanne, jossa ohjaajalla on motivoimisen mahdollisuus, voi olla esimerkiksi seuraavanlainen: Osallistuja voi todeta, että kirjautuminen sovellukseen ahdistaa. Siksi hän ei halua kirjautua palveluun eikä antaa sovelluksella palautetta. Ohjaaja voi tässä tilanteessa pysähtyä kysymään, mistä ahdistus johtuu. Millaisia kokemuksia osallistujalla on? Osallistuja kertoo, että hänellä ei ole luottoa omiin kykyihinsä, koska hän on aikaisemmin epäonnistunut sovellukseen kirjautumisessa. Tämän seurauksena hän ei ole saanut reklamoitua palveluun. Epäonnistuneesta digipalvelun käytöstä on seurannut taloudellista haittaa. Ohjaaja voi tilanteessa osoittaa empatiaa ja viestiä, että osallistuja on tullut kuulluksi. Ohjaajan tehtävä on lisäksi rohkaista kokeilemaan nyt ja tarjota apua. Tässä tilanteessa kokeilu on turvallista.

Osallistujaa tulee motivoida yrittämään ja kohtaamaan ahdistusta aiheuttava tilanne turvallisesti tuen avulla. Menemällä uudelleen ahdistaviin tilanteisiin voidaan päästää irti menneisyyden kokemuksista. Hallitulla, turvallisella ahdistuksen kokemisella osallistujan vireystilaa saadaan hyvällä tavalla

korkeammalle ja katse uusiin tilanteisiin, vaikka ne pelottaisivat. Ajatus kohdistuu kuitenkin tulevaisuuteen, pois menneestä. Tulevaisuuden ajattelu on aina mahdollisuus, ja toiminnassa tulisikin suunnata sinne – keskittyä tulevaan.

Ohjaajan ei tule pelätä osallistujan ahdistusta. Sitä saa ja jopa pitää tulla. Sen sijaan kysymys on ohjaajan keinoista kohdata ahdistus ja turhautuminen – auttaa niiden hallitsemisessa. Erilaisilla menetelmillä voi hallita ahdistusta ja oppia selviytymään tunteen kanssa. Osallistujalle tulee opettaa keinoja suhtautua digivirheisiin. Häntä tulee myös neuvoa tuen saamisessa, jotta hän selviäisi eteenpäin mahdollisesta ahdistuksesta. Virheille ei ole immuuni kukaan, ja uuden oppiminen on jatkuva.

Motivoimisessa käytimme huumorin keinoja ja iloisten tunteiden kokemista. Myönteisillä tunteilla on positiivinen vaikutus minäpystyvyyteen, joka taas kohottaa motivaatiota. Jaettujen kiinnostuksen kohteiden tunnistaminen, keskustelu ja siinä käytetty yhteinen huumori rakentavat vuorovaikutusta osallistujien ja ohjaajien kesken. Myönteisten tunteiden vuorovaikutuksen rakentamisella on keskeinen vaikutus motivaatioon. Ilon tuottaminen tilanteeseen on vakavaa ja joskus vaikeaaakin puuhaa, mutta siihen kannattaa panostaa. Oikeanlaisen, tilanteeseen sopivan huumorin käyttämisen on todettu lieventävän sosiaalista jännitystä. (Tuisku 2023.)

Erilaisten oppimisympäristöjen käyttäminen voi toimia motivaation lisääjänä mutta myös nostaa kynnyistä. Osallistujat voivat motivoitua tutustumaan uusiin paikkoihin, joissa tehdään mielekkäitä asioita yhdessä ja jotka ympäristönä synnyttävät myönteisiä tunteita. Käytimme ympäristönä esimerkiksi luontoa ja julkisia tiloja, kuten puistoja ja kahviloita. Meillä on positiivisia kokemuksia siitä, miten ympäristö voi lisätä toimijuutta ja osallisuutta. Erilaisten oppimisympäristöjen käyttö haastaa pohtimaan oppimista edistäviä tai estäviä tekijöitä fyysisen, sosiaalisen, teknisen ja pedagogisen ympäristön näkökulmista. Oppimisympäristöistä kerrotaan tarkemmin tässä julkaisussa digitaalisen toiminnan luvun yhteydessä. Ja vaikka uudet ympäristöt ja menetelmät ihmisi- neen voivat olla jännittäviä, mahdollisuuksien ja uhkien tunnistamisella sekä oikeanlaisilla menetelmillä tilanteesta voidaan luoda turvallinen – ja lopulta tietenkin digitaalisen oppimista edistävä. (Tuisku 2022.)

Oppiminen edellyttää tavoitteita ja niiden saavuttamisen arvioimista. Motivaatiota synnyttävät tavoitteiden ja kertyvän osaamisen sanoittaminen sekä kyvykkyyden esittäminen – myös se, että sanoitetaan, missä tilanteessa ja mihin osaamista voi hyödyntää ja miten taitoa voi soveltaa. Opittava taito pitää kokea hyödylliseksi ja merkitykselliseksi henkilökohtaisesti. Hyödyllisyyden kokemuksen voi liittää esimerkiksi työllistymiseen tai koulutukseen siirtymiseen mutta myös sosiaaliseen toimintaan ja harrastusyhteisöön kuulumiseen. Jonkin asian merkityksellisyyden kokeminen ohjaa hyödyntämään voimavaroja valittuihin asioihin, esimerkiksi pelin kehittämiseen, valokuvaamiseen tai musiikin tekemiseen.

Lähteet

Kolehmainen, Marjo 2022. Tulkaa DG-yhteisöön! Tulkaa digialustalle! Pajalaisten motivointi yhteisölliseen digitaaliseen toimintaan ja digitaitojen oppimiseen. Blogikirjoitus 28.4.2022. <https://digigym.humak.fi/blogit/tulkaa-dg-yhteisoon-tulkaa-digialustalle-pajalaisten-motivointi-yhteisolliseen-digitaaliseen-toimintaan-ja-digitaitojen-oppimiseen/>

Positiivinen kasvatus 2021. Myönteisten tunteiden tähtitaivas. Viitattu 22.5.2023. <https://positiivinenkasvatus.fi/materiaalipankki/myonteisten-tunteiden-tahtitaivas/>

Tuisku, Rosa-Maria 2022. Missä digi luuraa? Digitaitoja opitaan monenlaisissa ympäristöissä. Blogikirjoitus 30.9.2022. <https://digigym.humak.fi/blogit/missa-digi-luuraa-digitaitoja-opitaan-monenlaisissa-ymparistoissa/>

Tuisku, Rosa-Maria 2023. Motivaation ja yhteisöllisyyden avaimia workshoppeissa. Blogikirjoitus 20.1.2023. <https://digigym.humak.fi/blogit/motivaation-ja-yhteisollisyyden-avaimia-workshopeissa/>

DigiBrunssit

Jääskeläinen, Virva

DigiGym-hankkeessa kehitetyt DigiBrunssit ovat säännöllisesti toteutettavia yhteiskehittämisen tapaamisia, joissa etukäteen valittua kehittämiskysymystä käsitellään yhdessä kohderyhmän ja mahdollisesti verkoston edustajien kanssa (kuva 1). Tässä artikkelissa kuvataan vaihe vaiheelta, miten DigiBrunsseja toteutettiin hankkeen aikana. DigiBrunssien suunnittelemisesta ja toteuttamisesta hankkeessa vastasi Valo-Valmennusyhdistyksen kehittäjä.

Kehittämiskysymyksen valinta

DigiBrunssin valmistelussa lähdetään liikkeelle kehittämiskysymyksen valitsemisesta ja sen mukaisten tavoitteiden asettamisesta. Hankkeessa nämä kysymykset liittyivät digitaitojen ja digitaalisen yhteisöllisen ohjauksmallin kehittämiseen. Kokemusten mukaan tähän kannattaa todella käyttää hetki aikaa – kehittämiskysymyksen löytymiseksi on voitu esi-

Kysymys

Valitaan ajankohtainen kehittämiskysymys

Valmistelu

Piikkominen ja muotoilu työskentelyalustalle
- Jamboard, Howspace, Padlet, Menti
- Fläppi, post-it

Esittely

Tarjotaan mahdollisuus vaikuttaa
- Vapaaehtoisuus, matala kynnyks
- Arvostus ja henkilökohtainen pyyntö
- Yhteisöllisyys, rentoutus, yhteinen brunssi

Työskentely

Yhteinen ideointi, keskustelu ja työskentely
- Pienempi kehittämistiimi tai isomman ryhmän jakaminen pienryhmiin
- Huomioidaan erilaiset tavat ilmaista omia näkemyksiä: keskustelu, kirjoittaminen, äänestys

Reflektointi

Reflektointi ja jatkoystö hanketiimin ja osallistujien kanssa



Kuva 1. DigiBrunssin prosessi.

merkiksi pysähtyä juttelemaan työkaverin kanssa siitä, mikä asia todella kaipa tällä hetkellä kehittämistä. Onko arjessa tai kehittämistyössä jotakin, mikä haastaa työntekijää tai tiimiä juuri nyt? Hätäpäissään valittu ”en nyt tähän hätään muutakaan keksinyt” -kehittämiskysymys viestii hälyttävästi työntekijän vähäisestä arvostuksesta osallistujien panosta ja heidän kanssaan tehtävää yhteiskehittämistä kohtaan. Hyvin valittu kehittämiskysymys, joka liittyy aitoon tarpeeseen, hyödyttää työntekijöitä ja lisää kaikkien osapuolten merkityksellisyiden kokemusta.

Kehittämiskysymyksen valinnassa kannattaa hyödyntää yhteistyötä – sen kautta voi nousta esiin hyvin erilaisia näkökulmia ja huomioita arjen kehittämiskohteista. DigiGym-hankkeessa kehittämiskysymys tuli toisinaan työntekijältä itseltään tai työkavereilta ajankohtaisista haasteista kyselemällä. Joskus kehittämiskysymys nousi puolestaan esiin arjessa osallistujien tai verkoston edustajien kanssa käydystä keskustelusta. Kehittämiskysymyksen valinnan suhteen oleellisinta ei kuitenkaan ole niinkään se, keneltä se alun perin tulee. Keskeisimmäksi hankkeessa koettiin se, että kehittämiskysymys kumpuaa aidosta tarpeesta ja on siinä hetkessä ajankohtainen.

Kehittämiskysymyksen pohjalta DigiBrunssille määritellään tavoitteet. Tavoitteet tuodaan kaikkien osallistujien tietoon. Hyvät tavoitteet DigiBrunssille ovat konkreettisia ja riittävän tiukasti rajattuja. Yksittäinen DigiBrunssi kestää 1–3 tuntia, joten jo valmisteluvaiheessa on tarpeellista tiedostaa aiheiden työstämiseen käytettävän ajan rajallisuus. Kehittämistyön isompien tavoitteiden täyttyminen ja vaikutukset näkyvät vasta pidemmällä aikavälillä. Taulukossa 1 on esimerkkejä hankkeessa toteutetuista DigiBrunsseista.

Taulukko 1. Esimerkkejä kehittämiskysymyksistä DigiGym-hankkeessa.

Aihe	Kehittämiskysymys	Kirjattu tavoite
Alkuelvytys: yhteisöllisyys ja viihtyvyys	Millainen on yhteisöllinen ja viihtyisä digialusta?	Osallistujien tarpeiden kartoittaminen digialustan valitsemiseen
Workshopien suunnittelu	Mistä aiheista työpajatoimintaan tarvitaan digivalmennusta?	Osallistujien tarpeisiin ja kiinnostuksiin pohjautuvien aiheiden kartoittaminen workshoppeihin.
Workshopien reflektio	Ovatko toteutettujen workshopien toteutustavat olleet tarkoituksenmukaisia?	Kerätä palautetta ja kokemuksia menneestä pajavisa-workshopista.
Pelissäännöt	Ovatko pajan ja digitaalisen alustan pelissäännöt ajantasaiset ja riittävät?	Pajan ja digitaalisten alustojen pelisääntöjen läpikäyminen ja päivittäminen.
Howspacen suunnittelu	Miten hankkeen Howspace-alustasta saataisiin viihtyisä ja pajalaisten tarpeita vastaava?	Osallistujien näkemysten kartoittaminen Howspacen-alustan toimintojen suunnittelussa
Arviointi	Kuinka hanke on onnistunut vastaamaan alkukartoituksessa esiin tulleisiin yhteisöllisyyteen, viihtyvyyteen ja saavutettavuuteen liittyviin toiveisiin?	Yhteisöllisyyden, viihtyisyyden ja saavutettavuuden toteutumisen arviointi.
VR-alustan kehittäminen	Minkälainen VR-alusta olisi kohderyhmän kiinnostuksia ja tarpeita vastaava?	VR-alustan yhteisökehittäminen, ideoiden kerääminen työpajojen teemoiksi ja sisällöiksi suoraan käyttäjien kannalta.
Hankintojen suunnittelu	Mitkä ovat toiminnan kannalta tarpeellisia hankintoja kevätkaudelle?	Osallistava budjetointi: tavoitteena suunnitella seuraavan kevään hankintoja kohderyhmän kanssa > aidosti kohderyhmän tarpeisiin vastaavat hankinnat.
Julkaisun suunnittelu	Miten osallistujien kokemukset ja näkemykset hankkeesta toteutetuista hyvistä käytännöistä saadaan kerättyä ja julkaistua?	Osallistujien ääni -julkaisun idean esittely ja suunnittelun käynnistäminen.
Hankkeen toimintojen juurruttaminen	Miten hankkeessa hyväksi todetut käytännöt saadaan juurrutettua osaksi toimintaympäristöä?	Keskustella hankkeen juurruttamisesta: mitä hankkeen toiminnoista (workshopit, DigiBruns-sit) jää jäljelle, kun hankkeen tuomaa resurssia ei enää ole.

Valmistelut

Kehittämiskysymyksen ja tavoitteiden asettamisen jälkeen työntekijä mietti, miten ja millä kokoonpanolla aihetta tulisi käsitellä DigiBrunssilla tavoitteiden saavuttamiseksi. Toteutustapaa mietittäessä tarkasteltiin esimerkiksi seuraavia näkökulmia:

- Keitä asia erityisesti koskee?
- Kannattaako asiaa käsitellä pienryhmässä (mikä mahdollistaisi intensiivisen työskentelyn) vai isommalla porukalla (jolloin saataisiin kattavampi tavoitavuus)?
- Keillä on aiheeseen liittyvää erityisosaamista tai näkökulmia aikaisempien kokemustensa pohjalta?
- Minkälaista tietoa osallistujat tarvitsevat aiheesta ennen työskentelyn aloittamista?
- Mistä näkökulmista aihetta olisi tärkeää tarkastella?
- Millainen työskentely tukisi parhaiten tavoitteiden saavuttamista?
- Miten työskentely olisi mahdollisimman helppoa ja saavutettavaa kaikille osallistujille?
- Minkälaiset välineet tai digialustat voisivat olla työskentelyssä avuksi?

Myös hyvin rajattu kehittämiskysymys on aina liian laaja ja lavea sellaisenaan DigiBrunssilla tarjottavaksi. Tästä syystä hankkeen työntekijät miettivät etukäteen, mistä näkökulmista aihetta tulisi vähintään käsitellä. Tyypillisesti laajemman kehittämiskysymyksen ja tavoitteen pohjalta muodostettiin pienempiä apukysymyksiä, joiden pohjalta keskustelun käyminen DigiBrunssilla oli mahdollista. Kysymysten huolellisen muotoilun selkeiksi ja ymmärrettäviksi jo valmisteluvaiheessa koettiin helpottavan keskustelun käynnistämistä toteutusvaiheessa. Toiseksi DigiBrunssin toteutusta helpottavaksi käytänteeksi todettiin kysymysten kirjaaminen vuorovaikutteiselle digialustalle, joka on suoraan hyödynnettävissä DigiBrunssin yhteisöllisessä työskentelyssä.

Digialustojen lisäksi DigiBrunsseilla hyödynnettiin työskentelyn tukena toisinaan perinteisiä fläppitauluja ja post-it-lappuja. Nämä kaikki välineet toimivat hyvin yhteisessä työskentelyssä, mutta digialustojen käyttämiseen liittyy joitakin erityisiä etuja. DigiGym-hankkeen kokemuksen mukaan digialustalle tehty valmistelutyö mahdollistaa DigiBrunssin toteutumisen muun muassa tilanteessa, jossa työntekijä joudutaan korvaamaan lyhyellä varoajalla sijaisella. Kyseisessä esimerkkitapauksessa alustalle oli tehty valmiiksi yksi äänestysky-

symys sekä muutama avoin kysymys yhdessä pohdittaviksi. Osallistujille oli tulostettu valmiiksi QR-koodi, jonka kautta he pääsivät itse suoraan alustalle. Sijaisen tehtävä oli käytännössä kannustaa osallistujia keskustelemaan avoimista kysymyksistä ja varmistaa, että kaikkien näkemykset tulivat kirjatuiksi alustalle.

Toteutuksen sisällöllisen valmistelun lisäksi etukäteen kannattaa panostaa viestintään. DigiGym-hankkeessa toimivimmaksi todettiin monikanavainen viestintä: kasvokkain kertominen, fyysiset esitteet ja digitaaliset viestimet yhdistelmänä tavoittivat ihmisiä huomattavasti paremmin kuin jos olisi käytetty vain yhtä viestintäkanavaa. Viestintää tulevista DigiBrunsseista kohdistettiin suoraan osallistujille mutta myös heidän kanssaan työskenteleville työntekijöille.

Esittely – ennen aloitusta

DigiGym-hankkeessa koettiin hyödylliseksi, että valmistelulle ja orientoitumiselle varataan noin puoli tuntia aikaa ennen kuin varsinainen DigiBrunssi alkaa. Tämä on eduksi erityisesti silloin, kun kohderyhmän mukaan saaminen on vaahtunut ohjaajalta erityistä kannustusta, yksilöllistä huomioimista ja motivointia.

DigiBrunsseille tunnusomaiseksi muodostunut elementti ovat brunssitarjoilut. DigiGym-hankkeessa tarjoilut toisinaan ostettiin pajalle, mutta toisinaan lähdettiin pienemmän kehittäjätiimin kanssa kahvilaan. Osallistujien toiveita ja kestävästä kehitystä kunnioittaen hankkeen kauppaostokset olivat lähtökohteisesti vegaanisia. Toisin kuin moni ensin ajattelee, ruoka ei ollut ensisijaisesti motivoinnin keino vaan osa yhteisöllisen, mukavan ilmapiirin luomista. Ruoka pysäyttää ihmiset hetkeen ja kokoaa heidät yhteen. Lisäksi ravituilla aivoilla on helpompi ajatella. Muutenkin hyvän, kaikille turvallisen ja riittävän rennon ilmapiirin rakentamiseen kannattaa panostaa. Ruokaakin paremmaksi keinoksi tähän todettiin olevan yhdessä nauramisen – se rentouttaa ja tekee mahdollisesti jännittävistäkin tilanteista helpommin lähestyttävän.

DigiBrunsseille osallistuminen perustui vapaaehtoisuuteen. DigiGym-hankkeessa osallistujat saivat aina valita, osallistuvatko he DigiBrunssille vai viettävätkö he työtoimintapäivänsä muissa tehtävissä. Tavoitteena oli tehdä osallistumiseen mahdollisimman matala kynnyksen. Toisinaan koko työpaja osallistui DigiBrunssille, joten toiminta onnistui olemaan kiinnostavaa ja kynnyksetöntä.

Miksi osallistumisen vapaaehtoisuus on nähty niin tärkeäksi? Yhteiskehittämisen yhteydessä pyritään luomaan aidosti tasavertaista työskentelykulttuuria osallistujien, työntekijöiden ja verkoston edustajien välille. Osallistujat halutaan mukaan kehittämiseen, koska heidän osaamisensa, kokemuksensa ja näkemyksensä ovat aidosti tarpeellisia kehittämistyön kannalta. Mikäli

osallistuminen olisi pakollista, tasa-arvoisuuden lähtökohta rikkoutuisi heti – osallistujat tulisivat mukaan, koska työntekijä niin auktoriteettiroolissaan vaatii. Tästä lähtökohdasta olisi myös hyvin vaikeaa rakentaa aitoa arvostusta ja oikeaa käsitystä siitä, miksi osallistujat on haluttu mukaan.

Työntekijöiden huolena oli toisinaan se, ettei osallistujia saada vapaaehtoisuuden vuoksi lainkaan mukaan. Osallistujien mukaan kannustaminen ja motivointi onkin tehtävä, joka vaatii työntekijältä paljon ammatillista osaamista ja käytännön harjoittelua. Osallistujien mukaan saaminen juuri vapaaehtoisuuden kautta on kuitenkin kannattavaa: se vahvistaa osallistujan kokemusta itsestään aktiivisena toimijana ja päätöksentekijänä sekä tukee sisäisen motivaation löytämistä ulkoisen sijaan. Vertaisten esimerkki puolestaan kannustaa toisia osallistujia, jolloin työntekijän tehtävä motivoinnissa jää pienemmäksi.

Toinen keskeinen periaate DigiBrunsseilla oli osallistumisen matala kynnyks: osallistua voi juuri senhetkisen jaksamisensa ja tuntemustensa mukaan. Tarvittaessa DigiBrunssille voi tulla vain kuulolle, jos ei osaa kommentoida mitään mihinkään aiheeseen. Moni osallistuja kyseenalaistaa itsensä: onko heillä mitään annettavaa kehittämistyölle. Tällöin tieto siitä, että pelkkä läsnäolo riittää, voi olla ratkaiseva osallistumisen kannalta. Kun puolestaan tulee paikalle, osallistuminen keskusteluun on todennäköisempää.

DigiGym-hankkeessa hyödynnettyjä ja hyväksi koettuja keinoja osallistujien mukaan kannustamiseksi ovat esimerkiksi seuraavat:

- **Kerro, mistä on kyse ja miksi kannattaa osallistua:** Perusteluissa kannattaa painottaa osallistujan vaikuttamismahdollisuutta sekä sitä, kuinka arvokas hänen näkemyksensä on toiminnan kehittämisen kannalta.
- **Madalla kynnyksellä:** Usein saatu vastaus osallistujalta on alkuun: ”En mä tiedä, onko mulla tohon mitään sanottavaa. Ja mä oon nukkunu kyl tosi huonosti, ei mun aivot ees toimi.” Kerro, että paikalle tuleminen riittää ja sitten voi katsoa, onko mitään sanottavaa vai ei.
- **Henkilökohtaisuus:** Älä ilmoita pian alkavasta DigiBrunssista sivusta huudellen, vaan istu puhuttelemasi henkilön viereen. Osoita, ettei sinulla ole kiire vaan voit jutella kaikessa rauhassa siitä, miksi toivoisit juuri tämän henkilön osallistuvan DigiBrunssille. Esimerkiksi jopa viiden hengen kehittäjätiimin voi hyvin kerätä kasaan yksi kerrallaan jututtaen.
- **Huomioi vahvuudet:** Mikäli tunnet osallistujan ennestään, tuo esiin, mitä sellaisia vahvuuksia tai osaamista hänellä on, joista olisi etua kyseisellä DigiBrunssilla. Vahvuus voi liittyä käsiteltävän aiheen tuntemiseen, sosiaalisiin taitoihin tai vaikka siihen, että kyseinen henkilö toisi kehittämiseen erilaista näkökulmaa kuin enemmistö.

- **Hyödynnä työyhteisö:** Kun toimitte työtiiminä yhteiseen suuntaan, osallistujien motivointi on huomattavasti helpompaa. Huolehdi ensinnäkin siitä, että kaikki paikalla olevat työntekijät tietävät ja muistavat DigiBrunssin ja sen aiheen riippumatta siitä, ovatko he itse osallistumassa. Näin osaatte viestiä yhtenäisemmin. Jos et itse vielä tunne kaikkia osallistujia, osallistujalle tutun työntekijän tuki ja kannustus voivat olla erityisen keskeisessä roolissa osallistumisen suhteen.

Työskentely

Työskentely DigiBrunssilla voi tapahtua monella tavalla. Työskentelytavan valintaan vaikuttaa kulloisenkin DigiBrunssin aihe. Tässä luvussa kuvataan tyypillisimpiä ja hyviksi koettuja toteutustapoja ja periaatteita.

DigiGym-hankkeessa DigiBrunsseja toteutettiin useilla eri kokoonpanoilla. Kokoonpanot voidaan jakaa karkeasti kahtia: kehittämistiimi (3–6 henkilöä) ja iso ryhmä (yli 6 henkilöä). Taulukossa 2 kuvataan näiden kahden eri kokoonpanon työskentelyä.

Isompien ryhmien kanssa työskentelyssä hyväksi käytänteeksi todettiin pienryhmätyöskentely, joka mahdollistaa enemmän keskustelua sekä tekee toiminnasta tasavertaisempaa ja turvallista. Mikäli DigiBrunssilla oli mukana useampia työntekijöitä, heidät hajautettiin eri ryhmiin, jolloin he voivat omassa ryhmässään ottaa vastuuta dialogin rakentamisesta sekä varmistaa kaikkien näkemysten kirjaamisen alustalle. Osallistuvien työntekijöiden ei tarvinnut valmistautua tilanteeseen etukäteen, vaan he saivat ohjeistuksen työskentelyyn samaan aikaan kuin muutkin osallistajat.

Mikäli työntekijöitä ei ollut eri ryhmiin jaettaviksi, DigiBrunssin vetäjä kierteli ryhmien luona varmistamassa, että tehtävänanto oli ymmärretty, keskustelu oli päässyt käyntiin ja ryhmä oli kirjannut ajatuksiaan ylös digialustalle. Myös pienryhmätyöskentelyssä on keskeistä, että työntekijä ottaa vastuun vuorovaikutuksen ja dialogin rakentamisesta. Yleensä osassa ryhmiä työskentely lähtee helpommin käyntiin kuin toisissa, jolloin työntekijä pystyy keskittymään erityisesti tukea tarvitseviin ryhmiin.

Kehittäjätiimitoiminnassa ryhmän koko rajataan lähtökohtaisesti niin, että dialogin käyminen koko ryhmän kesken olisi mielekästä. Kehittäjätiimitapaamiisiin pyritään saamaan mukana erityisesti kohderyhmää edustavia henkilöitä, joilla on lisäksi erityistä kiinnostusta käsiteltävän aiheen kehittämiseen ja/tai osaamista sen suhteen. DigiGym-hankkeessa koettiin tärkeäksi, että kehittäjätiimissä on mukana osallistujia eri työpajoilta, jotta eri pajojen näkökulmat tulisivat paremmin huomioiduiksi kehittämisessä.

Taulukko 2. Työskentelyn toteutustavat.

	Kehittämistiimi	Iso ryhmä
Osallistujien määrä	3–6 henkilöä.	Yli 6 henkilöä.
Kenelle	Ensisijaisesti hankkeessa aktiiviset tai käsiteltävään aiheeseen kiinnostusta/osaamista osoittaneet.	DigiBrunssi jalkautuu sinne, missä osallistujat muutoinkin olisivat, eli esimerkiksi työpajan tiloihin.
Työskentelytapa	Työskentely ryhmän kanssa.	Työskentely pienryhmissä ja/tai itsenäisesti.
Ohjeistus	Ohjeet ja käsiteltävät kysymykset käydään läpi suullisesti.	Ohjeet ja käsiteltävät kysymykset käydään läpi suullisesti, minkä lisäksi ne löytyvät digialustalta.
Työskentely	Työskentely perustuu ensisijaisesti kehittäjätiimin käymään dialogiin, jonka pohjalta kirjataan ylös yhdessä keskustellut asiat, suunnitelmat ja päätökset.	Työskentely perustuu ensisijaisesti itsenäiseen tai pienryhmätyöskentelyyn, jossa osallistujat kirjaavat omat näkemyksensä digialustalle.
Edut	Mahdollistaa intensiivisen kehittämistyön erityisesti aiheesta/kehittämisestä kiinnostuneiden osallistujien kanssa. Työskentelyssä päästään helpommin yhteisen suunnittelun ja päätöksenteon tasolle.	Mahdollistaa kattavan yleiskuvan saamisen kohderyhmän näkemyksistä aiheeseen liittyen.

Työntekijän vastuulla kehittäjätiimissä ovat ennen kaikkea dialogin rakentaminen ja kaikille turvallisen tilan varmistaminen. Vaikka osallistujilla olisikin motivaatiota, keskusteluun lähteminen on monesti haastavaa monista muista syistä, kuten sosiaalisen ahdistuksen tai oman osaamisen epäilemisen (heikkominäpystyvyys) vuoksi. Näissä tilanteissa on koettu tärkeäksi, ettei työntekijä lähde itse liikaa johdattelemaan tai muutoinkaan täyttämään hiljaisuutta vaan antaa osallistujille aikaa. Tarvittaessa käsiteltävää kysymystä voidaan vielä tarkentaa tai pilkkoa se pienempiin osiin, jotta se olisi helpommin lähestyttävä. Toisinaan taas keskustelu kehittäjätiimissä on hyvinkin vilkasta. Tällöin työntekijä ohjaa keskustelua pysymään käsiteltävässä aiheessa ja antaa puheenvuoroja myös hiljaisemmille osallistujille.

DigiBrunsseilla pyritään mahdollistamaan erilaisia tapoja ilmaista itseään. Samaan kysymykseen voi vastata suullisesti tai kirjoittamalla. Jotkin alustat mahdollistavat myös kuvallisen ilmaisun. Lisäksi isompien ryhmien kanssa

voi hyödyntää erilaisia äänestyksiä, jolloin vastaaminen on avoimia kysymyksiä helpompaa ja kynnys vastaamiseen matalampi. On ihan ok, etteivät kaikki halua tai voi osallistua intensiivisempään kehittämistyöhön, mutta on tärkeää, että myös näiden osallistujien ääni saadaan kuuluviin heille riittävän helposti lähestyttävällä tavalla.

Reflektointi

DigiBrunssilla tehdyn työn anti kannattaa aina käydä läpi ja reflektoida yhdessä oman työtiimin kanssa. DigiBrunsseilla tehdään usein päätöksiä ja suunnitelmia, joista tulee välittää tietoa. Lisäksi tulee sopia mahdollisista jatkotoimenpiteistä tiimin kanssa. DigiBrunssin jälkeen osallistujille kannattaa tarjota vielä keskustelumahdollisuutta esimerkiksi arkeen jalkautumalla. Monesti ajatuksia ja ideoita tulee mieleen vasta jälkeensä. Joidenkin voi myös olla helpompi ilmaista ajatuksiaan henkilökohtaisesti vasta varsinaisen DigiBrunssin jälkeen.

Kun DigiBrunsseilla sovittuja asioita lähdetään edistämään, huolehdi, että tieto asioiden etenemisestä välittyy myös osallistujille. Osallistujien vaikuttamismahdollisuudet eivät pääse konkretisoitumaan heille itselleen, ellei niitä tehdä tietoisesti näkyviksi.

Workshop-malli

Tuisku, Rosa-Maria

DigiGym-hankkeessa yksi digitaalisen toiminnan toteuttamis-
muoto oli workshop-toiminta. Työpajatoiminnan osallistujil-
le järjestettiin digitaitojen harjoittelua workshoppeissa, joissa
oli vaihtuvat digiaiheet. Workshopien sisältöideat ja -toiveet
olivat pääasiassa osallistujilta kerättyjä. Työpajatoiminnan
arkeen järjestettiin siis erillisiä tuokioita digitaitojen harjoittelua varten.
Viikoittain järjestetyt tuokiot mahdollistivat säännöllisen digitaitojen
harjoittelun ja siten loivat uudenlaista digitaalisen toiminnan kulttuuria
työpajaan. Säännöllinen toiminta loi puitteet teknologisen oppimisym-
päristön hyödyntämiseen ja digitaitojen kehittymiseen sekä toiminnan
asettumiseen osaksi työpaja-arkea. Workshopit synnyttivät yhteisölli-
syyttä ja osallisuuden kokemuksia sekä tarjosivat tukea minäpystyvyy-
den lisäämiseksi.

Seuraavissa kappaleissa käsitellään hankkeessa järjestetyn work-
shop-toiminnan rakentumista. Näiden havaintojen pohjalta esitetään,
miten workshop-mallia voi rakentaa työpajatoimintaan. Alkuun käy-
dään läpi tekijöitä, jotka olisi hyvä huomioida ennen toiminnan aloitta-
mista. Sen jälkeen perehdytään hankkeessa rakennettuun ja toteutettuun
workshop-malliin vaihe vaiheelta avaten prosessin muodostumista.

Maaperän kartoitus workshop

-toiminnan järjestämiseen

Osallistujille tehty alkukartoitus ja ohjaajien ajatusten kerääminen loivat
ymmärrystä siitä, minkälaisen perustuksen päälle workshop-toimintaa
lähdetään rakentamaan. Jotta toiminnasta voidaan luoda osallistavaa ja
kohderyhmälähtöistä, on tärkeää kuulla kohderyhmää. Tämä on erittäin
tärkeää myös osallistujien motivoinnin näkökulmasta. Keskeisiä selvi-
tettäviä tekijöitä ovat osallistujien kokemukset, kiinnostukset ja tarpeet
omiin digitaaliohjeisiin ja niiden harjoitteluympäristöön liittyen. Toimin-
nan toteutuksessa oli tärkeää arvioida myös työpajatoiminnan luonne
arjessa, eli minkälaiset toiminnan toteuttamisen resurssit ovat ja mitkä
oppimisympäristöratkaisut soveltuvat digitaitojen harjoitteluun. Koke-
muksia eri tavoin toteutetuista workshoppeista kerättiinkin pitkin mat-
kaa, jotta saatiin käsitys, minkälainen toiminta digitaitojen harjoittelus-
sa sekä motivoi osallistujia että soveltuu hankkeen työpajaympäristöön.

Koska workshop-toiminta on osa digitaalista toimintaa, sen järjestämisessä on hyvä pohtia oman organisaation osalta neljää kysymystä: Mitä digiosaamista kehitetään? Millaisissa oppimisympäristöissä toimitaan? Kuka digitaalista toimintaa järjestää? Miten digitaalista toimintaa järjestetään? Näiden kysymysten kautta voidaan hahmottaa organisaation nykyistä tilannetta, resursseja, tarpeita sekä mahdollisuuksia ja reunaehtoja digitaalisen toiminnan järjestämiseen. Näin workshop-toiminta voidaan muotoilla omaan organisaatioon ja kohderyhmän tarpeisiin istuvaksi.

Tärkeä kysymys mietittäväksi juuri workshop-toiminnan toteuttamiseksi on, mitkä ovat työpajatoiminnan osallistujien digiosaamiseen liittyvät kiinnostukset ja tarpeet. Hankkeessa keskeiseksi nousikin keskustelu siitä, missä määrin workshopien teemoissa tulisi huomioida osallistujien kiinnostukset ja tarpeet. Nämä kaksi nimittäin eivät kulje läheskään aina käsi kädessä. Ja tähän liittyy vielä se näkökulma, kenen mielestä jokin digitaalinen osaaminen on tarpeellista ja miksi. Onko se kenties osa yhteiskunnasta kumpuavaa työmarkkinakansalaisuuden määritelmää, työpajatoiminnan tavoitteisiin tähtäävää osaamista vai ohjaajan mielipide jonkin taidon tärkeydestä?

Moni osallistuja kyllä tunnisti hankkeessa, että monen digitaalisen asian tai taidon oppimisesta voisi olla hyötyä, mutta koska se ei ollut kiinnostava tai omaan elämäntilanteeseen juuri nyt ajankohtainen, hän saattoi jättää osallistumatta. Erityisesti työnhakuun ja sitä koskevaan digitaaliseen osaamiseen liittyy usein paljon ikäviä tunteita ja kolhiutunutta minäpystyvyyttä, mikä estää motivoitumasta aiheeseen. Kuitenkin työpajatoiminnan tavoitteiden näkökulmasta näiden taitojen opettelu, esimerkiksi CV:n laatiminen, olisi olennaista digitaalisen osaamisen kannalta. Siksi osallistujien tarpeiden ja kiinnostuksen suhdetta kannattaa pohtia. Osallistumiseen, oppimiseen ja osaamisen kerryttämiseen kuitenkin vaikuttaa todella paljon osallistujan motivoituminen.

Digitaalisen osaamisen

kerryttämistä workshop-toiminnalla

Workshopien suunnittelusta hankkeessa vastasivat kehittäjä Humakista ja ohjaaja Valo-Valmennusyhdistyksestä. Ohjaaja organisoi toiminnan ja hoiti viestimisen sekä työpajatoiminnan ohjaajille että osallistujille. Workshopit pidettiin ohjaajan ja kehittäjän kanssa yhdessä niin, että ohjaajalla oli päävastuu workshopin toiminnan ohjauksesta, kehittäjällä taas osallistuvasta havainnoinnista toiminnan jatkokehittämiseksi. Workshopeja toteutettiin siis tiimityöskentelynä. Toiminta dokumentoitiin ja refleктоitiin aina jälkikäteen kehittäjän ja ohjaajan toimesta. Workshop-toimintaa jäsennettiin ja kehitettiin myös yhdessä hanketiiminä tasaisin väliajoin.



Kuva 1. Workshop-malli digitaitojen harjoitteluun.

Hankkeessa toteutetun workshop-toiminnan kokemusten ja havaintojen pohjalta päädyttiin malliin, jossa workshop-toiminnan rakentuminen on eritelty vaihe vaiheelta (kuva 1). Mallia on mahdollista soveltaa muihin työpajaympäristöihin sen mukaan, mikä on tarkoituksenmukaista, esimerkiksi valitsemalla käyttöön vain sopivat osat mallista. Seuraavissa kappaleissa käydään tarkemmin läpi, miten toteutimme vaiheet hankkeessa.

Workshopin ideointi

Aiheet ja sisällöt workshoppeihin valittiin pääsääntöisesti osallistujalähtöisesti yhteiskehittämisen mallin mukaan osallistujien esittämistä toiveista. Osallistujat esittivät toiveitaan alkukartoituksessa, DigiBrunsseilla, workshoppeissa ja työpajatoiminnan arjessa. Osallistujia kannustettiin kertomaan toiveistaan pyytämällä aktiivisesti palautetta ja ideoita. Ideoiden keruussa huomattiin, että aiheiden ja sisältöjen valinta vaati ymmärrystä sekä ohjaajalta että osallistujalta siitä, mitä kaikkea digitaitojen harjoittelu voikaan olla. Ensinnäkin ohjaajalla

itsellään tulee olla käsitys siitä, mitä digitaidot tarkoittavat ja miten laajasti niiden harjoittelun voi nähdä, jotta hän voi tarjota osallistujille ehdotuksia mahdollisuuksista. Esimerkiksi irtonainen kysymys ”Mitä digitaitoja haluaisit harjoitella?” ei nimittäin välttämättä avaudu osallistujalle siinä laajuudessa kuin toimintaa olisi mahdollista toteuttaa.

Kaiken keskiössä toiminnan järjestämisessä ovat tavoitteet. Ohjaajan tulee kysyä, mitä workshopilla tavoitellaan. Hankkeen workshoppeissa tavoiteltiin digitaalisten oppimisen lisäksi yhteisöllisyyden ja osallisuuden kokemusta sekä toimijuuden ja minäpystyvyyden tukemista. Workshop-mallilla on siis mahdollisuus saavuttaa muitakin kuin pelkästään digitaalisen osaamisen vahvistumisen tavoitteita. Toiminnasta on mahdollisuus tehdä pitkäjänteistä, tavoitteellista workshop-toimintaa työpajassa, jolloin vaikutukset todennäköisesti ja luonnollisesti ovat tehokkaampia. Tällainen toiminta vaatii pohtimista: mitä vaikutuksia toivotaan lyhyellä tai pitkällä aikavälillä ja miten ideoinnissa otetaan huomioon kehittyvät tai vaihtuvat tarpeet.

Ideoinnin taustalla kannattaa hyödyntää digiosaamisen valmiita jaotteluja eri osa-alueisiin, kuten digitaalisen toiminnan järjestämisen mallin kohtaa ”Mitä digiosaamista kerrytetään?”. Kehikossa digiosaaminen on jaoteltu seitsemään digitaalisen osa-alueeseen: 1) laitteiden hallinta, 2) tiedon haku ja arviointi sekä medialukutaito, 3) tekijänoikeudet, 4) digiturvallinen elämä, 5) viestintä, 6) tiedon tuottaminen ja muokkaaminen sekä 7) yhteisöllinen työskentely. Lisäksi digiosaamista voi tarkastella vielä tiedollisen tai teknisen osaamisen näkökulmasta.

Ideointia ei kuitenkaan kannata rajata liiaksi – osallistujien tulee saada vapaasti heitellä ideoitaan ja toivomuksiaan. Ideoihin on tärkeää tarttua myös työpajan arjessa, siellä esiin tulevien keskustelujen ja tarpeiden yhteydessä. Näin ideoiden keruu on jatkuvaa. Osallisuus ja minäpystyvyys lisääntyvät osallistujien kokiessa tullessa kuulluiksi. Ohjaajan tehtävänä on tunnistaa, miten laajasti tai suppeasti ideoista nousee digiosaamisen eri osa-alueita ja onko tarvetta nostaa jokin pimentoon jäänyt osa-alue esiin erikseen. Tässä vaiheessa ohjaajan tulee myös pohtia osallistujan tarve vs. kiinnostus –näkökulmaa eri digitaalisten oppimisen: missä määrin osallistujien kiinnostukset vastaavat tarpeellisia digitaitoja ja millaisten digitaalisten harjoittelun osallistujat itse näkisivät tarpeelliseksi.

Workshopin sisällön suunnittelu

Workshopien toteutusta lähdettiin suunnittelemaan saatujen ideoiden ja aiheiden pohjalta. Tuleville viikoille ja kuukausille laadittiin karkea, joustava workshop-aikataulus. Jokaisesta workshopista laadittiin toteutussuunnitelma tavoitteineen, sisältöineen ja arviointineen. Toteutussuunnitelmassa

määriteltiin digitaitojen oppimiseen tähtäävät tavoitteet, toimijuuden tukemisen tavoitteet sekä yhteisöllisyyteen, osallisuuteen ja minäpystyvyyteen liittyvät tavoitteet. Yhteisöllisyys, osallisuus ja minäpystyvyyden tukeminen kulki workshoppeissa läpileikkaavina tavoitteina, eli niihin pyrittiin vaikuttamaan kaikella suunnitellulla toiminnalla.

Hankkeessa digitaitojen oppimisen tavoitteiden pohjana käytettiin aikaisemmin esitettyä digitaitojen jaottelua seitsemään osa-alueeseen. Jokaisen workshopin osalta määriteltiin, mitä digitaidon osa-alueita siellä harjoitellaan. On tärkeää huomata, että workshopien aiheissa yhdistyi lähes poikkeuksetta useampi osa-alue. Workshopissa voitiin siis harjoitella vaikkapa ryhmänä tietovisan laatimista tietokoneella Kahoot-sovellukseen, mihin ryhmän tarvitsi tehdä tiedonhakua netissä. Tässä esimerkissä yhdistyy useampi osa-alue: 1) laitteiden hallinta, 2) tiedon haku ja arviointi sekä medialukutaito, 6) tiedon tuottaminen ja muokkaaminen sekä 7) yhteisöllinen työskentely. Kyseisessä Kahoot-esimerkissä harjoitellaan teknisiä digitaitoja esimerkiksi laitetta ja sovellusta käyttämällä sekä tiedollista osaamista medialukutaidon näkökulmasta eli arvioidaan, onko tieto oikeaa ja soveltuva tietovisaan.

Toimijuuden tavoitteisiin liittyen määriteltiin, mihin elämän osa-alueisiin workshop liittyy. Toimijuus jaettiin kahdeksaan eri osa-alueeseen: 1) opiskelu, 2) työ ja yrittäjäyys, 3) vapaa-aika ja harrastukset, 4) terveys ja hyvinvointi, 5) ystävät, seurustelu/parisuhde ja perhe, 6) osallisuus, 7) talous ja raha sekä 8) asuminen. Edellisen Kahoot-workshop-esimerkin voisi nähdä vaikuttavan seuraaviin toimijuuden osa-alueisiin: 1) opiskelu – Kahoot välineenä opinnoissa, 3) vapaa-aika ja harrastukset – visailu vapaa-ajan harrastuksena sekä 6) osallisuus – uusien osallistumismahdollisuuksien karttuminen, mahdollisuus vaikuttaa ja toteuttaa itseään oman kiinnostuksensa mukaisesti.

Toteutussuunnitelman sisällön kuvaus oli joustavasti toteutettu pedagoginen näkemys tulevasta workshopista. Toteutussuunnitelmaan kirjattiin workshopin sisällöllinen eteneminen sekä siihen liittyvät toimintamenetelmät ja -välineet. Suunnitelma jätettiin tarkoituksella joustavaksi, sillä paraskaan suunnitelma toteutuu harvoin sellaisenaan. Ohjaajan onkin hyvä osata lukea toimintaa sekä tehdä pedagogisia ratkaisuja ja tarvittaessa muuttaa suunnitelmaa toiminnan edetessä.

Suunnitelmassa oli huomioitava joustavuus menetelmissä ja sisällössä siksi, että etukäteen ei tiedetty tarkalleen, keitä ja kuinka monta toimintaan osallistuu juuri sinä päivänä. Työpajatoiminnan osallistujilla kun oli jokaisella yksilöllinen suunnitelma siitä, kuinka monena päivänä viikossa hän osallistuu työtoimintaan ja kuuluuko hän aamupäivän vai iltapäivän pajar ryhmään.

Osallistuminen toimintaan oli vapaaehtoista, joten vaikka joihinkin workshoppeihin oli erikseen ennakkoon innostettu osallistujia mukaan, toiminnasta

pystyi jäämään pois halutessaan. Workshopiin kerättiin ennakkoilmoittautumisia vain harvoin, esimerkiksi jos kyseessä oli ulkopuolinen koulutus, johon oli rajoitetusti paikkoja. Ennakkoilmoittautuminenkaan ei silti taannut osallistumista h-hetkellä. Osallistujien toimijuuden huomioiminen olikin suunnittelussa ensiarvoisen tärkeää.

Suunnitelmaan kirjattiin myös arviointi: miten workshopin osallistujien palautteen antamisesta ja kokemusten jakamisesta huolehditaan ja miten se mahdollistetaan. Arviointi kohdistui erityisesti workshoppeille asetettuihin tavoitteisiin. Palautetta ja kokemuksia kerättiin hankkeen workshoppeissa pääsääntöisesti Menti-sovelluksella, johon saa kätevästi arviointiväittämiä. Sovellukseen laadittiin etukäteen väittämät, joita oli helppo hyödyntää uudestaan – tarvittaessa pieniä muokkauksia tekemällä – seuraavissa workshoppeissa. Suunnitelmaan kirjattiin myös, mikäli oli tarkoitus kerätä palautetta ja arviointia workshopista joillakin muilla keinoilla. Niitä olivat muun muassa osallistujien tuottaman materiaalin arviointi sekä kokemusten purkaminen ja reflektointi yhdessä keskustellen.

Sisällön suunnittelussa on huomioitava myös seuraavat kysymykset: Kuka workshopin järjestää? Missä workshop järjestetään?

Kuka-kysymys viittaa siihen, onko workshop aiheineen ja sisältöineen mahdollista toteuttaa ohjaajavetoisesti vai hyödynnetäänkö kenties osallistujien vertaisosaamista tai ulkopuolisia kouluttajia tai ammattilaisia. Hankkeessa ulkopuolisia ammattilaisia hyödynnettiin muun muassa niissä tilanteissa, kun digiaiheeseen kaivattiin ammattilaisen substanssiosaamista, kuten Photoshop- ja musiikkimiksaus-workshoppeissa. Hankkeen toiminnan ja workshop-toimintamallin tultua osallistujille tutuiksi he rohkaistuivat jakamaan digiosaamistaan muille toimimalla vertaisohjaajina workshoppeissa. Osallistujat toimivat ohjaajina muun muassa graafista suunnittelua (Affinity Designer), nettideittailua sekä pelinkehitystä (GameMaker) käsitellessä workshoppeissa.

Kokemuksemme mukaan vertaisohjatut workshopit olivat helposti lähestyttäviä ja tunnelmaltaan välittömiä ja innostavia. Workshoppeissa käytiin aktiivista keskustelua ja kysymysten esittäminen oli helpompaa kuin esimerkiksi ulkopuolisten asiantuntijoiden johdolla käydyissä keskusteluissa. Ohjaajana toiminnut osallistuja sai minäpystyvyyttään tukevia, myönteisiä oppimiskokemuksia. Muut osallistujat vahvistivat vertaisohjaajan positiivista kokemusta antamalla hänelle myönteistä palautetta. Kokemus oli näin ollen myös työpajan yhteisöllisyyttä ja kiinteyttä vahvistava.

Missä-kysymys viittaa oppimisympäristöresursseihin: mitä mahdollisuuksia tai rajoituksia fyysinen, sosiaalinen, pedagoginen ja teknologinen oppimisympäristö asettavat. Workshopin suunnittelussa tulee tavoitteita silmällä pitäen vastata oppimisympäristöjen osalta muun muassa seuraaviin kysymyksiin: Missä fyysisessä tilassa toiminta kannattaa ja on tarkoituksenmukaista

järjestää? Minkälaisilla vuorovaikutuksella ja menetelmillä varmistetaan turvallinen, osallisuutta edistävä ja luottamusta rakentava sosiaalinen oppimisympäristö? Millaisia pedagogisia menetelmiä ja käytänteitä workshopissa hyödynnetään? Mitä teknologiaa on hyödynnettävissä ja miten sitä käytetään oppimista tukemaan?

Workshopin organisointi ja viestintä

Digitaitoharjoittelun käynnistäminen ja organisointi työpajalla viikoittaiseksi workshop-toiminnaksi oli huomattava muutos työpajan normaaleihin arkirutiineihin. Muutokset eivät yleensä tapahdu kertaheitolla sulavaksi, toimivaksi osaksi aikaisempaa toimintaa. Uusi toiminta voi herättää ihmetystä ja kiinnostusta mutta myös muutosvastaisuutta ja epäilyä. Näitä kaikkia koimme myös hankkeessamme toimintaa käynnistäessämme ja toteuttaessamme sekä osallistujien että työpajan ohjaajien taholta.

Epäilykset ja muutosvastarinnasta nouseva kritiikki eivät ole ollenkaan huono asia, jos niitä osaa hyödyntää oikein, sillä ne tarjoavat erittäin hyvän pinnan kehittämislle. Hankkeessa kritiikkiä ja epäilyjä refleктоitiin sekä hanketiiminä että osallistujien ja ohjaajien kanssa. Näin päästiin osallistavasti syvemmälle epäilysten syihin sekä pystyttiin perustelemaan toimintaa ja tekemään siihen tarvittavat muutokset. Workshop-toiminnan organisoinnissa huomattiin, että toimintaa ei oikeastaan voi perustella eikä mainostaa liikaa, vaan on hyvin tärkeää tuoda sitä esiin myönteisillä viesteillä.

Workshopeista viestiminen toteutettiin usean kanavan kautta, sillä työpajalle ei ollut vakiintunut yhtä ainoaa viestintäkanavaa vaan jokaisella työpajan ohjaajalla oli omat tapansa ja kanavansa viestintään ja tiedottamiseen. Tämä toi haasteen siinä mielessä, että monikanavaisuus teetti viestinnällistä työtä eikä tieto aina kuitenkaan tavoittanut kaikkia. Tavoitteena oli viestiä mahdollisuuksista osallistua workshoppeihin ja tavoittaa osallistujia tulemaan mukaan. Hankkeessa pyrittiin juoksuttamaan workshopit jo ennalta vähintään kuukaudeksi eteenpäin työpajan kalenteriin, ja jokaisesta workshopista viestittiin erikseen sekä useampi päivä ennen workshopia että workshop-päivänä. Workshopien viestintää toteutettiin mainostamalla niitä työpajan foorumeilla, kuten Discordissa ja Howspacea, fyysisillä esitteillä pajan seinillä ja pöydillä sekä vuorovaikutustilanteissa työpajapäivien aikana.

Hankkeessa havaittiin, että osallistujat päätyivät workshoppeihin hyvin usein ”vahingossa” työpajapäivänsä aikana ilman, että he olivat tietoisia sinä päivänä järjestettävästä workshopista. Tämä ei sinällään haitannut, sillä kaikki tietenkin toivotettiin tervetulleiksi mukaan. Se kuitenkin kertoo siitä, ettei viestintä ollut tavoittanut kaikkia.

Tehokkaaksi mutta työlääksi toimintatavaksi huomattiin henkilökohtainen viestintä työpajapäivän kohtaamisissa osallistujien kanssa. Osallistujilta itseltään tuli palautetta siitä, että parhaiten he pääsevät kärryille siitä, mitä toimintaa ollaan järjestämässä ja milloin, kun heitä tulee kohtaamaan ja kertomaan asiasta suoraan. Osallistujille tuli myös jäädä aikaa ”makustella” osallistumistaan workshopiin. Lisäksi heille viestittiin joidenkin workshopien kohdalla ”maisteluvartistä”: Osallistuja houkuteltiin kuulolle workshopiin ainakin ensimmäisiksi 15 minuutiksi. Niiden aikana hän voisi päättää, jääkö workshopiin vai jättääkö sen väliin.

Työpajan ohjaajien panos viestintään koettiin merkittäväksi tekijäksi. Havaittiin nimittäin, että oli tärkeää panostaa toiminnasta viestimiseen ohjaajille, jotta he pystyivät viestimään tulevista tapahtumista edelleen osallistujille. Ohjaajilla oli myös se etu, että heillä oli tietynlainen luottamussuhde omiin työpajalaisiinsa, mikä mahdollisti eri tavalla osallistujien kannustamisen ja motiivoinnin mukaan toimintaan.

Workshop-toiminnan organisointia ja viestintää helpottaa, jos on etukäteen tiedossa, kuka tai ketkä organisoivat toimintaa, ja jos hyödynnetään yhteisesti sovittuja viestintäkanavia. Myös rutiini ja toiminnan vakiinnuttaminen helpottavat workshop-toiminnan organisointia. On erityisen tärkeää, että koko työyhteisö on tietoinen toiminnan merkityksestä. Vaikka pääorganisointivastuu olisikin vain yhdellä ohjaajalla, toiminnan vakiinnuttamisen onnistumiseksi tarvitaan kaikkien ohjaajien panosta: toiminnan näkemistä tärkeänä, myönteistä viestintää toiminnasta ja osallistujien kannustamista mukaan.

Workshopin toteutus

Workshopien toteutuksen kantavat teemat, joihin pyrittiin, olivat yhteisöllisyys, osallisuus, matala kynnys toimintaan osallistumiseen, minäpystyvyyden tukeminen sekä tietenkin digitaitojen oppiminen. Näiden teemojen mukaan toimiminen ei vaadi erityisiä kikkailuja eikä sirkustemppeja vaan ennen kaikkea osallistujien aitoa kohtaamista ja kuulemistä. Toimintaa ei voi toteuttaa laput silmillä suoraviivaisesti kohti agenda, vaan tilanteiden tarkastelulle ja pysähtymiselle tärkeiden asioiden ääreen on jätettävä aikaa. Aina siis tehty suunnitelma ei vastaa todellisuutta, mutta tämä ei tarkoita, etteikö suunnittelu kannattaisi. Kokemusten karttuessa suunnittelua ja toimintaa pystytään viemään eteenpäin ja kehittämään kohderyhmän mukaisesti. Toki yllätyksiäkin mahtuu aina joukkoon. Onkin tarpeen tarkastella, minkälainen toiminta herättää osallistujissa motivaatiota, sillä motivaatio on avain kantavien teemojen saavuttamiseen.

Hankkeen workshoppeissa lähdettiin kokeilemaan erilaisia toteutuksia ja toimintatapoja välillä rohkeasti hullutellenkin. Tarkoituksena oli pyrkiä tarjoamaan erilaisia mahdollisuuksia ja saada kattavasti näkemyksiä erilaisista

toteutuksista. Hankkeen työpajatoiminnan oppimisympäristöt tarjosivat tietyt mahdollisuudet ja reunaehdot workshopien toteuttamiselle, ja niihin liittyviä havaintoja tarkasteltiin pitkin hanketta. Oppimisympäristöihin liittyviä reuna-ehdoja pyrittiin myös purkamaan miettimällä luovasti toiminnan toteuttamisen mahdollisuuksia erilaisilla menetelmillä ja erilaisissa ympäristöissä, myös irtautuen työpajalta esimerkiksi luontoon.

Taulukossa 1 on nähtävillä kootusti, mitä kaikkea sisällöllistä workshoppeissa on muun muassa ollut ohjelmien, sovellusten, laitteiden, teknisen ja tiedollisen osaamisen sekä yhteisöllisen työskentelyn osalta.

Taulukko 1. Workshop-sisältöjä.

	Workshopit:	Yksilövalmennus:
Tekninen osaaminen:	Tiedon etsintä hakukoneella	Excelin käyttö
	CV:n laatiminen	Tulostus
	Canvan käyttö	Tiedon haku
	Kahoot-visan laatiminen	Driven käyttö
	Kahoot-visan pelaaminen	Canvan käyttö
	Kuvaaminen omalla puhelimella	Padletin käyttö
	Kuvaaminen järjestelmäkameralla	Howspacen käyttö
	Kuvaaminen 360-kameralla	Videon editointi
	Kuvien siirto ja tallennus	PlayStationin käyttö
	Videoeditointi	Tekstinkäsittely
	QR-koodin käyttö	Kuvahaku
	Striimaus	ThingLinkin käyttö
	Portfolion laatiminen	Kela-asiointi
	Tiedostojen siirtäminen/jakaminen puhelimella	TE-toimistoasiointi
	3D-mallinnus	Sähköinen työnhaku
	Viestintä Howspacessa	Photoshopin käyttö
	Laitteiden suojaus	LinkedInin käyttö
	Lisätyn todellisuuden (AR) käyttö puhelimen kameralla	Sovellusten asennus koneelle
	Audion käsittely ja miksaus	Erikoismerkit digilaitteella viestinnässä
	Kuvankäsittely	Adobe Portfolion tekeminen
Koodaus GameMakerilla	Abletonin käyttö	
Tietokoneen/puhelimen ohjelmiston huolto/ylläpito	Digitaalisen piirto-ohjelman käyttö	

	Workshopit:	Yksilövalmennus:
Tiedollinen osaaminen:	Digitaaliset mahdollisuudet/haasteet omassa arjessa Digitaaliset ilmiöt omassa elämässä Digitaalinen hyvinvointi Sosiaalinen media omassa arjessa Digitaalisen dokumentoinnin prosessi (esim. saippuanteko) CV:n mahdollisuuksien tunnistaminen Digitaalinen viestintä (sähköposti, some, viestit, emojiit) Portfoliomahdollisuuksien tunnistaminen Medialukutaito Tietoturvaosaaminen Turvallinen digitaalinen viestintä Positiivinen pelikulttuuri Tekijänoikeudet Netiketti Yksityisyys ja rajat netissä Työnhakuprosessin digitaidot Itsensä kehittämisen ja oppimisen alustat Deittailu digitaalisessa ympäristössä Tietokoneen/älypuhelimien ylläpito	Digitaalinen opiskeluihin haku ThingLink suunnittelutyökaluna CV:n mahdollisuuksien tunnistaminen Portfolion mahdollisuuksien tunnistaminen Digitaalinen viestintä Digitaaliset mahdollisuudet/haasteet omassa arjessa
Yhteisöllinen työskentely	Työskentely ryhmänä samalla tietokoneella Yhteinen digitaalisen dokumentoinnin prosessin suunnittelu Yhteisten digitaalisten kokemusten jakaminen Viestintä Howspacessa Pajalaisten yhteinen digitaalisten projektien suunnittelu Yhteinen viestintä verkkovälitteisesti Teamsilla Tietokoneen puhdistus ryhmänä	

Koska workshopien osallistujia ja osallistujamäärää ei etukäteen tiedetty, oli varauduttava joustavaan toteutukseen. Lisäksi hankkeen aikana työpajalle tuli uusia osallistujia ja sieltä lähti vanhoja, ja uusille tulijoille toiminta oli aina uutta. Keskimäärin workshopissa oli paikalla noin 5–10 osallistujaa kerrallaan. Osa oli aktiivisia keskusteluun ja tekemiseen osallistujia, osa passiivisempia sivustaseuraajia. Jokainen oli tervetullut mukaan omana itsenään ja omalla panoksellaan. Työpajatoiminnan epävirallinen oppiminen ja toiminnan järjestäminen sen mukaisesti vaativat oikeanlaista pedagogista sanoittamista osallistujaa kannustavalla ja osallistavalla tavalla – ei liiallisesti puskemalla.

Vakiintuneen osallistujaryhmän puuttuessa workshop-toiminnasta ei voitu laatia kerta kerralta etenevää oppimiskokonaisuutta, vaan jokaiselle kerralle pystyi osallistumaan ilman mitään aikaisempaa kokemusta. Mitään digiosaamisen tasoakaan ei määritetty, vaan toimintaan sai osallistua, oli tietämys workshopin aiheesta mikä tahansa. Toiminnan aikana tuli siis varautua siihenkin, että osallistujina saattoi olla toimijuudeltaan, osallistumiseltaan ja osaamiseltaan hyvin erilaisia henkilöitä. Riskinä tällaisessa hyvin joustavassa, tilanteen mukaan soljuvassa toiminnassa on päämäärän, struktuurin ja tavoitteiden katoaminen. Workshopeissa pyrittiin kuitenkin tarjoamaan jokaiselle jotakin ja muotoilemaan toteutuksesta osallistujia kiinnostavaa sisältöä.

Fyysisen ympäristön valinta olosuhteineen on workshopille todella keskeinen. Hankkeessa huomattiin, että osallistujien osallistumisen kannalta oli suuri merkitys sillä, missä tilassa tai paikassa workshop pidettiin. Jokaisella osallistujalla oli niin sanotusti oma turvallinen paikkansa pajassaan, ja workshopiin osallistuminen saattoikin olla kiinni siitä, järjestettiinkö workshop juuri oman pajan tiloissa. Workshopeja pyrittiinkin järjestämään eri tiloissa, ja usein sama workshop järjestettiin useampaan kertaan eri pajojen tiloissa, jotta madallettaisiin kynnystä toimintaan osallistumiseen. Valo-Valmennusyhdistyksen työpajan fyysinen ympäristö rajoitti joitakin workshop-kokeiluja, ja senpä vuoksi workshopeja toteutettiin myös yhteistyökumppaneiden tiloissa, julkisissa tiloissa, kuten kaupungilla ja luonnossa, sekä hybrideinä verkon välityksellä.

Palautetta kerättiin muun muassa keskustelemalla workshopin lopussa osallistujien kokemuksista. Palautetta oli mahdollista antaa myös erikseen milloin tahansa nimettömänä sähköisen palautekanavan kautta tai kertomalla suoraan ohjaajalle. Havainnoista toki vastasi myös hankkeen kehittäjä, joka osallistuvan havainnoinnin keinoin keräsi huomioita workshopin aikana. Myös ohjaajalta vaaditaan jatkuvaa toiminnan tarkkailua ja sen arviointia, mihin suuntaan hän ohjausta vie.

Workshopeissa mainostettiin mahdollisuutta yksilövalmennukseen, ja workshopeista ohjautuikin osallistujia valmennukseen etenkin työnhaku- ja opiskeluasioihin liittyen. Myös mihin tahansa muuhun digiaiheeseen liittyneet workshopit tarjosivat hyvän väylän yksilövalmennustarpeiden kartoittamiseen.

Workshopin vaikutusten arviointi

ja jatkokehittäminen

Workshop-toiminta jää puuhasteluksi ilman asetettujen päämäärien ja tavoitteiden arviointia. Mallin viimeisessä vaiheessa toiminnassa tulee pysähtyä seuraaviin kysymyksiin: Päästiinkö tavoitteisiin? Miten toimintaa kehitetään? Hankkeessa arviointia tehtiin pitkin matkaa jokaisessa workshopissa ja workshopin jälkeen. Arviointia ja palautetta kerättiin niin osallistujilta kuin ohjaajiltakin, ja hanketiimi kirjasi jokaisesta workshopista reflektiot, miten tavoitteissa onnistuttiin.

Workshopeja kehitettiin paremmiksi myös yhteiskehittämällä niitä osallistujien kanssa. Toiminnan arviointi keräämällä osallistujilta palautetta oli erittäin tärkeä osa kehittämistyötä, sillä sen pohjalta toimintaa pystyttiin toteuttamaan oikeasti osallistujalähtöisesti. Työpajassa jatkuva palautteen ja kokemusten reflektointi kannattaa ottaa osaksi toimintaa. Vain siten voidaan arvioida toiminnan vaikutuksia ja pystytään mahdollistamaan osallistujien vaikuttaminen eli osallisuus toiminnan kehittämiseen. Tavoitteet ilman arviointia eivät tarjoa kovinkaan paljon todettavaa toiminnan vaikutuksista.

Hankkeessa havaittiin, että workshopeilla voidaan mahdollistaa yhdessä oppimisen kulttuuria, yhteisöllisyyttä, osallisuutta ja minäpystyvyyttä. Osallistujien kokoontuminen samaan tilaan yhteisen aiheen äärelle luo mahdollisuudet yhteisöllisyyden ja osallisuuden rakentumiselle ja kokemiselle yhdessä tekemisen, toiminnan ja keskustelun kautta. Tässä avainroolissa ovat tarkoituksenmukaiset pedagogiset valinnat. Pedagogisia menetelmiä reflektotiin, ja havaintojen pohjalta kokeiltiin erilaisia tapoja toimia.

Hankkeessa tehtiin havainto, että monilla osallistujista oli jo paljon osaamista joistakin digiosaamisen osa-alueista. Sen vuoksi workshopeissa ei aina pystytty tarjoamaan kaikille osallistujille uutta, vielä syvemmälle menevää tietoa ja sitä kautta syvempää osaamista. Workshopien idea oli kuitenkin perusdigitaalitojen harjoittelu. Nohevammat ”digiosaajat” saivat silti workshopeista yhteisöllisyyden, osallisuuden ja minäpystyvyyden kokemuksia joukkoon kuumalla, omaa tietämystään jakamalla ja vertaisiaan neuvomalla.

Minkä tahansa uuden mallin tai toimintatavan käyttöönotto organisaation toiminnassa vaatii pitkäjänteistä työtä – niin myös workshop-mallin. Kehittämistyölle ja toiminnan juurruttamistyölle toimintaympäristöön sopivaksi on siis jätettävä aikaa. Tämä tarkoittaa toistuvia kokeiluja, osallistujalähtöistä toiminnan yhteiskehittämistä ja ennen kaikkea uskoa siihen, mitä ollaan tekemässä ja minkä vuoksi.

Yksilöohjaus digitaalisen yhteisöllisen ohjausmallin kehyksessä

Tolppanen, Ville

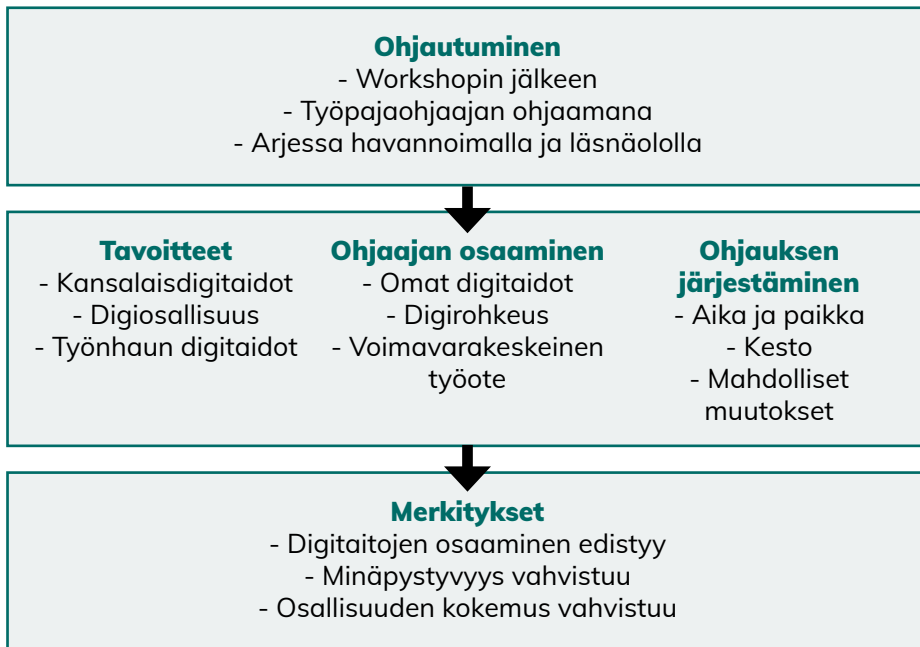
Digitaalisessa yhteisöllisessä ohjausmallissa yhteisöllisyyttä ei tavoiteta pelkästään ryhmätoimintaa ohjaamalla. Digitaalisessa toiminnassa etenkin osallistujien digitaidot, persoona ja kokemukset vaikuttavat siihen, millaista on toimia ryhmässä digiteemojen äärellä. Osallistuminen ryhmätoimintaan voi olla hyvinkin haastavaa, mikäli yksilöllä on kehoja kokemuksia digistä ja hänen digitaitonsa ovat yleisesti katsoen heikot. Tästä syystä digitaaliseen yhteisölliseen ohjausmalliin kuuluu olennaisena osana yksilöohjauksen tarjoaminen osallistujille.

Yksilövalmennuksen rooli suhteessa ohjausmallin kokonaisuuteen on tarjota tukea ja ohjausta juuri niille, joiden digitaidot ovat heikot tai jotka tarvitsevat yksilöllisempää apua tiettyihin digihaasteisiin. Yksilöllisemmän tuen kautta ohjaaja saa mahdollisuuden antaa osallistujalle enemmän aikaa. Näin osallistujan minäpystyvyys ja osallisuuden kokemus kasvavat, mikä tukee häntä olemaan paremmin kiinni digitaalisessa yhteisöllisessä toiminnassa.

Yksilöohjauksen prosessiin (kuva 1) kuuluviksi tunnistettiin tässä hankkeessa ohjautuminen, tavoitteet, ohjaajan osaaminen, ohjauksen järjestäminen ja merkitykset. Tässä artikkelissa avataan kokemuksia prosessin eri vaiheista.

Ohjautuminen yksilövalmennukseen

Hankkeen alkuperäinen ajatus yksilövalmennukseen ohjautumisesta syntyi workshopien kautta: Osallistuja tulee mukaan workshopiin, jonka aikana hänen huomataan tarvitsevan lisätukea digitaidoissa. Workshopin jälkeen ehdotetaan yksilöohjausta joko suoraan workshopin teemasta lähtien tai siitä syntyneen muun havainnon pohjalta. Workshopien yhteydessä kerrottiin yksilövalmennuksesta myös yleisesti, mikä mahdollisti osallistujien itse lähestyvän ohjaajaa yksilövalmennuksen tarpeella. Tämä toimintatapa todettiin hyväksi.



Kuva 1. Yksilöohjauksen prosessi.

Osallistujat ohjautuivat yksilövalmennukseen siis sekä workshopien toiminnan kautta että itsenäisesti omasta tarpeestaan käsin. Lisäksi hankkeen toiminnan vakiintuessa työpajaympäristöön työpajojen ohjaajat tunnistivat yksilöohjauksessa kaipaavia osallistujia ja ohjausta yksilövalmennukseen tapahtui myös heidän kauttaan.

Toiminnan vakiintuminen toi mukanaan myös yksilöohjauksen, jota tapahtui ohjaajan ollessa läsnä työpajojen arkitoiminnassa. Hankkeen toiminnan onnistumisen kannalta oli oleellista, että hankkeelle palkattu ohjaaja vietti paljon aikaa työpajatoiminnassa ja osallistui työpajojen arkeen tutustumisen ja muun toiminnan merkeissä. Tätä kautta ohjaaja tuli tutuksi osallistujille ja sai kerättyä ideoita ja ajatuksia hankkeen toiminnan sisällön suhteen. Lisäksi ohjaajan läsnäolo työpaja-arjessa madalsi kynnystä lähestyä häntä myös yksilöohjauksen osalta.

Voidaan todeta, että yksilöohjaukseen ohjautui useamman väylän kautta osallistujia, joilla oli erilaisia tarpeita digitaalisten taitojen suhteen. Kuitenkin selvä enemmistö ohjautui yksilöohjaukseen omatoimisesti pajan arjessa tai työpajaohjaajien kannustamana, ja alkuperäinen ajatus workshopien kautta ohjautumisesta jäi vähemmälle. Syytä tähän on vaikea sanoa, koska workshopien yhteydessä osallistujille mainittiin yksilöohjauksen mahdollisuudesta, joten tiedon puutteen ei olisi pitänyt olla ongelma. On mahdollista, että heti workshopin jälkeen osallistujilla oli isompi kynnys kysyä yksilöohjauksesta, tai sitten workshopin

aiheista ei vain noussut tarvetta yksilöohjaukselle. Voisi siis ajatella, että matlampi kynnys lähestyä yksilöohjausta on mahdollistunut hankkeen ohjaajan läsnäololla pajan arjessa sekä oman, tutun työpajaohjaajan ohjauksen myötä.

Ohjaajan rooli yksilövalmennuksessa

Tämän toimintamallin yhteydessä yksilöohjauksen olennaisimmat vaatimukset ohjaajalta ovat oma asenne digitaitoja kohtaan, valmennuksellinen työote, huumori ja voimavarakeskeinen lähestyminen. Omalla asenteella digitaitoja kohtaan tarkoitetaan tässä kontekstissa sitä, miten ohjaaja suhtautuu yleisesti digiä ja sen ilmiöitä kohtaan sekä millä lailla hän on halukas oppimaan uutta digitaitojen suhteen.

Jos osallistujalle tulee yksilöohjauksessa tarve saada apua johonkin asiaan, johon ohjaajalla ei ole mitään kosketuspintaa, on tärkeää näyttää osallistujalle esimerkkiä siitä, miten uuden opetteluun voi asennoitua. Tässä on myös hyvä tilaisuus antaa tilaa osallistujan osaamiselle ja minäpystyvyydelle, kun uutta asiaa aletaan opetella yhdessä virheiden ja erehdysten kautta. Ohjaaja toimii tässä vertaisen tasolla ja pyrkii toiminnallaan tuomaan esille osallistujan omia vahvuuksia uuden oppimisen suhteen. Asenne on siis ratkaiseva tekijä digitaitojen kohdalla, mikäli haluaa onnistua yksilövalmennuksessa ohjaajana.

Valmennuksellisella työotteella tarkoitetaan sitä, miten ohjaaja voi omalla toiminnallaan innostaa osallistujaa ja saattaa hänet löytämään ratkaisuja myös itsenäisesti. Valmennuksellisen työotteen voi nähdä kytkeytyvän myös osin ohjaajan asenteeseen digitaitoja kohtaan, koska kyse on pohjimmiltaan ohjaajan suhtautumistavasta ja näkökulmasta osallistujaa ja digitaitoja kohtaan. Suorien vastausten antaminen voi olla ohjaajallekin helpompaa, mutta – osallistujan tuen tarpeesta riippuen – joskus hyvien kysymysten esittäminen ja kuunteleminen voivat tuoda parempia vastauksia.

Ohjaajana onkin hyvä pysähtyä pohtimaan, miten voisi saattaa osallistujan hänen oman oppimisensa pariin sekä saada hänet näkemään itsensä uusin silmin. Valmennuksellinen työote on erittäin toimiva väylä osallistujan minäpystyvyyden lisäämiseen. Sen tarkoituksena on keskittyä juuri osallistujan olemassa olevaan tietoon, jonka ohjaaja pyrkii tuomaan näkyväksi osallistujalle itselleen tämän oman toiminnan kautta.

Huumorin käyttö oli hankkeessa läsnä workshoppeissa mutta myös yksilövalmennuksissa. Huumorilla saa kevennettyä tilanteita helpommin lähestyttäväksi, etenkin niitä tilanteita, joissa osallistujan minäpystyvyys on heikoilla. Huumorin varjolla on helppo madaltaa kynnystä digitaitoihin. Usein ihmisillä on digilaitteiden kanssa toimimisesta kokemuksia, joihin liittyy epäonnistumisia. Se aiheuttaa helposti tunteen, että ”enhän minä nyt osaa, kun aina sotken

nämä laitteet”. Tämänkaltaisissa tilanteissa huumorin käyttö on hyvinkin tarpeellista. Osallistujalle tulee tuoda ilmi, että mokaaminen digin kanssa ei ole niin vakavaa.

Voimavarakeskeisyyden avulla keskitytään yksilön omiin vahvuuksiin, resursseihin ja mahdollisuuksiin. Ohjaajan on tärkeää tunnistaa osallistujan voimavarat ja niiden perusteella muovata yksilövalmennuksen sisältö tälle sopivaksi. Hankkeen näkökulmasta ajateltuna voimavarakeskeinen näkökulma täytyi huomioida tarkasti, koska työpajatoiminnassa osallistujilla on paljon muutakin toimintaa, joka voi motivoida osallistujaa enemmän kuin esimerkiksi yksilövalmennuksessa tehtävä CV.

Osallistujilla on omat henkilökohtaiset syynsä olla mukana toiminnassa, ja ohjaajan täytyy tuntea kohderyhmänsä hyvin ja oppia tunnistamaan osallistujien mielentiloja. Aina ei ole hyvä päivä yksilövalmennukselle, jos osallistuja on nukkunut huonosti tai hänellä on jostakin muusta syystä huono päivä. Yleensä näissä hetkissä on parempi vain todeta, että yksilövalmennuksen sisällön voi siirtää myöhemmäksi. Sen sijaan kannattaa keskittyä keskustelemaan osallistujan kanssa hänen tilanteestaan muuten, mikäli hän on siihen halukas. Lisäksi on hyvä antaa tilaa muulle keskustelulle – se voi parhaimmillaan lisätä luottamusta ohjaajan ja osallistujan välillä.

Yksilöohjauksen tavoitteet ja tarpeet

Yksilöohjaukseen osallistuvilla oli paljon erilaisia ja eritasoisia haasteita digitaalisten taitojen osalta. Ne liittyivät kansalaisdigitaalisiin, digiosallisuuteen ja työnhaun digitaalisiin. Apua ja tukea tarvittiin kansalaisdigitaatioissa eri palveluiden tai toimintojen käytössä, esimerkiksi Kelan sähköisessä asiointissa, pilvitalennuksen käytössä ja tekstinkäsittelyssä. Osallistujat kaipaavat tukea myös vaativampaan tekniseen toimintaan, johon ohjaajalla oli osaamista, esimerkiksi musiikin tekoon tarkoitettujen ohjelmien käyttöön, ja joka tukee digiosallisuutta.

Erityisesti työpajaohjaajien kautta tulleet yksilöohjattavat tarvitsivat apua CV:n kanssa tai muissa työnhaun digitaatioissa. CV:itä tehtiin osallistujien kanssa Canvalla, joka on verkon kautta toimiva ilmainen graafisen suunnittelun työkalu. Työhakemuksia kirjoitettiin joko suoraan verkossa rekrytoinnin vaatimiin pohjiin tai erillisinä tekstitiedostoina. Ohjaajan on siis hyvä hallita perustyönhakutaidot ja ymmärtää, miten tehdään toimiva työhakemus ja mistä kaikkialta työpaikkoja voi löytää. Ohjaajan kannattaa myös perehtyä Canvaan (tai muuhun vastaavaan ohjelmaan, jonka käyttö on helppo oppia). Sen avulla jokainen osallistuja saa tehtyä visuaalisesti miellyttävän CV:n.

Itsenäisesti ohjautuneet osallistujat kaipasivat apua pääsääntöisesti joko omiin vapaa-ajan intresseihin liittyviin digiongelmiinsa, esimerkiksi somesisällön tuottamiseen, tai arkisiin, jokapäiväisiin digipulmiin, kuten puhelimen käyttöönottoon. Lisäksi toiminnan vakiinnuttua osallistujat kyselivät itsenäisesti apua kaikenlaisiin haasteisiin, myös työnhakuun liittyviin teemoihin. Osallistujat alkoivat siis tunnistaa, että hankkeen ohjaajaa voi lähestyä millä tahansa digiasialla pulman koosta tai vaikeudesta riippumatta.

Ohjaajan osaaminen

Ensimmäinen mielikuva digitaitojen yksilövalmennuksesta voi olla, että ohjaajalla täytyisi olla äärimmäisen paljon tietoa ja taitoa erilaisista digiasioista, ohjelmistoista ja käyttöjärjestelmistä. Vaikka ohjaajan oman osaamisen merkitystä ei voi kiistää, se ei kuitenkaan ole olennainen osa ohjausta. Enemmän merkitystä on ohjaajan suhtautumisella digitaitoja kohtaan. Jos ohjaaja suhtautuu epäilevästi tai vähättelevästi digitaitojen tärkeyteen, hänen on melko mahdotonta ohjata osallistujia digitaitojen parissa uskottavasti. Ohjaajan on hyvä tiedostaa mahdolliset osallistujien digikuilut sekä omat digikuilunsa, jotka voivat vaikuttaa yksilöohjauksen laatuun.

Yksilöohjauksessa osallistuja pääsääntöisesti tunnistaa omat tarpeensa – mihin hän tarvitsee ohjaajan tukea ja apua. Hankkeessa tehdyssä yksilöohjauksessa mukaan tuli kuitenkin myös osallistujia, joiden tarpeet olivat suurpiirteisempiä. Tämä vaati ohjaajalta keskustelua osallistujan kanssa, jotta yksilöohjauksen tarve tarkentuisi työstettäväksi tavoitteeksi. Keskustelussa ohjaaja voi kysyä osallistujalta digitaitoihin liittyviä kysyviä, joiden avulla hän kykenee hahmottamaan yleisesti osallistujan digitaidot ja käsityksen digitaalisesta maailmasta.

Näissä yksilöohjauksen tarpeissa haasteena ovat yleensä osallistujan huonot digitaidot. Näin ollen osallistuja ei kykene tunnistamaan selvästi tiettyä asiaa, jossa tarvitsisi ohjaajan yksilöllistä tukea. Tällöin ohjaaja voi hyödyntää omaa osaamistaan tarpeen selvittämiseksi ja selkeyttää tavoitteen myös osallistujalle. Toinen vaihtoehto on alkaa etsiä vastauksia osallistujan tarpeeseen vertaisena oppijana kokeilemalla, mikäli kyseinen digiasia ei ole ohjaajalle entuudestaan tuttu. Samalla on myös hyvä pohtia, miten ohjaajana voisi tukea osallistujaa kohentamaan tämän digitaitoja yleisesti – muutenkin kuin yksilövalmennuksen parissa. Digitaitojen kehittämistä ei nimittäin kannata jättää pelkästään yksilövalmennuksen varaan.

Ohjauksen järjestäminen

Yksilöohjauksen tarpeesta riippuen jo yksi tapaaminen saattoi riittää. Kes- to määrittyi yksilöohjauksen tavoitteiden kautta. Etenkin työnhakuun liitty- vien tehtävien yhteydessä täytyi kuitenkin tavata useampaan otteeseen, jotta yksilövalmennuksen tavoitteet saatiin täytettyä. Esimerkiksi CV:n tekeminen Canvalla sellaisen osallistujan kanssa, jolla ei ollut aiemmin tehtyä CV:tä, vaa- ti yleensä useamman tapaamiskerran. Osallistujan täytyi ensin kerätä kaikki materiaali CV:tä varten ja sitten opetella käyttämään Canvaa, mikäli ohjelma ei ollut tullut hänelle tutuksi muuta kautta. Lisäksi jokaisen kanssa täytyi kes- kustella, mitä tarkoitusta varten CV tehdään, ja sen pohjalta luoda osallistujalle toimiva CV työnhakua ajatellen. Yksilöohjausprosessi sisältää siis paljon kes- kustelua, laitteiden ja ohjelmien kanssa toimimista sekä tiedonhakua.

Yksilöohjausta toteutettiin pääasiassa pajapäivän aikana pajan tiloissa. Tar- vittaessa työskentelyyn varattiin rauhallisempi tila. Osallistujat työstivät ta- voitteitaan välillä myös itsenäisesti, jolloin sovittiin tapaamisia prosessin tar- kastelua varten. Tapaamisissa käytiin läpi, mitä osallistuja oli saanut aikaan itsenäisesti, ja sovittiin jatkotyöskentelystä tavoitteen mukaisesti.

Tapaamisten sopiminen ja onnistuminen ei ollut takuuarmaa osallistujien voimavarojen vuoksi. Kuntouttavassa työtoiminnassa olevien osallistujien voi- mavarat ovat lähtökohtaisesti keskimääräistä heikkomat joko mielentervey- den tai muun hyvinvointiin vaikuttavan tekijän osalta. Ohjaaja ei voi olettaa, että osallistuja olisi valmis yksilövalmennukseen sovittuna tapaamisajankoh- tana. Sen sijaan hänen kannattaa aloittaa keskustelu osallistujan kanssa aina tämän fiiliksiä ja tunnustella, onko tänään hyvä päivä työskennellä yhdessä. Välillä yksilöohjaustapaamisia jouduttiinkin siirtämään osallistujien voimava- rojen vuoksi, mikä luonnollisesti hidasti yksilöohjauksen prosesseja.

Erityisen haastavaa prosessin edistäminen oli silloin, kun osallistuja kävi työ- pajalla kerran viikossa eikä ollut varmuutta siitä, onko hän valmis yksilöval- mennukseen sovittuna päivänä tai pääseekö hän saapumaan paikalle. Tärkeintä kuitenkin oli tästä huolimatta osoittaa, että ohjaaja on valmis tekemään tilaa osallistujalle kalenteriinsa, oli tilanne mikä tahansa.

Yksilöohjauksen merkitys

Hankkeeseen osallistuneiden osaamisen kehittymisestä ja toiminnan vaikutuk- sista on erillinen luku tässä julkaisussa. Sen tuloksien sekä ohjaajan havaintojen perusteella voidaan sanoa, että osallistujien minäpystyvyyteen pystyttiin vai- kuttamaan positiivisesti. Osallistujat saivat tukea työnhaun eri vaiheisiin, ar- kisiin digitaitoihin ja vapaa-aikaan liittyviin digitaitoihin. Haastavaa on saada selville, auttoiko yksilöohjaus osallisuuden osalta niin, että osallistujat lähtivät

helpommin mukaan workshopeihin – kuten hankkeen alkuperäinen ajatus yksilöohjauksesta oli. Ainakin osallisuus lisääntyi yleisten digitaitojen kohenemisen myötä. Parempien digitaitojen avulla osallistujat voivat asioida helpommin verkossa eri palveluissa ja helpottaa arkeaan digitaalisuutta hyödyntäen.

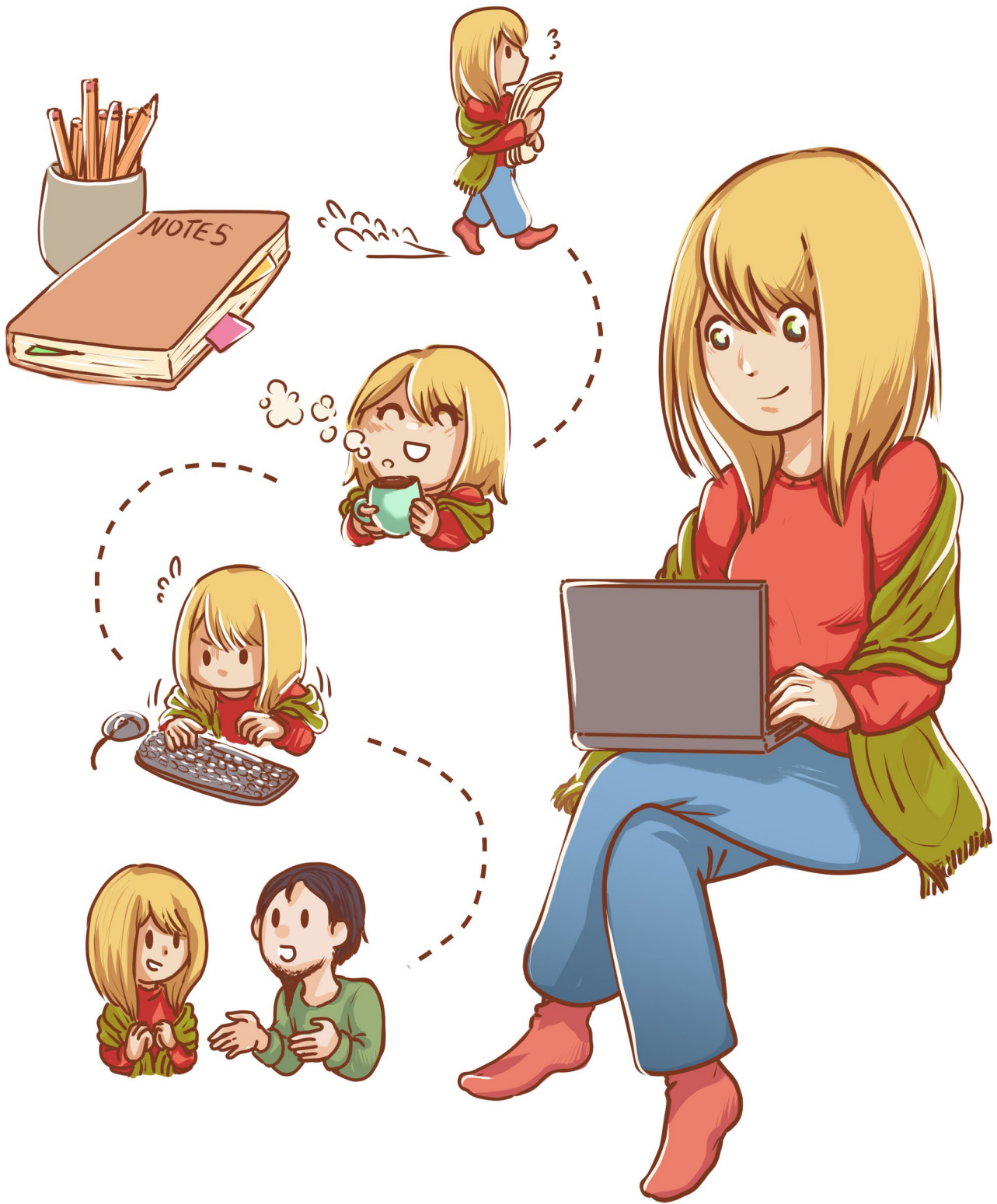
Kun työpajalla ei ole omaa, palkattua ohjaajaa yksilöohjaukseen, on hyvä pohtia työpajan resursseja: Onko yksilöohjausta mahdollista järjestää ja millä tavoin? Vaatiiko se osaamisen ja työn jakamista? Kuka pystyy auttamaan missäkin ongelmissa? Hankkeen aikana havaittiin, että yksilöllinen tuki on osallistujille selvästi hyväksi, joten työpajatoimintaan olisi hyvä järjestää tilaa yksilövalmennukselle. Hankkeelle palkattu oma ohjaaja mahdollisti tehokkaan yksilöohjauksen, koska aikaa ja resursseja toiminnan toteuttamiseen riitti hyvin. Miten vastaavaa yksilöohjausta voisi toteuttaa työpaja-arjessa ilman erikseen palkattua yksilöohjaajaa? Se vaatii työtä ja järjestelyä kuten uusien toimintatapojen haltuunotto yleensä aina.

Työyhteisössä kannattaa käydä keskusteluja jokaisen työntekijän digitaidoista: millaisia digitaitoja heiltä löytyy ja missä asioissa kukin voisi toimia yksilöohjauksen toteuttajana omia vahvuuksiaan hyödyntäen. Näissä keskusteluissa kannattaa huomioda myös muut osaajat kuin työpajan ohjaajat, kuten mahdolliset harjoittelijat, vertaisohjaajat ja osallistujat.

Yksilöohjaus pähkinäkuoressa

Hankkeessa tehty yksilöohjaus toimi siis digitaalisen yhteisöllisen ohjausmallin osana. Tarkoituksena oli sekä auttaa osallistujia digiasioiden kanssa että kannustaa heitä yhteisöllisempään toimintaan workshopien muodossa. Olenaisinta yksilöohjauksessa eivät ole ohjaajan digitaidot vaan sekä osallistujan että ohjaajan jo olemassa olevien vahvuuksien hyödyntäminen. Ohjaajan työote ja asenne merkitsevät loppujen lopuksi enemmän kuin yksikään digitaito.

Osallistujalle annettu aika yksilölliseen työskentelyyn on tärkeää, jotta hän saa omat tavoitteensa täytettyä. Yksin työskennellen tämä voisi olla liian hankalaa. Yhdessä tutkiminen ja uusien asioiden ihmettely digiteemojen parissa saattaa osallistujat minäpystyvyyden kasvun äärelle. Tämä antaa heille paremmat eväät digitaitojen oppimiseen ja ylläpitämiseen tulevaisuudessa työpajan ulkopuolella.



Osa 3

**Ei mitään
turhaa digistelyä!**

Muutokset ja vaikutukset

Kolehmainen, Marjo

Tavoitteenamme oli kehittää digitaalinen yhteisöllinen ohjausmalli. Mallin mukaista toimintaa toteuttamalla voidaan kehittää osallistujien digiosaamista sekä vahvistaa heidän osallisuuttaan ja yhteisöllisyyttään. Niiden kautta mahdollistetaan osallistujien toimijuus digiyhteiskunnassa. Toiminnalla voidaan myös tukea osallistujien minäpystyvyyttä. Lisäksi mallin avulla voidaan edistää uudenlaista, etänä toteuttavaa ohjaus- ja valmennustoimintaa, mikä edellyttää ohjaajilta digitaaitoja.

Arvioimme tuloksia keräämämme palautteen avulla. Keräsimme arviointiaineistoa sekä toimintaan osallistuneilta 18–35-vuotiailta että Valo-Valmennusyhdistyksen Jyväskylässä työskenteleviltä työpajatoiminnan ohjaajilta. Hankkeen varsinaista kohderyhmää olivat työpajatoimintaan osallistuvat, välillistä taas työpajatoiminnan ohjaajat.

Ohjaajat osallistuivat toimintaamme välillisesti yhteistyössä osallistujien kanssa esimerkiksi ottamalla osaa workshoppeihin ja DigiBrunsseihin, saamalla digitukea hankkeemme ohjaajalta sekä mallioppimalla osallistujilta. Muutamat ohjaajista kokeilivat itseohjautuvasti digitaalisia alustoja lähiohjauksen rinnalla, esimerkiksi käyttivät Howspacea viestinnän ja vuorovaikutuksen tukena.

Järjestimme ohjaajille arviointitilaisuuden, jonka tavoitteena oli selvittää heidän ammatillisen digiosaamisensa kehittymistä hankkeen toiminnan vaikutuksesta. Arviointi suoritettiin Verken ammatillisen nuorisotyön digiosaamisen kriteerien avulla. Jokainen ohjaaja arvioi itsenäisesti oman osaamisensa kehittymistä. Arviointi tehtiin kirjallisesti digitaalista Jamboard-alustaa hyödyntäen.

Osallistujille taas järjestimme teemahaastatteluja: kutsuimme osan toimintaan osallistuneista ryhmissä toteutettuihin haastatteluihin. Tavoitteena oli selvittää, millaisia vaikutuksia digitaaitojen vahvistamisella on ollut osallistujien osallisuuden ja yhteisöllisyyden kokemuksiin, minäpystyvyyden vahvistumiseen ja työhön siirtymiseen sekä miten toimintaan osallistuminen on vaikuttanut osallistujien digitaaitoihin.

Kerättyä aineistoa analysoimalla saamme selville, millaisia tuloksia hankkeen toiminnalla saatiin. Tulokinnassa hyödynnämme laajasti hankkeessa saatuja havaintoja ja kokemuksia sekä osallistujilta toimenpiteiden yhteydessä kerätystä palautteesta saamaamme tietoa.

Seuraavissa luvuissa käsitellään toiminnan vaikutuksia ensin osallistujien ja sen jälkeen ohjaajien osalta.

Toiminnan vaikutukset osallistujiin ja osaamisen kehittyminen

Karjula, Katri ja Reunanen, Janita

DigiGym-hankkeen toimintaan osallistuneilta kerättiin alkuvuodesta 2023 tietoa toiminnan vaikutuksista ja osaamisen kehittymisestä hankkeen aikana. Tietoa kerättiin ryhmähaastatteluilla (liite 1) ja sähköisellä kyselylomakkeella (liite 2), jonka osallistajat täyttivät itsenäisesti haastattelun jälkeen. Ryhmähaastatteluihin ja kyselyyn osallistui Jyväskylän Valo-Valmennusyhdistyksestä 25 henkilöä, joista kaikki olivat olleet mukana hankkeen toiminnassa.

Ryhmähaastattelutilanteet tallennettiin äänitiedostoiksi, jotka litteroitiin. Artikkelissa käytetyt lainaukset ovat suoria lainauksia äänitallenteista. Tunnistettavat tiedot on tarvittaessa korvattu ja merkitty [haka-suluilla].

Taustatietoa

Hankkeen toimintaa arvioivat osallistujat olivat osallistuneet siihen jollakin tavalla, vaikkakaan kaikki eivät välttämättä osanneet erottaa hankkeen eri toimintoja toisistaan. Erottamisen vaikeus johtui siitä, että hankkeen toiminnot sekoittuivat Valo-Valmennusyhdistyksen yleiseen työpajatoimintaan. Osalla vastaajista digitaitojen edistämiseen keskittyvät workshopit ja yhteiskehittämisen DigiBrunssit menivät omaa osallistumista arvioitaessa sekaisin, mutta hankkeen vaikutusten arvioimisen kannalta sillä ei ole juurikaan merkitystä.

Molemmissa toimintamuodoissa pyrittiin edistämään samoja teemoja, joiden vaikutuksia haastattelulla ja kyselylomakkeella arvioitiin. Näitä ryhmähaastattelun ja kyselylomakkeen teemoja olivat tekninen ja tiedollinen osaaminen, minäpystyvyys, yhteisöllisyys, osallisuus sekä vuorovaikutustaidot. Tavoitteena oli selvittää, vahvistuivatko osallistujien taidot tai kokemukset näillä osa-alueilla hankkeen toimintaan osallistumisen seurauksena.

Ryhmähaastattelu toteutettiin noin viiden osallistujan pienryhmäkeskusteluna. Siinä hankkeen kehittäjät esittivät kysymyksiä ja tarvittaessa

tarkentavia lisäkysymyksiä sekä huolehtivat siitä, että keskustelu pysyi annetussa aiheessa. Keskustelun jälkeen osallistujat vastasivat vielä sähköisellä lomakkeella toteutettuun kyselyyn, jonka kysymykset vastasivat ryhmäkeskustelun teemoja. Kysely otettiin ryhmäkeskustelun rinnalle tiedonkeruun välineeksi, jotta jokainen arviointiin osallistunut sai mahdollisuuden arvioida itsenäisesti hankkeen vaikutuksia juuri häneen. Ryhmässä käydyn keskustelun toivottiin myös pohjustavan itsenäistä työtä lomakkeen parissa ja auttavan kyselylomakkeen kysymysten ja teemojen ymmärtämisessä.

Kyselyn vastaajista selvä enemmistö, 15 henkilöä, oli osallistunut workshop-valmennuksiin yhteensä 1–5 kertaa. Seitsemän vastaajaa oli osallistunut 6–10 kertaa ja kolme vastaajaa 11–20 kertaa. Vastanneista suurin osa (10 henkilöä) oli osallistunut hankkeen järjestämiin yhteiskehittämisen DigiBrunsseille 3–5 kertaa. Enemmän kuin viisi kertaa DigiBrunsseille osallistuneita oli viisi, ja 1–2 kertaa mukana oli ollut seitsemän osallistujaa. Kolme vastaajaa ei osannut sanoa, kuinka monta kertaa oli osallistunut DigiBrunssille. Yksilövalmennusta vastaajista oli saanut yhdeksän.

Sähköisessä kyselylomakkeessa kysymyksiin oli viisi vastausvaihtoehtoa: 1 = täysin eri mieltä, 2 = jokseenkin eri mieltä, 3 = ei samaa eikä eri mieltä, 4 = jokseenkin samaa mieltä sekä 5 = täysin samaa mieltä. Kyselylomakkeen aineistoa tulkittiin pohtien, kuinka hyvin vastaajilla on riittänyt mielenkiintoa vastata samoihin teemoihin ja kysymyksiin kahteen kertaan, ensin ryhmähaastattelussa ja sen jälkeen kyselylomakkeella. Tämä ennakoasetelma onkin hyvä ottaa huomioon vastauksia tulkittaessa.

Aineistosta on kuitenkin mahdollista nostaa esiin tiettyjä yhtäläisyyksiä ryhmäkeskustelujen ja kyselylomakkeen vastausten välillä. Niiden perusteella pystytään arvioimaan osallistujien kokemuksia hankkeen toimintoihin osallistumisesta. Tähän artikkeliin on kerätty toiminnan vaikutuksista ja osaamisen kehittymisestä sellaisia kokemuksia, jotka toistuvat haastatteluissa vähintään kaksi kertaa ja joita kyselyvastaukset tukevat.

Kerätyssä kokonaisaineistossa ei ole mukana palautetta kaikilta hankkeeseen osallistuneilta henkilöiltä. Kun artikkelissa puhutaan osallistujista ja heidän kokemuksistaan, tarkoitetaan ainoastaan ryhmähaastatteluun ja kyselyyn osallistuneita.

Lisäksi osallistujien henkilökohtaiset kokemukset korostuvat, koska osallistujien kesken oli vaihtelua sen suhteen, kuinka usein he olivat hankkeen toiminnassa mukana. Täten aineiston perusteella ei voida tehdä laajempia yleistyksiä hankkeen vaikutuksista.

Tekniset ja tiedolliset taidot

Kyselyn vastausten perusteella voidaan todeta, etteivät osallistujat tunnista teknisten taitojensa juurikaan lisääntyneen DigiGym-hankkeen toiminnan myötävaikutuksella. Väittämään ”Olen oppinut käyttämään digilaitteita paremmin tai monipuolisemmin” vastausten keskiarvo on 2,72. Sen sijaan työnhakuun liittyvää teknistä osaamista kartoittavaan väittämään ”Olen oppinut työnhakuun, työelämään tai opiskeluun tarpeellista ohjelmien tai sovellusten käyttöä” vastausten keskiarvoksi muodostuu 3,12. Osallistujat siis tunnistavat yleisten digitaitojen kehittymisen sijaan työnhaussa ja opinnoissa tarvittavan digiosaamisen lisääntymisen hankkeen aikana. Onkin todettava, että hankkeen alussa tehty osallistujien digitaitojen alkukartoitus ja myöhemmin tehty vaikutustenarviointi ovat tuloksiltaan yhdenmukaiset. Molemmat piirtävät työpajatoimintaan osallistuvista kuvan pääsääntöisesti jo melko hyvät tekniset digitaidot omaavana joukkona:

”Että kaikki kone- ja digiasiat on jo kunnossa, ainakin valtaosalla meistä.”

Sama jaottelu on tunnistettavissa tiedollista digiosaamista mittaavissa väittämissä. Väittämän ”Ymmärrän digilaitteita ja niiden käyttömahdollisuuksia paremmin” vastausten keskiarvo on 2,88, kun taas väittämän ”Koen, että olen oppinut tarpeellista tietoa digitaalisista mahdollisuuksista työnhakua, työelämää tai opiskelua varten” keskiarvoksi muodostuu 3,04. Kyselylomakkeen perusteella digilaitteisiin ja niiden käyttöön liittyvä yleinen ymmärrys ei siis juurikaan lisääntynyt. Osallistujat tunnistavat kuitenkin saaneensa hankkeen toiminnasta apua työelämään ja opintoihin liittyviin digitaalisiin asioihin.

Ryhmähaastattelussa teknisestä osaamisesta keskusteltaessa esiin nousi osa workshopissa harjoitelluista ohjelmista ja sovelluksista. Eniten mainintoja sai CV:n tekemiseen käytetty graafisen suunnittelun ohjelma Canva, jota useampi osallistuja piti tärkeänä muun muassa työnhaun kannalta. Tiedollisen osaamisen lisääntymisestä käydyissä keskusteluissa korostui erityisesti tietoturvaan, tekijänoikeuksiin ja sosiaalisen median käyttöön liittyvän ymmärryksen lisääntyminen:

”On jo tässä DigiGymin aikana alkanu kans itekin suhtautua vähän niinku kriittisemmin omiin tämmösiin sosiaalisen median asioihin ja ehkä niinkun enemmän vaihellu just salasanoja ja kaikkee tällasta, mitä ei oo ehkä aiemmin tehny.”

Digiminäpystyvyys

”Sitten, kun nyt on ollu näitä workshoppeja, niin niissä pääsee vielä syvemmälle ja sit tulee ai, mä oon todellakin ihan hyväkin, et ois voinu ehkä vähän nuoremmin jo hokasta sen.”

Ryhmähaastattelussa nousi esiin toistuvasti oman osaamisen tunnistamisen vaikutus minäpystyvyyteen. Ryhmässä yhteisöllisesti työskennellessään osallistujien oli mahdollista tunnistaa oma osaamisensa erityisesti suhteessa muiden osallistujien osaamiseen. Vertaisuuden kokemukset samanlaisessa elämäntilanteessa olevien osallistujien kanssa olivat osalle avainasemassa oman osaamisen tunnistamisessa:

”Mä oon valmiiksi luullut, että mä oon sillä normi tasolla ja kaikki on samalla tasolla mun kanssa, että kaikki osaa, mitä mä ehkä osaan, niin ehkä sitten se näkemys ehkä vähän muuttu, että jotkut ei ehkä osaakaan, että ehkä mä oonkin sitten vähän perehtynyt tähän enemmän tai ehkä mä oonkin tässä vähän taitavampi.”

Workshopeihin oli mahdollista osallistua matalalla kynnyksellä oman kiinnostuksen mukaan, myös ilman aiempaa osaamista tai tietoa aiheesta. Osalla osallistujista digirohkeus olikin hankkeen aikana lisääntynyt. Osallistujat uskalsivat kokeilla – epäonnistumisen pelosta huolimatta:

”Niin on ollu ihan sillee niin tyhmä olo, niin sit siitä on oppinu, että ei aina tarvitsekaan tietää kaikesta kaikkea vaan voi mennä sillee kysymysmerkkinä paikalle. – Et sillee itsehyväksyntää, että ei kaikkea tiedä eikä osaa eikä tarvitse.”

”En ole niin paljon tänä aikana kääntynyt mun pikkuveljen puoleen, jolla on ATK-koulutus. Et on alkanu itekin vähän ratkoo niitä omia ongelmakohtiaan eri sovelluksissa.”

”Joo. Musta on tullu kans rohkeampi, että en pelkää konetta.”

Kyselyvastausten perusteella osallistujat tunnistavat luottamuksensa omiin kykyihinsä digitaalisten laitteiden ja sovellusten käytön suhteen lisääntyneen jonkin verran: vastausten keskiarvo on 3,16. Luottamus omiin kykyihin ja rohkeus kokeilla lisääntyivät erityisesti 5–10 kertaa workshopeihin osallistuneiden joukossa. Huomionarvoista on, että vaikka osallistujat tunnistivat osaamisen lisääntymistä erityisesti työnhakuun liittyvissä digitaaloissa, väittämän ”Koen saaneeni lisää varmuutta/itseluottamusta työnhakuun, työelämään ja/tai opiskeluun liittyvän digiosaamiseni suhteen” vastausten keskiarvo on 3. Työnhakuun tai opiskeluun liittyvä itsevarmuus ei osallistujien kokemuksen mukaan juurikaan lisääntynyt, vaikka taitoa onkin:

”CV-pajasta tuli vaan vahvempi olo, ettei halua töihin. Mitä mä oon tehny... Ööö... Missä mä oon hyvä... Ööö...”

Digiminäpystyvyyden vahvistuminen tai oivallus oman digiosaamisen hyvästä tasosta ei siis välttämättä heijastu suoraan työelämään tai opintoihin hakeutumiseen eikä tässä siirtymässä tarvittavaan itseluottamukseen. Toisaalta hanketoiminnan aikana syntyi myös päinvastaisia kokemuksia:

*”Se itsensä positiivisesti markkinoiminen ja kuvaaminen oli haastava osuus, mut-
sitten, kun sen sai lopulta muotoiltua, niin sit se kuulosti ihan hyvältä. Kyl mä
voisin ehkä palkata itteni joskus.”*

Yhteisöllisyys

*”Periaatteessa tää koko juttuhan on yhteisöllisyyttä. Tätähän tehdään ryhmäs-
sä ja nää ryhmätyöt... Täähän on semmosta jatkuvaa ryhmätyöskentelyä, niin
siinähan se yhteisöllisyys nimenomaan näkyy.”*

Hankkeen DigiBrunssit ja workshopit rakennettiin lisäämään yhteisöllisyyttä. Ryhmähaastatteluissa osallistujat tunnistivat hankkeen toiminnoissa useita erilaisia yhteisöllisyyttä lisääviä tekijöitä. Eniten yhteisöllisyys näkyi osallistu- jille yhteisten keskustelujen ja tekemisen kautta:

*”Se on hyvä, että on ollu noita DigiBrunsseja ja kaikkii, että on voinu yhes-
sä ihmisten kanssa keskustella niistä asioista, että on saanu tosi paljon uusia
näkökulmia. Se on ollu mielenkiinnostaa, kuinka erilaisia ihmiset on käyttämään
digitaalisia asioita.”*

*”Just ajatusten jakaminen ja on tullu semmonen fiilis, että muutkin tykkää täm-
mösistä asioista ja keskustella, niin on ollu hauskaa tai mukavaa. Ehkä siinä on
tullu semmonen, et voi tehdä useamminkin jotain tämmösiä.”*

Keskusteluiden myötä osallistujat saivat toisistaan selville myös esimerkik- si yhteisiä mielenkiinnon kohteita, jolloin yhteistä juttutuokiota ja toisiinsa tutustumista oli haluttu jatkaa vielä hankkeen toimintojen päätyttyä. Täten hankkeen organisoimat toiminnot ovat voineet vahvistaa yhteisöllisyyttä myös muussa työpajatoiminnassa:

*”Tietää, mitä ihmiset tekee, ja jos se kiinnostaa, ni sit voi puhua syvemmin tästä
kyseisestä aiheesta kyseisen ihmisen kanssa.”*

*”Itellä ainakin on madaltanut niin lähestyä sen tilaisuuden jälkeenkin niitä
ihmisiä. Huomannukin, että mähän uskallan puhua toille tyyppille ja se on hyvä
tyyppi, ja ehkä sekin aattelee musta näin. Se on siinä mielessä madaltanu kyn-
nystä, ja sehän kai luo sitä yhteisöllisyyttä.”*

Ryhmähaastatteluissa osallistujat nostivat esiin yhteisöllisyyden näkyvän myös niin sanotussa pajarajat ylittävässä toiminnassa. Toimintaa suunnattiin usealle pajalle yhtä aikaa. Tämä toi eri pajojen pajalaisia yhteen ja mahdollisti myös uusiin ihmisiin tutustumisen:

”DigiBrunsseja missä oli kaikki, niin tuli vaan juteltua ja näin ja tutustuttua muihin ihmisiin. Kaikki pajat ristiin rastiin sotketaan vaan.”

”Tavallaan et mä oon kokenu olevani [x-pajalainen], mutta brunsseilla ja workshoppeissa mä oon tavallaan kaikkien muitten kanssa. Et se muodostaa sen oman juttunsa. Siinä ei niin edusta sitä omaa pajaa tai oo niin niitten omien pajalaisten kanssa. Se on tuonu toisenlaista yhteisöllisyyttä. Et on jutellu sellasten ihmisten kanssa, joitten kanssa ei juttelis normaalisti välttämättä.”

Kyselyaineisto tukee näitä ryhmähaastatteluissa esille tulleita asioita. Kyselyaineiston perusteella osallistujien voidaan todeta selvästi tunnistavan hankkeen yhteisöllisen toimintatavan. Väittämän ”Digitaitojen harjoittelu workshoppeissa on ollut yhteisöllistä” vastausten keskiarvo on 4,2. Digitaitojen harjoittelun ajatellaan myös vahvistaneen yhteisöllisyyttä työpajatoiminnassa (ka. 3,76) sekä yhteenkuuluvuutta muiden osallistujien kanssa (ka. 3,72).

Hankkeen toimintoihin osallistuminen oli vapaaehtoista, minkä ryhmähaastatteluissa kuvattiin luoneen yhteisöllisyyttä keskustelujen perustessa aitoon mielenkiintoon. Vapaaehtoisuutta verrattiin pakolliseen osallistumiseen, jossa henkilöillä ei ole henkilökohtaista kiinnostusta aiheeseen eikä sitoutumista keskusteluihin siksi synny:

”Niis on yleensä ne ilmapiirit, että kellään ei oo kiusaantunu olo ja kaikki on oikeesti ihan mielellään messissä, eikä pakotettuna puhumaan, et kaikki on mielellään lähteny, ja siitä se ehkä tulee semmonen yhteisöllinen olo, eikä semmonen väkinäinen yhessäolo.”

Ryhmähaastatteluissa hankkeen toimintojen katsottiin myös lisänneen yleensä omissa oloissaan olevien osallistujien halukkuutta osallistua ryhmätoimintaan. Toisaalta hankkeen toimintojen tuominen osaksi työpajatoimintaa saattoi joistakin osallistujista tuntua erikoiselta, jos he olivat samassa tilassa mutta eivät halunneet osallistua toimintaan:

”Ei nyt varsinaisesti, tai suoranaisesti ulkopuolisuuden tunnetta, mut vähän kuitenkin silleen, et no ei niinku, ei kuulu ite siihen tilanteeseen mukaan.”

Osallistujien pääsääntöisesti positiivinen suhtautuminen yhteisölliseen työskentelytapaan näkyy myös kyselyaineistossa. Yhteisöllisyys digitaitojen harjoittelussa oli kyselyn perusteella osallistujille mielekäs työskentelytapa (ka. 3,84). 25 vastaajasta vain neljä ei pitänyt yhdessä työskentelemisestä. Yhteisölliseen työskentelytapaan myönteisimmin suhtautuivat yli viisi kertaa DigiBrunsseille osallistuneet. Yhteisöllisen työskentelytavan miellyttäväksi kokemuksen ja workshop-osallistumiskertojen välillä ei ole kyselyaineistossa nähtävissä selvää yhteyttä. Yhteisöllisyydestä joko pidettiin tai ei pidetty osallistumiskertojen määrästä riippumatta.

Osallisuus

Ryhmähaastatteluissa ilmeni, että erilaiset tekijät olivat madaltaneet osallistujien kynnystä osallistua DigiGym-hankkeen toimintaan. Esimerkiksi hanketoiminnan sisällyttämisen osaksi työpajatoimintaa koettiin madaltavan osallistumisen kynnystä, koska toiminta tapahtui tutussa tilassa eikä vaatinut siirtymistä muualle. Toisaalta toisinaan koettiin viehättäväksi myös vaihtelu – se, että hanketoiminta mahdollisti toiseen toimitilaan siirtymisen. Toimintaan osallistumiseen rohkaisivat myös yleinen kiinnostus aihetta kohtaan, osallistuminen yhdessä työpajakavereiden kanssa ja DigiBrunssien ruokatarjoilut. Lisäksi osallisuutta edistivät vapaaehtoisuus osallistua toimintaan ja kriteerittömyys lähtötason suhteen:

”Niin kun sanotaan, matala kynnys, että lähtötaso ei oo niin vaativa. Että se on ollu yks, mikä on tuonu tätä lähemmäs ja on helpottanu, että ei lähetä suurin odotuksin, ja aina voi osallistuu.”

”Vapaaehtoisuus. Saa päättää, että lähdenkö vai en.”

”Niin, ja totta kai ne aiheet, että jos siellä on jotakin, mikä vähänkään kiinnostaa, niin kyllähän se heti madaltaa silleen. Ja varmaan se kanssa, että kun jollain tasolla tietää, et se ei oo niin väkinäistä ja sulta ei odoteta silleen paljoo, ja sä voit osallistua sillä omalla panoksella, mitä sä jaksat siinä hetkessä antaa, että kukaan ei oo silleen niskaan hengittämässä siinä. Kun ton tietää, niin on helppo tulla ja osallistua.”

Osallistujat kokivat ryhmähaastatteluiden mukaan saaneensa vaikuttaa workshopien toimintaan ja sisältöihin muun muassa tuomalla esiin omia mielipiteitään, toiveitaan ja ideoitaan. Myös keskusteluihin ja ryhmätoimintaan osallistuminen oli luonut mahdollisuuksia vaikuttaa. Voidaankin todeta, että hankkeessa käytetty yhteiskehittämisen toimintamalli oli onnistunut, kun osallistujat sanoittivat vaikutusmahdollisuuksiaan niin toiminnan ideoinnissa ja toteutuksessa kuin arvioinnissakin. Täten myös palautteen antamisella nähtiin olleen merkitystä hankkeen toimintaan:

”Must tuntuu, että aina kun on suunsa avannu jostain kehitysideasta tai jostain ideasta, niin se on kuunneltu ja se on otettu hyvin vastaan ja siitä on joskus jopa innostuttu, että näinkin vois tehdä. Niin se on helppoo ja kivaa. On saanu semmosta rohkaisua, että omat ideat ei oo ihan huonoimmasta päästä.”

Myös kyselyvastausten perusteella osallistujat kokivat, että heillä oli hyvät mahdollisuudet osallistua hankkeen järjestämään toimintaan, workshopeihin ja DigiBrunsseihin. Väittämän ”Olen saanut mahdollisuuden workshopeihin ja DigiBrunsseille osallistumiseen” vastausten keskiarvo on 4,32. Toiminnassa mukana olleet kokevat myös päässeensä hyvin harjoittelemaan digitaitoja workshopien käytännön harjoitteissa ja keskusteluissa. Väittämän ”Minulla on

ollut mahdollisuus osallistua workshopeissa toimintaan, esim. keskusteluihin ja käytännön tekemiseen” vastausten keskiarvo on 4,28.

Kyselyvastausten perusteella toimintaan osallistumisen vaikutuksia osallisuuden lisääntymiseen yleisesti elämässä ei tunnisteta kovinkaan vahvasti. ”Olen kokenut digitaitojen harjoittelun lisänneen vaikutus- ja toimintamahdollisuuksiani elämässäni” -väittämän vastausten keskiarvo on 2,96. Ryhmähaastattelussa osallistujat kuitenkin sanoittavat kokemuksiaan myös vaikutusmahdollisuuksiensa lisääntymisestä. DigiGym-hankkeiden workshopit ja DigiBrunssit olivat vaikuttaneet joidenkin osallistujien käsityksiin omista vaikutus- ja toimintamahdollisuuksistaan myös arjessa työpajatoiminnan ulkopuolella. Palautteenannon vaikutuksen näkeminen hankkeen toiminnassa oli antanut sysäyksen antaa palautetta myös omassa elämässä merkityksellisille palveluntuottajille:

”Tulee annettua (palautetta) näistä virallisista jutuista, mitä tulee näitä kyselyjä, niin kyl mä vastaan niihin.”

”No ehkä silleen helpommin antaa palautetta. Ku on nähny, että palautteella on vaikutusta.”

”Kyl ehkä omassa elämässä oon varmempi ja jotenkin rohkeampi tarttumaan ongelmiin ja asioihin.”

Vuorovaikutustaidot

Digitaitotreenillä on ollut jonkin verran vaikutusta osallistujien vuorovaikutustaitoihin. Väittämän ”Olen pystynyt workshopeissa ja DigiBrunsseilla kommunikoidaan muiden kanssa keskustellen tai digitaalisesti vuorovaikuttaen” vastausten keskiarvo on vuorovaikutusaiheisista korkein: 3,76. Kysyttäessä, onko workshopeihin ja DigiBrunsseille osallistuminen lisännyt aktiivisuutta osallistua keskusteluihin, vastausten keskiarvo on 3,28.

Samankaltaisuutta kyselyaineiston tulosten kanssa näkyy ryhmähaastatteluisa. DigiGym-hankkeen vuorovaikutuksellisiin toimintoihin osallistuminen oli kasvattanut usean osallistujan rohkeuden tunnetta ja kohottanut itseluottamusta sekä siten lisännyt sosiaalista aktiivisuutta. Osallistujat olivat saaneet onnistumisen kokemuksia siitä, että keskustelut tuntemattomien ihmisten kanssa olivat sujuneet hyvin:

”Kyl se on sosiaalista. Se yhteinen aihe tai sen aihepiirin jakaminen sitten jonkun muun kanssa, niin kyl se on aktivoinu ja että on voinu olla sosiaalisempi. Tänä aikana, mitä tätä toimintaa on ollu, niin kyl musta on tullu sosiaalisempi.”

”Se on ehkä buustannut ainakin sitä omaa aktiivisuutta tosi paljon ja sitä rohkeutta ja sitä ehkä itseluottamusta, että kyllä mä nyt osaan. Omalla kohalla ainaki vaikuttanu tosi paljon.”

”Mä oon just ystäväystyny [x-pajalaisten] kanssa just tän DigiGymin kautta, ku on ollu tällöstä yhteistä juttua.”

Sosiaalisten taitojen haasteet saattavat olla esteenä digitaitojen oppimiselle. Lisäksi haasteet vuorovaikutustaidoissa ovat usein esteenä yhteisöllisyyden tunteen kokemuksille. Hankkeessa käytetyillä toimintamalleilla ja menetelmillä pyrittiin tavoitteellisesti luomaan osallistujille yhteisöllisyyden ja osallisuuden kokemuksia. Ne vaikuttivatkin ryhmähaastattelu- ja kyselyaineiston mukaan osallistujien sosiaalisiin taitoihin positiivisesti.

Kyselyaineiston vuorovaikutustaito-osiosta vähiten (ka. 2,68) osallistujat tunnistivat hankkeessa käyttöön otettujen digitaalisten alustojen (esim. Howspace, Menti) lisännen mahdollisuuksia vuorovaikutukseen muiden kanssa. Sama tulos näkyi myös ryhmähaastatteluissa. Digitaalisista alustoista kyllä tunnistettiin erilaiset vuorovaikutusmahdollisuudet, kuten anonyymiyys ja mahdollisuus ilmaista itseään kirjallisesti, mutta niitä ei pidetty itselle merkityksellisinä.

”Siinä se oli hyvä, että tosiaan uskaltaa tuua sitten pointtinsa esiin, koska se on anonyymisti siellä ja kukaan ei tiä, mistä se tulee, et jos onkin paineita kertoo ääneen.”

”...Että jos mulla on semmonen fiilis, että mää haluan kertoa, että kuin hyvä tai huono, niin mun on helpompia ilmasta itteeni ehkä vaan sanomalla silleen...”

Kuitenkin ryhmähaastatteluissa nousi esille myös, kuinka digitreenit olivat lisänneet ymmärrystä digitaalisesta viestinnästä. Esimerkiksi tietoturva-asiat ja ymmärrys emojiä käyttäessä kohtaan nousivat esille haastatteluissa:

”Se oli kyllä ihan mielenkiintoinen kuulla, että miten ihmiset tulkitsee niitä (emojeita), se oli ainakin ihan jees.”

”Siis en mä tiennyt että ihmiset oikeesti tulkitsee emojeita, koska mun mielestä ne on vaan hauskoja kuvia. Mä postaan niitä ihan randomisti.”

Yhteisöllisyydellä ja osallisuudella

kohti uusia digitaitoja

DigiGym-hankkeen keskiössä olivat digitaalisuuden mahdollistaminen kaikille ja digitaalisuutta koskevat teemat. Saatujen haastattelu- ja kyselytulosten perusteella voidaan kuitenkin todeta, että osallistujien teknisten ja tiedollisten taitojen kehittyminen ei ole hankkeen tuloksista merkittävin. Haastatteluun ja kyselyyn osallistuneilla on oman arvionsa mukaan ikäluokalleen (18–35-vuotiaat) tavanomaisesti kehittyneet digitaaliset taidot jo omasta takaa. Täten aiheistosta nousevatkin esille haastattelun ja kyselyn muut teemat.

Hankkeessa luodun digitaalisen yhteisöllisen ohjausmallin, johon workshopit ja DigiBrunssit kuuluvat, voidaan kerätyn haastattelu- ja kyselyaineiston perusteella todeta lisänneen toimintaan osallistuneiden minäpystyvyyttä ja osallisuuden kokemuksia sekä kehittäneen vuorovaikutustaitoja. Kuitenkin suurin merkitys on osallistujien vastausten perusteella löytynyt – mallin nimen mukaisesti – yhteisöllisyydestä.

Yhteisöllisyys erottui selvästi muista kyselyn ja haastatteluiden teemoista. Yhteisöllinen työskentelytapa oli pääsääntöisesti osallistujille mielekäs. Sen ansiosta moni pystyi sanoittamaan toimintamallin yhteisöllisiä tekijöitä ja pohtimaan niiden vaikutuksia itseensä. Yhteisöllisyysteema korostui tuloksissa myös riippumatta siitä, oliko osallistuja osallistunut hankkeen toimintaan paljon vai vähän.

Erityisesti haastatteluaineistossa yhteisölliset tekijät sekoittuivat usein muiden haastatteluteemojen keskusteluihin. Tämän perusteella voidaan arvioida, että yhteisöllinen toimintamalli tuki muita osa-alueita, kuten osallistujien minäpystyvyyttä, osallisuuden kokemuksia ja vuorovaikutustaitojen kehitystä. Yhteisöllisyys mahdollisti ympäristön ja työskentelyilmapiirin, jossa digitaitoihin – niin tiedollisesta kuin taidollisestakin näkökulmasta – pystyi syventymään yhteisellä innokkuudella.

Hankkeen toimintatavat, muun muassa matala kynnys ja voimavarakeskeinen ohjaus, tekivät osallistumisesta helpompaa myös niille osallistujille, jotka eivät suhtautuneet digitaalisuuteen innokkaasti. Kaikkia työpajatoiminnan osallistujia hanke ei kuitenkaan tavoittanut, ja pohdittavaksi jääkin, johtuiko tämä osallistujien käsityksestä jo valmiiksi riittävästä digitaidoista vai vastustuksesta digitaalisuuden teemoja kohtaan. Hankkeen aikana huolehdittiin kuitenkin siitä, että jokaisella halukkaalla oli mahdollisuus osallistua häntä kiinnostaviin digitaitotreeneihin.

Toiminta kohensi osallistujien digiminäpystyvyyttä erityisesti kansalaisdigitaalisten taitojen suhteen, sen sijaan vain vähän työhön tai koulutukseen siirtymisen osalta. Osaamista koetaan kuitenkin kertyneen myös työhaussa tarvittaviin

digitaitoihin, vaikka osallistujista monet kertoivat ryhmähaastattelussa monenkirjavista työnhakuun liittyvistä tunteistaan ja huolistaan. Myönteinen, turvallinen ympäristö sekä vertaisuuden kokemukset kuitenkin rohkaisivat ko-keilemaan toimintaa.

Työllistymistä edistävien digitaitojen oppiminen ei silti ollut osallistujille toimintaan osallistumisen merkityksellisin kokemus. Sen sijaan tärkeintä oli yhteisöllisyys ja osallisuuden tunne. Yhteisöllisyyden ja osallisuuden kokemuksia mahdollistamalla saavutettiin myös digitaitojen oppimista.

Liite 1: Ryhmähaastattelun kysymysrunko

Osallistujien kuuleminen ryhmittäin

Toteutuksen ajankohta: alkuvuosi 2023

Toteutus: n. 5 hlön pienryhmät

Ryhmähaastattelu menetelmänä + yhdistetään sähköinen kysely oman osaa-
misen arvioimiseksi (henkilökohtaisuus)

Valmistelut

- Tietokone ja näyttö valmiiksi esitykseen, runko tulostettuna haastattelijan muistin tueksi
- Osallistujalista
- Workshop-koosteet esille
- Meme-kortit esille
- Kahvit
- Osallistujien ohjaaminen haastattelutilaan
- Kyselyyn vastaamiseen tarvittavat laitteet

Mistä on kyse? (n. 5 min)

- Arvioidaan hankkeen onnistumista, eli onko hanke vaikuttanut myönteisesti seuraavien osa-alueiden vahvistumiseen:
 - tekniset digitaidot
 - tiedolliset digitaidot
 - minäpystyvyys
 - osallisuus
 - vuorovaikutustaidot.
- Tiedostetaan, että eri ihmiset osallistuneet vaihtelevassa määrin hankkeen toimintaan ja lähtökohdat erilaiset: ei odoteta, että toiminta vaikuttanut kaikkien kohdalla kaikilla osa-alueilla.

- Toteutus: ryhmäkeskustelu + kysely.
- Ryhmäkeskustelussa käydään keskustelua kysymysten pohjalta. Haastattelija huolehtii, että pysytään aiheessa ja aikataulussa, sekä kysyy tarvittaessa tarkentavia kysymyksiä ja jakaa puheenvuoroja.
- Nauhoitus: Varmistetaan, että ok nauhoittaa – helpottaa arvioinnin materiaalin koostamista: ei jää mitään pois. Nauhoitus salassa pidettävää materiaalia, koosteista ei kenenkään henkilöllisyys tunnistettavissa.

Toiminnallinen osio (n. 15 min)

- Tarkoitus orientoitua teemaan, jotta keskustelu lähtee paremmin käyntiin.
- Yhteinen muistelu:
 - Screenillä kooste pidetyistä workshopeista (esim. diaesitys Canvalla).
 - Valitse 1–2 korttia, jotka kuvaavat jotakin kokemustasi/tunnettasi DiGiGymn toimintaan liittyen – mitä vain päällimmäisenä tulee mieleen. EI VÄÄRIÄ VASTAUKSIA. Tähän aikaa pari/muutama min, ei kiirus.
 - Jokainen saa kertoa vuorollaan, minkä kortin valitsi: kerro lyhyesti omin sanoin, millainen kokemus/tunne sinulle tuli mieleen ja mihin workshopiin se liittyi.

Keskustelu-/haastatteluosio (n. 60 min = keskimäärin 10 min per osio)

- Ryhmähaastattelulla kerätään tietoa hankkeen arvioimiseksi. Lisäksi keskustelu toimii pohjana kyselyyn vastaamiselle – kysymykset helpommin ymmärrettävissä.
- HUOM. Esimerkit vain esimerkkejä, joiden tarkoitus herätellä ajatuksia.

TEKNINEN:

”Osaan käyttää, toimia, tehdä”

- Mitä uutta olet oppinut sovellusten, ohjelmien ja laitteiden käyttöön liittyen workshopeissa?
 - Uusien sovellusten tai laitteiden kokeileminen
 - Tutun sovelluksen hyödyntäminen uuteen käyttötarkoitukseen
 - Taitojen vahvistuminen/syveneminen
- Mitkä workshopeissa käyttämäsi taidot tukevat työnhakuasi tai työ- ja opiskeluvalmiuksiasi?
 - Työnhaussa käytettävien ohjelmien käyttö ja dokumenttien teko
 - Tulevassa työssä/opiskelupaikassa käytettävien ohjelmien käyttö
 - Työ- tai opiskeluelämässä sovellettavat taidot

TIEDOLLINEN:

”Ymmärrän, tiedostan ja osaan arvioida”

- Millaista uutta tietoa tai uusia näkökulmia olet saanut workshoppeista?
 - Tietoisuus digin merkityksestä/mahdollisuuksista/riskeistä
 - Uudet ajatukset sovellusten/laitteiden hyödyntämisen mahdollisuuksista
 - Ymmärrys ajankohtaisia digi-ilmiöitä kohtaan
- Miten voisit soveltaa workshoppeissa oppimaasi työnhaussa tai työ- ja opiskeluelämässä?
 - CV:n/portfolion/työhakemuksen tekeminen
 - Viestintä ja oman asian/osaamisen näkyväksi tekeminen
 - Oma hyvinvointi, rajat ja yksityisyys

MINÄPYSTYVYYS:

”Luotan omaan osaamiseeni ja kykyyni oppia, uskallan kokeilla uutta”

- Miten suhtautumisesi omiin digitaitoihisi on muuttunut workshopien myötä?
 - Luottamus omiin taitoihin
 - Rohkeus kokeilla uutta
 - Luottamus omaan kykyyn oppia tai selviytyä vastoinkäymisistä
- Miten workshopit ovat vaikuttaneet käsityksiisi työnhaku- tai työ- ja opiskeluvälmiuksistasi?
 - Rohkeus lähteä edistämään omaa työnhakua
 - Luottamus omien taitojen riittämiseen työ- tai opiskeluelämässä
 - Luottamus omaan kykyyn oppia työelämässä tarvittavia taitoja

YHTEISÖLLISYYS:

”Opimme yhdessä, välillämme on avointa vuorovaikutusta ja koemme yhteenkuuluvuutta”

- Miten yhteisöllisyys on näkynyt workshoppeissa ja DigiBrunsseilla?
 - Ilmapiiri ja yhteisöllisyyden tunne
 - Ajatusten jakaminen tai samaistuminen muiden kokemuksiin
 - Yhdessä tekeminen
- Miten workshopit ja DigiBrunssit ovat vaikuttaneet oman pajasi yhteisöllisyyteen?
 - Ilmapiiri ja yhteisöllisyyden tunne
 - Yhteiset keskustelut pajalla
 - Yhdessä tekeminen

OSALLISUUS:

”Koen olevani osa yhteisöä, pystyn osallistumaan toimintaan sekä vaikuttamaan minua koskeviin asioihin”

- Mitkä asiat ovat madaltaneet kynnyistä osallistua workshoppeihin ja DigiBrunsseille?
 - Ohjaajan toiminta
 - Muiden osallistujien toiminta
 - Ympäristö
- Millä tavoin olet vaikuttanut workshoppien toimintaan ja sisältöihin?
 - Ideointi ja suunnittelu DigiBrunsseilla
 - Workshoppien aikana toteutukseen vaikuttaminen tai palautteen antaminen
 - Pajan arjessa ajatusten jakaminen työntekijöille
- Miten workshopit ja DigiBrunsset ovat vaikuttaneet käsityksiisi vaikutus- ja toimintamahdollisuuksistasi yleisesti?
 - Omien asioiden edistäminen
 - Palautteen antamisen ja omien kehitysideoiden jakamisen merkitys
 - Vaikutus- ja toimintamahdollisuudet omassa yhteisössä tai yhteiskunnassa

VUOROVAIKUTUSTAITOT:

”Osaan ilmaista itseäni ja ajatuksiani sekä kuunnella ja toimia muiden kanssa”

- Miten workshoppeihin ja DigiBrunsseille osallistuminen on vaikuttanut aktiivisuuteesi sosiaalisissa tilanteissa?
 - Keskusteluihin osallistuminen
 - Yhteiseen toimintaan lähteminen
 - Kontaktin ottaminen ihmisiin
- Miten workshoppeihin ja DigiBrunsseille osallistuminen on vaikuttanut itseluottamukseesi sosiaalisissa tilanteissa?
 - Itsensä ilmaiseminen
 - Uusien/vieraampien ihmisten kohtaaminen
 - Oman osaamisen jakaminen tai palautteen antaminen
- Miten hankkeessa käytetyt digitaaliset alustat ovat vaikuttaneet mahdollisuuksiisi olla vuorovaikutuksessa ja ilmaista itseäsi?
 - Palautteen antaminen Mentissä
 - Vuorovaikutus Howspacessa
 - Ideoiden/ajatusten jakaminen Padletissa

- Miten oma suhtautumisesi tai toimintasi digitaaliseen viestintään liittyen on muuttunut?
 - Omien viestintätapojen tiedostaminen
 - Oma viestintä tai muiden viestintään suhtautuminen somessa
 - Rajojen, yksityisyyden ja hyvinvoinnin huomiointi

Liite 2: Kyselyn kysymykset

Asteikko: 1 = täysin eri mieltä, 2 = jokseenkin eri mieltä, 3 = ei samaa eikä eri mieltä, 4 = jokseenkin samaa mieltä, 5 = täysin samaa mieltä

1. Tekninen osaaminen: Olen oppinut käyttämään digilaitteita paremmin tai monipuolisemmin.
2. Tekninen osaaminen: Olen oppinut käyttämään puhelimella tai tietokoneella uusia sovelluksia/ohjelmia, esim. Canvaa.
3. Tekninen osaaminen: Olen oppinut työnhakuun, työelämään tai opiskeluun tarpeellista ohjelmien tai sovellusten käyttöä.
4. Tiedollinen osaaminen: Ymmärrän digilaitteita ja niiden käyttömahdollisuuksia paremmin.
5. Tiedollinen osaaminen: Olen saanut tietoa siitä, miten digi vaikuttaa elämääni.
6. Tiedollinen osaaminen: Koen, että olen oppinut tarpeellista tietoa digitaalisista mahdollisuuksista työnhakua, työelämää tai opiskelua varten.
7. Digiminäpystyvyys: Luottamus omiin kykyihini käyttää digitaalisia laitteita ja/tai ohjelmistoja on lisääntynyt.
8. Digiminäpystyvyys: Olen saanut lisää rohkeutta lähteä kokeilemaan/opettelemaan uusia digitaitoja.
9. Digiminäpystyvyys: Koen saaneeni lisää varmuutta/itseluottamusta työnhakuun, työelämään ja/tai opiskeluun liittyvän digiosaamiseni suhteen.
10. Yhteisöllisyys: Digitaalisten harjoittelun workshoppeissa on ollut yhteisöllistä.
11. Yhteisöllisyys: Olen kokenut digitaalisten harjoittelun workshoppeissa yhdessä muiden kanssa mielekkääksi.

12. Yhteisöllisyys: Olen kokenut digitaitojen harjoittelun lisäävän yhteenkuuluvuutta muiden kanssa.
13. Yhteisöllisyys: Koen workshopien ja DigiBrunssien lisännen yhteisöllisyyttä työpajatoiminnassa.
14. Osallisuus: Olen saanut mahdollisuuden workshoppeihin ja DigiBrunsseille osallistumiseen.
15. Osallisuus: Minulla on ollut mahdollisuus osallistua workshoppeissa toimintaan, esim. keskusteluihin ja käytännön tekemiseen.
16. Osallisuus: Koen, että minulla on ollut mahdollisuus vaikuttaa workshopien sisältöihin ja toteutustapoihin.
17. Osallisuus: Olen kokenut digitaitojen harjoittelun lisännen vaikutus- ja toimintamahdollisuuksiani elämässäni.
18. Osallisuus: Koen hankkeen toiminnan (workshopien/DigiBrunssien/yksilövalmennuksen) lisännen uskoa vaikutus- ja toimintamahdollisuuksiini elämässäni.
19. Vuorovaikutustaidot: Olen saanut lisää varmuutta/rohkeutta osallistua vuorovaikutustilanteisiin.
20. Vuorovaikutustaidot: Hankkeessa käyttöön otetut digitaaliset alustat (esim. Howspace, Menti, Canva) ovat lisänneet mahdollisuuksiani ilmaista itseäni.
21. Vuorovaikutustaidot: Hankkeessa käyttöön otetut digitaaliset alustat (esim. Howspace, Menti) ovat lisänneet mahdollisuuksiani vuorovaikutukseen muiden kanssa.
22. Vuorovaikutustaidot: Olen pystynyt workshoppeissa ja DigiBrunsseilla kommunikoimaan muiden kanssa keskustellen tai digitaalisesti vuorovaikuttaen.
23. Vuorovaikutustaidot: Workshoppeihin ja DigiBrunsseille osallistuminen on lisännyt aktiivisuuttani osallistua keskusteluihin.

Toiminnan vaikutukset ohjaajiin ja osaamisen kehittyminen

Kolehmainen, Marjo

Arvioimme työpajaohjaajien ammatillisen digitaalisen osaamisen kehittymistä. Arviointi suoritettiin Verken ammatillisen nuorisotyön digiosaamisen kriteerien avulla. Käytimme siinä mukailleen viittä Verken ammatillisen nuorisotyön digiosaamisen kriteereistä: laitteiden ja sovellusten hallintaa, oman työn organisointia, media- ja informaatiolukutaitoa, digitaalista luovuutta sekä digitaalista kommunikaatiota ja vuorovaikutusta. Kriteerien tavoitteena on tehdä näkyväksi, millaista digiosaamista laadukas, nuorten tarpeita vastaava työ edellyttää jokaiselta nuorisotyön ammattilaiselta. Lisäksi kriteereissä on huomioitu nuorisotyöllinen digiosaaminen, joka tarkoittaa taitoa kytkeä digitaalisuus nuorisotyöllisiin kasvatuksellisiin prosesseihin. (Verke 2023.)

DigiGym-hankkeen toimintaympäristönä ollut työpajatoiminta ei kuitenkaan keskity pelkästään nuorten toimintaan. Silti osallistujissa on paljon alle 29-vuotiaita, jotka ovat nuorisolain mukaan nuoria.

Hankkeen toimintaan osallistui reilut kymmenen Valo-Valmennusyhdistyksen (Valo) Jyväskylän työpajojen ohjaajaa sekä alan harjoittelijoita ja työkokeilua suorittavia. Järjestämäämme tapaamiseen osallistui kahdeksan ohjaajaa, joilla oli hankkeen toiminnasta eripituisia kokemuksia. Tilaisuudessa Valon hankekehittäjä johdatti ohjaajat aiheeseen. Alussa esiteltiin muistin virkistämiseksi hankkeessa järjestettyjen workshopien sisältöjä ja aiheita sekä niissä käytettyjä ohjelmia. Työskentely tapahtui Jamboard-alustalla. Arviointi tehtiin kirjallisesti yksilöinä yhteiselle alustalle. Vastauksia ei voi käsitellä yksilöllisesti, mutta ohjaajat näkivät toistensa vastaukset. Voi olla, että ohjaajista kaikki eivät arvioineet jokaista kriteeriä. Ohjaajien saattoi olla vaikea erottaa, onko osaamisen kehittymistä tapahtunut juuri hankkeen vaikutuksesta vai muutoin.

Ohjaajat arvioivat jokaisen esitetyn kriteerin kohdalla oman digiosaamisensa vahvistumista hankkeen vaikutuksesta asteikolla 1–5 (1 = vähän vaikutusta, 5 = paljon vaikutusta) sekä kirjoittivat arvioinnille perustelut. Osaamiskriteereistä keskusteltiin tarvittaessa, mutta pääpaino oli kirjallisessa arvioinnissa. Viimeiseksi esitettiin keskustelemalla toteutettu arviointikysymys, jossa pyydettiin vapaasti pohtimaan oman osaamisen kehittymistä hankkeen toiminnan vaikutuksena.

Osaamisen kehittyminen

Käsittelen ohjaajien osaamisen kehittymistä kriteeri kerrallaan. Kriteerit on muotoiltu tässä siten kuin ne esitettiin kirjallisesti ohjaajille. Ne on tiivistetty Verken kriteereistä. Teen tulkintani hanketyössä ja nuorisotyön lehtorina syntyneen kokemukseni sekä tiedollisen osaamiseni avulla.

Kriteeri 1.

Laitteiden ja sovellusten hallinta: Osaan käyttää laitteita ja sovelluksia. Tiedän, mistä saan niiden käyttöön apua. Osaan tukea osallistujia laitteiden ja sovellusten hallinnassa.

Osaamisen vahvistumisen keskiarvo on 2,7. Ohjaajat toivat vastauksissaan esiin käytössään olleita sovelluksia, kuten Mentimeterin, Canvan, QR-koodit ja Kahootin. Tueksi mainittiin hankkeen ohjaajan antama tuki. Myös osallistujalta saatu tuki tunnistettiin: osallistuja oli siirtänyt workshopissa oppimiaan taitoja ohjaajalle.

Hankkeen ohjaajan tavasta tukea osallistujaa sovelluksen käytössä oli otettu mallia omaan työskentelyyn. Ohjaaja oli oivaltanut, että tukemisessa tärkeintä on ajan antaminen, ohjattavan vierelle istuminen, asian tutkiminen yhdessä sekä ratkaisun etsiminen digitaaliseen toteuttamiseen, esimerkiksi CV:n työstämiseen. Lähestymistavassa on kysymys voimavarakeskeisestä kohtaamisesta, jossa keskustelulla vahvistetaan osaamista ja etsitään yhdessä ratkaisuja – kysymys on ihan samanlaisesta kohtaamisosaamisesta kuin ohjaajille on luontaista. Tämän oivaltaminen rohkaisi ohjaajaa kokeilemaan digitaalista välinettä.

Se, että hankkeessa oli joku, jolle digiasiat kuuluivat, tuki ohjaajien oppimista. Merkityksellistä on, että työyhteisössä on henkilö, jonka puoleen voi kääntyä digiasioissa ihan luvan kanssa. Kyseessä voi olla henkilö, joka on motivoitunut digitaalisuutta kohtaan ja seuraa sen kehitystä. Hänelle tulisi mahdollistaa koulutusta aiheesta, osaamisensa päivittäminen sekä aikaa verkostoitua digiasioissa. Vastuuttamalla joku henkilö digitueksi tuen pyytämisen kynnyksen mataluutta, kun työnjako ja roolit ovat selvät.

Vaihtoehtoisesti voidaan luoda yhteistä toimintakulttuuria, jossa kaikki tukevat ja auttavat toisiaan omien kykyjensä mukaisesti. Näin osaamista voidaan levittää kaikille ja tuen saatavuus on parempi. Opettamalla oppii myös itse uutta. Laitteiden ja sovellusten hallinnassa tuki voi olla molemminpuolista ja vastavaroista ohjaajien ja osallistujien välillä.

Kriteeri 2.

Oman työn organisointi: Osaan hyödyntää digitaalisia ratkaisuja toiminnan suunnittelussa, palautteen keruussa ja osallistavassa työssä. Osaan hyödyntää digitaalisia ratkaisuja osana tavoitteellista ja osallisuutta vahvistavaa ohjaustyötä.

Osaamisen vahvistumisen keskiarvo on 1,8. Osaamista pyydettiin miettimään niin yksilö- kuin ryhmätyön ohjaamisen näkökulmista. Edelleen ohjaajat nimisivät käyttämiään sovelluksia. Vastauksissa todettiin, että digitaalisia ratkaisuja on hyödynnetty sisäisessä viestinnässä osallistujien kesken. Viestintä oli lähinnä pajan sisältöjen tiedottamista osallistujille eli enemmän yksisuuntaista vuorovaikutusta ohjaajan toteuttamana. Yhdessä kommentissa todettiin, että ”en hyödynnä digiä”. Ohjaaja päätteli tämän käyttämiensä post-it-lappujen määrästä. Useammassa vastauksessa todettiin, että ”ei osaa”, ”aina voi opetella” ja ”harjoitus tekee mestarin”.

Se, että oman työn organisointiin on opittu digitaalisia ratkaisuja suhteellisen vähän, voi liittyä pajatoiminnan järjestämiseen lähitoimintana. Koronapandemian aikaan osallistujille kyllä mahdollistettiin etävalmennuspäiviä, mutta nyt työpajatoimintaa järjestetään taas lähitoimintana. Osallistujat tulevat fyysisesti paikalle työpajapäivään ja osallistuvat toimintaan samassa tilassa. Ohjaajan on luontevaa keskustella osallistujien kanssa tai tiedustella kirjallisesti heidän toiveitaan, pyytää palautetta tai tiedottaa toiminnan sisällöistä.

Ohjaajat eivät koe digitaalisten ratkaisujen käyttämisestä olevan välitöntä hyötyä toiminnan järjestämisessä, kun osallistujat tavoittaa paikan päältä. Toimintaa voi toteuttaa ilman digiä. Syynä voi olla myös, että heillä ei ole helposti saatavilla digitaalisuuteen tarvittavia välineitä. Mahdollisesti tiedossa ei myöskään ole sopivia sovelluksia tai niiden käytöstä ei ole kokemusta.

Digitaalisuuden hyödyntäminen ohjaajan työn organisoinnissa tukee kuitenkin työn tavoitteita. Työpajatoiminnan keskeisiä arvoja ovat osallisuus ja yhdenvertaisuus. Digitaalisilla välineillä mahdollistettaisiin matalan kynnyksen osallistuminen niille, joilla on heikommat sosiaaliset taidot osallistua paikan päällä käytävään keskusteluun ja tuoda omat mielipiteensä esiin. Digitaalisuus mahdollistaa myös anonyyminä toimimisen, minkä osallistujat toivat tärkeänä näkökulmana esiin alkukartoituksessa. Digitaalisuudella mahdollistettaisiin saavutettavampaa yhteisöllisyyttä saman pajan osallistujien kesken, ja se tukisi vertaisuuden toteuttamista. Kaikki saman pajan osallistujat eivät tapaa toisiaan. Työpajatoimintaa ei toteuteta kiinteänä ryhmänä, vaan työpajapäivien osallistujat vaihtelevat. Osallistujilla on yksilölliset sopimukset osallistumispäivien määrästä ja toimintaan osallistumiseen liittyvät henkilökohtaiset tavoitteet.

Hankkeen toimintaan osallistuminen ei juurikaan ollut avannut ohjaajille digitaalisuuden käyttöön liittyviä näkökulmia siten, että oman työn organisointi digitaalisesti tukisi työn tavoitteiden edistämistä. Yhdenvertaisen osallisuuden edistämisen lisäksi ohjaaja voisi digitaalisuuden avulla tukea osallistujia jakamaan työpajapäivässä tekemiään projektitöitä. Digitaaliset ratkaisut mahdollistaisivat ohjaajille työn dokumentoinnin monipuolisesti aikaan ja paikkaan sitomattomasti. Lisäksi heidän olisi mahdollista tehdä arviointeja dokumentoinnin kautta, jakaa tietoa muiden ohjaajien ja organisaation yksiköiden kesken, siirtää tietoa henkilöstövaihdoksissa sekä viestiä toiminnasta ulkoisille sidosryhmille.

Kriteeri 3.

Media- ja informaatiolukutaito: Tunnistan digitalisaatioon ja mediaan liittyviä ajankohtaisia ilmiöitä ja niiden vaikutuksia ihmisiin. Osaan käsitellä työssäni paja-laisten kanssa digitaalisen median ja teknologian hyviä puolia ja riskejä sekä tukea kriittiseen ajatteluun digitaalisten sisältöjen ja palveluiden osalta.

Osaamisen vahvistumisen keskiarvo on 1,75. Ohjaajia pyydettiin pohtimaan esimerkiksi hankkeen workshopien vaikutusta uusien näkökulmien esiintuomiseen ajankohtaisista ilmiöistä. Vastauksissa kerrottiin lukuisista osallistujien kanssa keskustelluista aiheista, joiden voidaan tulkita resonoineen workshoppeista ja jatkuneen keskusteluna pajan arjessa. Aiheista mainittiin esimerkiksi digi-ilmiöt, digirajat, turvallisuus verkossa, tiedonhaun luotettavuus ja sosiaalisen median tuomat paineet. Joku vastaaja kommentoi, että osaamisen taso on pysynyt melko samana.

Digitaalinen media ja teknologia ovat läsnä pajan arjessa ja osallistujien keskusteluissa, jolloin jokaisella ohjaajalla on mahdollisuus olla digiosaamisen edistäjä tai media- ja teknologiakasvattaja. Yhteiskunnassamme on altavastajan asemassa, jos taidot käyttää teknologiaa ovat puutteelliset. Sekä palvelujen että työn saaminen edellyttää digitaalista osaamista, samoin teknologia tarjoaa mahdollisuuden sivistykseen ja sosiaalisuuteen. Digitaidot ovat kansalaistaito.

Ohjaajat eivät aina välttämättä toimi kasvattajina tietoisesti – kasvattaminen voi olla järjestettyä toimintaa, kuten workshoppeja, mutta se on mahdollista myös kaikissa arjen vuorovaikutustilanteissa. Workshoppeja pidettiin hyvänä toimintana. Tietoisessa toiminnassa ohjaajat tunnistavat, että he voivat ohjailta keskustelua ja asettaa toiminnalle tavoitteita. Kasvatustietoisessa toiminnassa ohjaajat tiedostavat omat käsityksensä ja arvonsa sekä niiden vaikutuksen osallistujien digikansalaisiksi kasvuun saattamiseksi. Ohjaajille eittämättä kuuluu digikasvattajan rooli, koska työpajatoiminnan tavoitteena on osallisuuden tukeminen. Yhteiskunnallisen osallisuuden yksi edellytys on digiosaaminen.

Ohjaajalle voikin olla helpottavaa oivaltaa, että hän on jo digikasvattaja. Eikä sen arvonimen saaminen edellytä välttämättä edes välitöntä lisäkoulutusta.

Kriteeri 4.

Digitaalinen luovuus: Osaan tuottaa ja julkaista tekstiä, kuvaa, ääntä ja videota tekijänoikeudet ja saavutettavuus huomioiden. Osaan tukea työpajatoiminnan osallistujia itseilmaisuuksiin, luovuuteen ja sisällöntuottamiseen digitaalista teknologiaa hyödyntäen.

Osaamisen vahvistumisen keskiarvo on 2,6. Hankkeen toiminta oli inspiroinut ja rohkaissut ohjaajia käyttämään digitaalista teknologiaa ja mediaa pajan toiminnassa. Ohjaajat tunnistivat pajoilla toteutettua digitoimintaa, johon kuuluivat muun muassa osallistujien käsittöiden videoesittely, käsityön tekoprosessin kuvaaminen ja esittäminen, CV:n tekeminen Canvalla ja pajojen tekemä

joulukalenteri someen. Ohjaajat olivat oppineet uutta saadessaan olla mukana osallistujille järjestetyissä koulutuksissa esimerkiksi kuvankäsittelystä ja tieto- ja yksityisyydensuojasta. Osallistujien motivointi itsensä ilmaisuun digitaalisuutta hyödyntäen koettiin kuitenkin haastavaksi.

Työpajat tuottavat aktiivisesti sosiaaliseen mediaan sisältöä toiminnastaan. Sisältö on pääosin ohjaajien tekemää. Hanke hankki pajan toimintaan laitteita ja sovelluksia, joilla tuettiin digitaalisen luovuuden toteuttamista. Kynnystä käyttää laitteita voidaan madaltaa sillä, että ne ovat esillä ja helposti käytettävissä ja että niiden käytössä neuvotaan tarvittaessa.

Työpajatoiminnassa keskeisenä ajatuksena on, että osallistujat osallistuvat työpajapäivään omien voimavarojensa ja kiinnostuksensa mukaisesti. Vapaaehtoisuus on keskeinen toiminnan periaate. Toimintakulttuurin periaatteisiin tunnistan sujahtavan yhtä lailla osallistujien kannustamisen itseilmaisuun ja luovuuteen sekä työkalujen tarjoamisen digitaalisten sisältöjen tuottamiseen. Esimerkiksi digitaalisten sisältöjen tuottamisella sosiaaliseen mediaan on osallisuutta tukeva vaikutus. Sosiaalinen media on nimensä mukaisesti sosiaalinen – sen kautta ihmiset ovat yhteydessä toisiinsa. Osallistujat voivat tuoda digitaalisuutta hyödyntäen osaamistaan näkyväksi sekä kasvattaa sosiaalisia verkostojaan, millä on hyvinvointia tukeva vaikutus.

Osallistujia tuetaan tunnistamaan pajajakson aikana kertynyttä osaamistaan. Digitaidot ovat osana useimmissa ammatillisen tutkinnon osissa. Digitaalisuuden tunnistaminen toiminnasta mahdollistaisi osallistujan osaamisen tunnistamisen. Osallistujan työpajatoiminnan aikana tekemistä töistä ja projekteista saisi vaikkapa koottua hänelle konkreettisen digitaalisen portfolion, jolla hän voisi todentaa osaamistaan jatkossa.

Kriteeri 5.

Digitaalinen kommunikaatio ja vuorovaikutus: Tunnistan digiviestinnän tapoja ja kulttuureja sekä osaan hyödyntää digitaalisia välineitä vuorovaikutuksessa. Osaan tukea työpajatoiminnan osallistujia edistämään digitaalista osaamista sekä hyödyntämään digitaalisia keinoja sosiaalisten suhteiden, yhteistyön ja vaikuttamisen välineenä.

Osaamisen vahvistumisen keskiarvo on 2,1. Myös tässä kriteerissä ohjaajat nostivat esiin hankkeen toiminnassa käytettyjä sovelluksia, joiden avulla he olivat viestineet osallistujien kanssa (kuten WhatsApp, Howspace ja Discord) tai joita he olivat käyttäneet työssään (kuten Jamboard).

Hankkeessa järjestettiin myös uuden kirjoittamisen taitojen workshop, joka oli jäänyt osan mieleen. Sen pohjalta ohjaajat olivat tunnistaneet erilaisia osallistujien digitaalisen viestinnän tapoja, kuten emojiä käyttöä.

Digitaalisen kommunikaation ja vuorovaikutuksen kriteerin osaamisen kehittäminen on tärkeää koko digitaalisen yhteisöllisen ohjausmallin toteuttamisen kannalta. Ohjaajien tulee tunnistaa digitaalisuuden tuomat hyödyt ja vaikutukset osallistujiin oman työnsä tavoitteiden saavuttamiseksi.

Tapaamisessa viimeisenä esitettiin kysymys, miten hankkeen toiminta on yleisesti vaikuttanut ammatilliseen digiosaamiseen. Ohjaajat kertoivat, että heidän tietoisuutensa uusista sovelluksista ja niiden käyttämisen mahdollisuuksista pajan toiminnassa on kasvanut. He olivat havainneet, että osallistujien motiivointi digitaalisuuteen on haastavaa ja että itseohjautuvuudessa on puutteita, minkä vuoksi osallistujat tarvitsevat tukea teknologian ja median käyttämiseen. Osallistujat eivät ole tottuneet digitaaliseen toimintaan työpajassa, joten muutokset vievät aikaa.

Ohjaajat toivat esiin myös kokemuksia siitä, kuinka digiosaamisen ympärille luotu toiminta (workshopit ja DigiBrunssit) toi lisää yhteistä, ohjattua toimintaa pajalle, nosti esiin digitaitojen harjoittelun, kohotti yhteishenkeä ja monipuolista toimintaa. Heidän käsityksensä siitä, että ”digitaidot ovat vain laitteita ja sovelluksia” oli laajentunut. Laajuuden ja monipuolisuuden ymmärtäminen oli ollut helpottavaa. Se oli tuonut vahvistusta omaan digiosaamiseen sekä digirohkeutta.

Ohjaajat olivat oivaltaneet, että jo keskusteleminen digitaalisuuden ilmiöistä on osallistujien digiosaamisen lisäämisen keino. Aina ei tarvitse tarttua koneeseen tai ohjelmiin. Ymmärrys digitaidoista kansalaistaitona oli saanut vahvistusta, ja oli oivallettu, että esimerkiksi osallistujan auttaminen TE-palveluiden sähköisessä asiointissa on digitaitojen tukemista. Ajatus siitä, että työpajatoiminnan ohjaaja olisi sivullinen digitaitojen valmentamisessa, on siis muuttunut mahdollisuudeksi olla toteuttaja – pienillä digiteoilla. Eikä asia nosta digihikeä pintaan. Digitaalisuus on osittain jo luonnollinen osa työpajatoimintaa.



Kohti tiedostetumpaa toimintaa

– lisää ideoita ja rohkeutta

Kokonaisuutena ohjaajat arvioivat digitaalisen osaamisensa kasvaneen hankkeen toiminnan vaikutuksesta tyydyttävästi (ka. 2,2). Selvää on, että ohjaajien osaaminen ja motivaatio käyttää mediaa tai teknologiaa ohjauksen tukena tai kasvatukselliseen toimintaan vaihtelevat osa-alueittain. Työntekijöillä on hyvin erilaista osaamista ja työpajat ovat sisällöltään erilaisia, esimerkiksi viestintä- tai tuunaus- ja luontopaja.

Laitteiden ja alustojen käyttö sekä digitaalisuudesta keskusteleminen näyttäsivät olevan osa työpajatoimintaa. Kaikkea digiosaamista kehittävää toimintaa ei aina välttämättä tunnisteta, ei myöskään mahdollisuuksia teknologian ja median käyttöön.

Havaittavissa on digikuiluja, jotka vaikeuttavat tai estävät digitaalisuutta ohjaajien työssä. Digikuilut ovat saavutettavuuteen, saatavuuteen ja käytettävyyteen liittyviä puutteita, joiden vuoksi ohjaajat eivät voi tai osaa hyödyntää digitaalisuutta tai eivät halua sitä työhönsä. Kuilut ovat digivälineisiin, digiosaamiseen ja hyödynnettävyyden kokemiseen liittyviä. Ohjaajien digikuilut heijastavat toiminnan järjestämiseen ja toteuttamiseen.

Ohjaajat tunnistivat vahvasti digiosaamisen yhteiskunnallisen merkityksen. Ammatillinen digitaalinen osaaminen on tarpeellista, jotta voidaan vastata osallistujien ja yhteiskunnan tarpeisiin. Hankkeen myötä ohjaajien asennoituminen digitalisaatioon on selvästi myönteisempää. Kehittämisen haasteena on tunnistettavissa esimerkiksi se, mihin organisaation tulisi tarttua ja miten priorisoida toimintaa. Ammatillaisen ei tulisi jäädä yksin digitaalisen toiminnan toteuttamisessa, vaan rakenteiden tulisi tukea työtä.

Ohjaajat arvioivat hankkeen toiminnassa eniten osaamista kertyneen laitteiden ja sovellusten hallinnasta sekä digitaalisen luovuuden toteuttamisesta. Ohjaajat oppivat käyttämään erilaisia sovelluksia ja nykyään tunnistavat niitä. He tuottavat sovelluksilla mediasisältöjä pajan toiminnasta sekä tukevat osallistujia itseilmaisuuksiin ja luovuuteen median ja teknologian avulla esimerkiksi työnhakuprosessissa.

Vähiten oppimista tapahtui media- ja informaatiolukutaidossa sekä oman työn organisoinnissa. Media- ja informaatiolukutaidon osaaminen arvioitiin jo ennestään jokseenkin tutuksi. Vähemmälle jäi ymmärryksen lisääntyminen siitä, kuinka digitaalisuus mahdollistaa paremmin ohjaajan työn tavoitteiden toteutumisen kestävästi tai voi tuoda siihen hyötyä esimerkiksi yhdenvertaisuuden tai osallisuuden periaatteiden lisäämisen näkökulmista.

Hanke mahdollisti välillisellä toiminnallaan tyydyttävästi ohjaajien ymmärryksen ammatillisesta digitaalisesta osaamisesta ja sen kehittymisen. Toiminta loi innostusta digitaalisen ohjauksen toimintakulttuurin toteuttamiseen tiedostetummin. Rohkeus kokeiluihin lisääntyi, ja ymmärrys ja ideat digitaalisen median ja teknologian käyttämisestä välineenä, sisältönä ja toimintana pajassa kehittivät. Hanke antoi hyviä malleja toteuttaa digitaalista yhteisöllistä toimintaa.

Ohjaajat näkevät osallistujien digitaitojen edistäminen merkittävänä toimintana. Käsitys siitä, että sitä voi tehdä jokainen ohjaaja eikä se ole pajan tavoitteista erillistä toimintaa, vahvistui. Ymmärrys siitä, kuinka digitaalinen teknologia ja media ovat ilmiönä läsnä kulttuurissamme ja yhteiskunnassamme ja tulevat myös osallistujien arkeen ulottuen aina työpajatoiminnan ohjaukseen asti, syventyi. Digitaalisuuden laajuuden ymmärtäminen myös niin sanottuna kansalaistaitona sujuvoittaa aiheen kytkemistä osaksi työpajatoimintaa ja sen osallisuuteen ja hyvinvointiin liittyviä tavoitteita: Miten digitaalisuus tukee tai estää osallisuutta ja hyvinvointia? Miten digitaalisuus mahdollistaa osallistujan tavoitteiden toteutumisen? Ohjaajien käsitys digitaaloista niin teknisenä kuin tiedollisena osaamisena kasvoi hankkeen myötä.

Hankkeen toiminta loi otollisen maaperän digitaalisen yhteisöllisen mallin toteuttamiseen. Digitaalisuuden juurtuminen Valon työpajatoimintaan ja ohjaajien työotteeksi vaatii kannustusta, rakenteellista mahdollistamista ja tukea – niin koulutusta kuin suunniteltua osaamisen jakamista – sekä digivälineitä. Näillä toimenpiteillä voidaan ylittää havaittuja digikuiluja. Olisi myös hyödyllistä yhdessä ohjaajien kanssa muodostaa näkemyksiä digitaalisuuden tuomisesta hyödyistä oman työn organisointiin, osallistujien osallisuuden tukemiseen ja erityisesti yhteisöllisyyteen jo tunnistetun vuorovaikutuksen mahdollistamisen lisäksi.

Ymmärrystä digitaalisesta toiminnasta osana työpajan tavoitteellista pedagogista toimintaa voisi kehittää. Yhteistä keskustelua tulisi käydä myös osallistujien motivoinnin ja innostamisen keinoista sekä minäpystyvyyden tukemisesta digitaalisen median ja teknologian käyttöä varten. Digitaalinen yhteisöllinen ohjausmalli antaakin näihin vastauksia. Ohjaajien yhteiseen reflektointi- ja kehittämistyöhön tulee varata aikaa, ja sille tulee asettaa selvät tavoitteet. Näin mallia voi siirtää toimintaan ja jokaisen omiin työtapoihin.

Lähteet

Verke 2023. Nuorisotyön ammatillisen digiosaaminen työkalupakki. Viitattu 27.4.2023. <https://www.verke.org/julkaisut/nuorisotyon-ammattillisen-digi-osaamisen-tyokalupakki/>



Osa 4

Digitreenien tulevaisuus

Digikunnan ylläpito ja tulevaisuus

Kolehmainen, Marjo

Lopuksi katse tulevaisuuteen. Mitä toiminnasta opittiin toteuttajaorganisaatioissa? Entä miten malli soveltuu laajemmin toimialan käyttöön?

Valo-Valmennusyhdistyksessä (Valo) hankkeen toiminta mahdollisti digitaitojen harjoittelun sekä vahvasti digitaalisen median ja tekniikan hyödyntämistä tukien työpajatoiminnan periaatteita: osallisuutta, yhteisöllisyyttä ja hyvinvointia. Kohderyhmänä olivat työpajatoiminnan osallistujat, ja he hyötyivät hankkeesta. Se, kuinka kehitetty malli juurtuu hankkeessa ympäristönä toimineiden Valon työpajojen toimintaan, vaatii vielä organisaatiolta pohdintaa, mietintää ja päätöksiä. Yhteisöllisen digitaalisen toiminnan toteuttaminen voi jäädä muutaman innostuneen ohjaajan varaan, mutta parhaimmillaan osallistujien digiosaamisen kehittäminen kulkee punaisena lankana työpajojen toiminnassa.

Se, että hankkeen kohderyhmänä eivät varsinaisesti olleet työpajatoiminnan ohjaajat, tuo tunnistetun haasteen toiminnan juurruttamiseen: miten tehdään osaamisen siirtyminen ja kehitetyn mallin vieminen käytäntöön ja työkuultuuriin. Uudet työtavat ja niiden oppiminen edellyttävät niiden soveltamista nykyiseen työhön. Mikään malli ei lähde toimimaan sellaisenaan, kun on käynyt koulutuksen tai lukenut käsikirjan. Kyse on työntekijän tavasta (ja osaamisesta) toteuttaa tai soveltaa mallia omassa työssään. Ensin tarvitaan ymmärrystä siitä, miten digiosaamista voi edistää omassa työssään, ja sitten konkreettista toimintaa – digitekoja.

Hankkeessa Valon ohjaajat tiedostivat, että digitalisaatio vaikuttaa työpajatoiminnan osallistujien tarpeisiin niin elämässä yleensä kuin koulutukseen tai työhön siirtymisessä. Keskustelu siitä, miten digitaidot kansalaistaitoina vaikuttavat ohjaajan työhön ja muuttavat työn tekemistä, jäi hankkeessa vähäiseksi. Digitalisaation vaikutusta ohjaajan työhön ja tapoihin on vielä käsiteltävä – ja keskustelua on oikeastaan käytävä jatkuvasti.

Lisäksi hankkeen toiminnassa mallinnettiin, miten digitaalisen median ja teknologian hyödyntäminen voidaan kytkeä työpajatoimintaan sekä sen tavoitteisiin ja arvoihin. Työpajatoimintaa toteutetaan erilaisissa työympäristöissä, kun työpajalla voi valmentautua työelämään esimer-

kiksi kädentaitojen tai viestinnän sisältöjen merkeissä. Pajan sisällöstä huolimatta digi voidaan punoa osaksi toimintaa. Digiteot voivat olla pieniä, eikä ohjaajan tarvitse olla digivelho. Pohjaksi riittävät jo uteliaisuus ja halu kehittyä. (Karjula 2023.) Toiminnasta saatu kokemus osoittaa, että idearikkaus ja monipuolisuus sekä työpajatoiminnan osallistujien mahdollisuus vaikuttaa sisältöön yhteiskehittämisen avulla motivoivat heitä osallistumaan. Yhteiskehittäminen työtapanana on tuottanut yhteisöllisyyden ja osallisuuden kokemuksia.

Se, mitä yhteisöllisestä digitaalisen ohjauksen mallista siirretään toimintaan, on luonnollisesti pohtimisen ja rajaamisen paikka. Kehittäminen vaatii priorisointia: Millaisia muotoja toiminnassa käytetään? Millaisia sisältöjä käsitellään? Juurruttaminen aloitettiin jo hankkeen aikana, ja arvioinnin yhteydessä pohdittiin ohjaajien kanssa toiminnan jatkoa. DigiBrunssit ja workshopit oli koettu konkreettiseksi järjestetyksi toiminnaksi, ja niiden haluttiin jatkuvan. Yhteistyöllä niin eri hankkeiden kuin työelämän kanssa ja yhteisössä olevaa osaamista hyödyntämällä toimintaa onkin mahdollista jatkaa.

Toiminnan toteuttamisessa tulee olla aikaa perehtyä kehitykseen ja muiden organisaatioiden toimintaan. Näin voi oppia ja oivaltaa uutta sekä saada tukea. Yhteistyötä tekemällä voi hyödyntää eri organisaatioiden osaamista, tiloja ja välineitä sekä säästää resursseja.

Digiosaamisen vahvistamisen

merkitys työllisyyttä edistävässä toiminnassa

Hankkeen aikana havaitsimme digiosaamisen vahvistamiseen liittyvän toiminnan kasvun ja tarpeiden tunnistamisen selvemmin niin työpajatoiminnan kuin työllisyyttä edistävän toiminnan palveluissa. Covid-19 kiihdytti digitaalisten välineiden käyttöä ja vauhditti digiosaamisen tarvetta. Digitaalisen yhteiskunnan osallisuus ja toimijuus edellyttävät tietynlaista digiosaamista ja digitaalista sivistystä, jotka muodostavat toisiinsa kytkeytyneen kokonaisuuden. Digi- ja väestövirasto julkaisi keväällä 2023 digitaitosuositukset: taidot, jotka jokaisen suomalaisen tulisi hallita. (Digi- ja väestövirasto 2023.) Digitaalisessa yhteisöllisessä ohjausmallissa kuvattu digitaalinen toiminta mukailee näitä suosituksia.

Digiosaamisella suosituksissa tarkoitetaan digitalisoituvassa arjessa tarvittavien yksittäisten käytännön taitojen kokonaisuuksia. Suosituksissa on kuvattu kaikkien tarvitsemat yhteiset digitaidot eli niin sanotut perustaidot. Ne ovat 1) digitaaliset kansalaistaidot – esimerkiksi ymmärrys verkossa olevista palveluista ja niissä asioinnista, omien asioiden hoitaminen verkossa ja taito tuottaa monimediaista digitaalista sisältöä ja jakaa sitä –, 2) laitteiden ja sovellusten peruskäyttö – esimerkiksi sisällöntuotannon perustyökalut ja ylei-

simpien symbolien tunnistaminen – , 3) ongelmanratkaisukyky ja kyky löytää apua – esimerkiksi kyky soveltaa omaa osaamistaan muuttuvissa tilanteissa ja ymmärrys digiosaamisen jatkuvasta päivittämisestä – , 4) turvallisuustaidot – esimerkiksi tietosuojan periaatteet, omat oikeudet ja vastuut tietojen luovuttamisessa sähköisiin palveluihin, salasana, tunnistautumistiedot ja huijausten tunnistaminen – sekä 5) medialukutaito, sisällöntuotanto ja vuorovaikutus – esimerkiksi tiedonhaku ja arviointi, kriittinen medialukutaito ja kyky vuorovaikutukseen ja itseilmaisuu digitaalisissa kanavissa. (Digi- ja väestövirasto 2023.)

Yhteisten taitojen lisäksi eri elämäntilanteissa korostuvat erilaiset tarpeet. Suosituksissa on eroteltu kolme ryhmää: nuoret, työikäiset ja yrittäjät. Elämäntilanteen mukaan muuttuvat taitotarpeet liittyvät esimerkiksi asiointiin, opiskeluun, työn tekemiseen, yhteiskunnassa aktiivisena toimimiseen, uuden tiedon ja työvälineiden löytämiseen ja hyödyntämiseen sekä muuttuvissa tilanteissa ja digitaalisissa ympäristöissä toimimiseen. (Digi- ja väestövirasto 2023.)

Hankkeen toiminnassa olemme ottaneet huomioon suosituksissa olevan digisivistyksen. Emme ole käyttäneet digisivistyksen käsitettä, mutta kuvaamme niin mallin digitaalisen toiminnan kehikossa kuin keskeisissä käytänteissä digisivistyksen edistämisen keinoja. Uskomme digisivistyksen edistämisen korostuvan erityisesti työpajatoiminnassa. Sen huomioiminen valmennuksessa punoutuu varsin helposti arkisiin kohtaamisiin ja keskusteluihin osallistujien kanssa.

Digisivistys voi kehittyä vain digiosaamisen avulla. Digisivistys on sitä, että tietää, miten digitaalisessa ympäristössä toimitaan, ja ymmärtää, mihin väärin toimiminen tai osaamattomuus voi siellä johtaa. Digisivistys tarkoittaa laajempaa ymmärrystä asioiden yhteyksistä toisiinsa. Digitaalisessa toiminnassa tarvitaan digisivistystä toiminnan merkitysten ymmärtämiseksi. Digitaidot ja -sivistys kasvavat yhdessä. Yksittäiset taidot kasvattavat digiosaamista, mutta taitojen ohella kasvaa samalla usein myös digitaalinen sivistys – ymmärrys digitaalisesta ympäristöstä ja omasta roolista osana tätä ympäristöä. (Digi- ja väestövirasto 2023.)

Digisivistyksen taidot ovat ymmärrystä digipalveluista ja niiden saamisesta, kokemusta omasta kyvykkyydestä ja pystyvyyden tunteesta, digitaalisen ympäristön muuttuvuuden ymmärtämistä, taitoa ja ymmärrystä digiavun pyytämiseen sekä erilaisten viestintätapojen ymmärtämistä. Digiosaamista tukevat digitaalisen sivistyksen tekijät jakautuvat tiedolliseen sivistykseen (mitä täytyy tietää) ja toiminnalliseen sivistykseen (miten täytyy osata toimia). (Digi- ja väestövirasto 2023.)

Digitaalisessa yhteisöllisessä mallissa keskeisiä käytänteitä on minäpystyvyyden vahvistaminen. Mallissa kuvaamme menetelmiä, joilla minäpystyvyyttä voidaan vahvistaa. Digitaalisessa toiminnassa olemme jakaneet digiosaamisen

kerryttämisen tekniseen osaamiseen ja tiedolliseen osaamiseen, jotka mukailevat digisivistyksen tiedollista ja toiminnallista sivistystä.

Mallin käyttäminen

Hankkeessa tehty digitaalinen yhteisöllinen ohjausmalli on avoimesti käytettävissä työllisyyden edistämisen kentällä ja työpajatoiminnassa. Malli tukee yksittäistä toimijaa työssään ja antaa hänelle näkökulmia tarkastella toimintaansa digitaitojen kehittämisen ja digitaalisen osallisuuden edistämiseksi. Humakissa malli voidaan sisällyttää osaksi yhteisöpedagogien koulutuksen opintojaksojen materiaaleja. Humakissa koulutetaan yhteisöpedagogeista osaajia edistämään osallisuutta, yhdenvertaisuutta ja aktiivista kansalaisuutta. Tähän asiantuntijuuteen – kasvuun mallin ymmärtämisessä ja omaksumisessa – on saatavilla vahvaa tukea.

Lähteet

Digi- ja väestötietovirasto 2023. Digitaitosuositukset. Mitä pitää osata, jotta nyky-yhteiskunnassa pysyy mukana? Viitattu 9.6.2023. https://dvv.fi/documents/16079645/0/Digitaitosuositukset_2023_DVV.pdf/43da7b15-b081-70da-26a0-a8f75dd04393/Digitaitosuositukset_2023_DVV.pdf?t=1684749754836

Karjula, Katri 2023. Digitaalisen yhteisöllisen ohjauksen malli on nyt julkaistu! Blogikirjoitus 17.5.2023. <https://digigym.humak.fi/blogit/digitaalisen-yhteisollisen-ohjauksen-malli-on-nyt-julkaistu/>

Liite 1. DigiGym: digitaitoja työpajatoimintaan - käsikirja ammattilaisille

Katri Karjula ja Ville Tolppanen
DigiGym: digitaitoja työpajatoimintaan –
käsikirja ammattilaisille

<https://www.humak.fi/julkaisut/di-gigym-digitaitoja-tyopajatoimintaan/>

ISBN 978-952-456-448-9

ISSN 2343-0664 (painettu)

ISSN 2343-0672 (verkkójulkaisu)

Humanistinen ammattikorkeakoulu
julkaisuja, 166

© Humanistinen ammattikorkeakoulu,
2023, Helsinki



Miksi on tärkeää, että digitaitoja harjoitellaan työllisyyttä edistävässä toiminnassa? Miten toteuttaa digitaitojen harjoittelu osana työpajatoimintaa? Tämä julkaisu esittelee DigiGym-hankkeessa kehitetyn mallin digitaitojen harjoittelun lähtökohdista, mahdollisuuksista ja käytännöistä.

Digitaalinen yhteisöllinen ohjausmalli on yhteiskehittämällä toteutettavaa ohjauksellista toimintaa, jossa digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntämällä ja käsittelemällä edistetään vuorovaikutusta, yhdessä olemista ja tekemistä, yhteisöllisyyttä ja osallisuutta. Ohjauksellinen toiminta voi olla joko fyysisessä tai digitaalisessa ympäristössä tapahtuvaa tai niiden sekoitus. Digitaalista mediaa ja teknologiaa voidaan hyödyntää toiminnassa välineenä, toimintana ja/tai sisältönä.

Digistelyä, elämää ja osallisuutta – Digitaalinen yhteisöllinen ohjausmalli työpajatoimintaan -julkaisu antaa työpajatoimijoille ideoita ja konkreettisia malleja osallistujien tarpeet huomioivaan, digiosaamista ja -osallisuutta lisäävään toimintaan osana työpajan muuta toimintaa. Julkaisu sopii työllisyyttä edistävien tahojen ammattilaisille nuori- ja sosiaalialoilla sekä alojen opiskelijoille ja kouluttajille.

DigiGym oli Humanistisen ammattikorkeakoulun ja Valo-Valmennusyhdistyksen toteuttama, osittain Euroopan sosiaalirahaston rahoittama REACT-EU-hanke vuosina 2021–2023.



ISBN 978-952-456-449-6
ISSN 2343-0664 (painettu)
ISSN 2343-0672 (verkkajulkaisu)

Humanistinen ammattikorkeakoulu julkaisuja, 167
© Humanistinen ammattikorkeakoulu ja tekijät, 2023, Helsinki