

Mikko Äärynen (toim.)

Humakin bLogi- kirja 2



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU



Mikko Äärynen (toim.)

Humakin bLogikirja 2

ISBN 978-952-456-356-7

ISSN 2343-0664 (painettu)

ISSN 2343-0672 (verkkojulkaisu)

Humanistinen ammattikorkeakoulu julkaisuja, 95.

© Humanistinen ammattikorkeakoulu, 2019, Turku

Taitto: Emilia Reponen

SISÄLTÖ

Esipuhe	7
KuoHuLab	8
Heli Suutari, Jari Klemola & Mika Vesterinen KuoHulab-hankkeen työntekijä Kuopion kaupungin etsivän nuorisotyön mukana	9
Henna Halmetvaara ”Mulla ois vielä yks hyvä juttu” – osallisuutta rakentamassa lastensuojelun KahviPerheKuolemavertaisryhmässä	11
Heli Suutari Nuorisotyötä Kuopion maaseudulla, osa 1/4	13
Sanoittamalla kaupunginomistajaksi	16
Antti Pelttari Ollaan samaa maata	17
Antti Pelttari Valtakunnallisen voittajasanoituksen tarina	19
KUVAKO - kuvakommunkaatio vastaanottokeskuksissa	22
Sisko Räsänen Kurkistus joulukuuhun 2018: kuvien testaamista	23
Tanja Gavrilov Toimintaa ja toimijoita: hankevuoden 2019 aloitus KUVAKO-hankkeessa	25
Suvi Pylvänen & Teemu Järvisalo Sovellus testattavana	27
Marja Eskel KUVAKO-hankeella pyritään kohti parempaa kielellistä saavutettavuutta	29

Elina Tapio	
Kuvakommunikaation hyödyntäminen vastaanottokeskuksen vuorovaikutustilanteissa.....	32
Marja Eskel	
KUVAKO–hanketta esiteltiin EU-komissiolle ja päätösseminaarissa Helsingissä	33
Marja Eskel	
KUVAKOa somettamassa.....	35
Tanja Gavrilov	
Kuvan rooli monikulttuurisissa kohtaamisissa vahvistuu.....	37
Marja Eskel	
Kuvakom–sovellus on käytössä jo liki 3.000 henkilöllä.....	39
PELIMO	42
Janina Sjöstrand	
Opettajat ja asiantuntijat äänessä opetuspelin suunnittelussa.....	43
Kimmo Laine	
Pelimo-hankkeen innovaatiotyöpajat.....	45
Kimmo Laine	
Innovaatiotyöpajojen tuotokset	47
Niina Autiomäki	
Opetuspelin kehitystyöstä ja asemoinnista digikentällä	48
Niina Autiomäki	
Tekijät pelin takana - PELIMO-pelin ohjelmointi.....	49
Niina Autiomäki	
Tekijät pelin takana - kuvitus	51
Niina Autiomäki	
Tekijät pelin takana - pelikäsikirjoittaminen.....	53
Niina Autiomäki	
Navigointia uusissa oppimisen maisemissa – terveiset Kasvatustieteen päiviltä!.....	55

Lev i vårt språk56

Juha Manunen
Lev i vårt språk på Åland57

Maja Andersson & Jarl Hanhikoski
Hur ser Livs undervisning ut?58

Brita Peura, Maja Andersson, Jarl Hanhikoski & Johan Hedrén
Närundervisning i Vasa59

Juha Manunen
Tecknens ursprung och betydelse60

Sotepeda 24/763

Sanna Nieminen & Mari Holmroos
Rohkeutta yhdessä tekemiseen – johda avoimuutta ja innostusta.....64

Esipuhe

Blogitekstien kautta hankkeissa tehtyt havainnot ja niissä tuotettu uusi tieto on avoimesti kaikkien saatavilla heti tuoreeltaan. Hankkeiden tulosten taustalla on lukemattomia kohtaamisia, kokeiluja, hulluja ideoita ja yhdessä uurastettuja lukemattomia työtunteja. Virallisissa hankeraporteissa nämä jäävät usein näkymättömiin. Tämän julkaisun teksteissä vilkaistaan hanketoiminnan arkeen ja esiin pääsevät niin tekijät kuin kohderyhmätkin.

Humakin bLogikirja 2 kokoaa yhteen hankkeissa kirjoitettuja blogikirjoituksia tehden Humakin koulutus-, tutkimus- ja innovaatiotoimintaa näkyväksi. Humanistisessa ammattikorkeakoulussa toteutetaan vuosittain kymmeniä erillisrahoitteisia hankkeita, joilla ammattikorkeakoulu tuottaa uutta osaamista yhteiskunnan käyttöön.

31.12.2019

Mikko Äärynen

TKI-päällikkö



KuoHuLab – Kuopion kaupungin ja Humanistisen ammattikorkeakoulun oppimisen, kehittämisen ja innovoinnin laboratorio

KuoHuLab – Kuopion kaupungin ja Humanistisen ammattikorkeakoulun oppimisen, kehittämisen ja innovoinnin laboratorio – on yhteisöllinen ja luova kohtaamisen areena, jossa eri toimijat kohtaavat yhteisen ongelman tai haasteen äärellä. Ongelmien ratkaisemisen lähtökohta on yhdessä työskentely, moninäkökulmaisuus ja kokeilukulttuurin henki. Tavoitteena on Kuopion kaupungin palveluiden kehittäminen, alueiden erilaisten haasteiden ja ongelmien ratkaiseminen sekä uudenlaisten kokeilu- ja oppimisympäristöjen testaaminen ja pilotointi.

Heli Suutari, kehittämisasiantuntija, KuoHuLab-hanke, Kuopion kaupunki,
Jari Klemola, kehittäjä-lehtori, KuoHuLab-hanke, Humak
Mika Vesterinen, etsivä nuorisotyöntekijä, Kuopion kaupunki

Blogiteksti on julkaistu myös 20. marraskuuta 2019 KuoHulabin blogisivustolla

KuoHulab-hankkeen työntekijä Kuopion kaupungin etsivän nuorisotyön mukana

KuoHulab-hankkeen työntekijä Jari Klemola oli viime syksynä yhteydessä Kuopion kaupungin etsivään nuorisotyöhön. Juankosken alueeseen liittyvä yhteistyökuvio syntyi nopeasti, sillä alueella toimivalla etsivällä nuorisotyöllä oli tiedossa nuoria, joille haluttiin tarjota [kohdennettua pienryhmätoimintaa](#). Alueen nuorten aikuisten ongelmat liittyivät yksinäisyyteen, sosiaalisiin vaikeuksiin sekä pitkään jatkuneeseen eriytymiseen yhteiskunnasta.

Ryhmätoiminta käynnistyi KuoHuLab-hankkeen ja kaupungin yhteistyönä

Kaupungin resursseilla ryhmätoiminnan järjestämistä hankaloitti se, että toimintaan osallistuneet henkilöt asuivat toisiinsa nähden pitkien välimatkojen päässä ja heidän osallistumismahdollisuudet ryhmätoimintaan olivat kulkuyhteyksien vuoksi rajalliset. KuoHulab-hanke mahdollisti auton vuokraamisen nuorten kuljetuksia varten sekä työparin etsivän nuorisotyön työntekijälle.

Ryhmätoiminta käynnistyi marraskuussa 2018. Ryhmä koontui talven aikana yhteensä 14 kerta. Keskimäärin nuoria aikuisia oli kokoontumisissa 4–5. Tämän lisäksi yhteyttä pidettiin muun muassa WhatsApp-sovelluksella ja puhelimitse. Yhteydenpidon hoiti pääsääntöisesti etsivän nuorisotyön työntekijä. Yhteydenpito oli tiiviistä ennen tapaamisia ja myös ryhmätapaamisten välillä.

Osallistujien toiveet ja ideat käyttöön

Ryhmätoiminta suunniteltiin yhdessä ryhmäläisten kanssa. Pääsääntöisesti erilaiset liikunnalliset kokeilut, kuten frisbeegolf ja pilates, olivat haluttuja. Ryhmäläiset saivat myös keksiä itselleen oman nimen ja Suunnaton suksee -nimi olikin eräs varsin onnistunut valinta.

Kun tapaamisen kohde ja toiminto oli päätetty, alkoi hankkeen kehittäjälehtori Jari järjestellä asioita niiden mahdollistamiseksi ja kertoi ryhmän WhatsApp-ryhmässä esimerkiksi aikatauluista ja muista käytännön asioista. Etsivän nuorisotyön työntekijä Mika piti tiiviimmin yhteyttä yksittäisiin nuoriin ja oli tietoinen siitä, kuka osallistuisi mihinkin toimintaan.

Tapaamiset toteutuivat kahden viikon välein lukuun ottamatta loma-aikoja. Tapaamiset tapahtuivat pääosin iltapäivällä tai illalla Kuopion keskustassa, Siilinjärvellä, Tahkovuorella tai Juankoskella. Poikkeuksena oli Rautavaaran [Metsäkartanon](#) kaksipäiväinen Nuotta-leiri keväällä 2019, johon osallistui neljä nuorta aikuista. Matkat eri kohteisiin tehtiin vuokratulla pikkubussilla.

Yksi tapaaminen kesti 3–4 tuntia, sisältäen suunnitellun toiminnan ja erityisen tärkeänä pidetyn yhdessä ruokailun, jolloin keskustelu, rauhassa, nuorten kanssa heitä liikuttavista asioista mahdollistui. Samalla suunniteltiin myös ryhmän tulevia toimintoja.



Toiminnallisuus ja yhdessä tekeminen olivat vahvasti mukana kohdennetussa pienryhmätoiminnassa Juankoskella. Kuvituskuva. Kuvalähde: Hal Gatewood on Unsplash

Ajomatkojen aikaiset keskustelut tärkeitä

Ajomatkojen aikana nuoret keskustelivat yleensä etsivän nuorisotyöntekijän kanssa, mutta monet olivat myös omissa oloissaan kuulokkeet korvillaan. Kevään aikana matkat taittuivat ryhmänjäsenten keskinäisessä puheensorinassa.

Keskustelun aiheet olivat varsin merkittäviä nuoren omaan elämäntilanteeseen liittyviä asioita. Ryhmäläiset olivat melko avoimia kertoessaan omasta tilanteestaan ja taustastaan. Kevään aikana muutamat nuoret aikuiset intoutuivat juttelemaan myös kuljettajan kanssa takapenkiltä käsin. Usein ajomatkan aikana käydyt keskustelut olivat merkityksellisempiä kuin ohjatun toiminnan aikana. Keskustelukulttuurissa tapahtui selkeä muutos, kun ryhmäläisten tutustuminen syveni ja luottamus kasvoi.

Ryhmätoiminnan merkitykset moninaiset

Ryhmän hyödyistä ryhmäläiset itse ovat antaneet muun muassa seuraavaa palautetta:

”Ryhmä on auttanut yksinäisyyteen ja ahdistukseen. Ollut kiva, kun on päässyt kokemaan asioita joita ei muuten ole mahdollista tehdä.”

Etsivän työntekijän näkökulmasta ryhmätoiminta on käytännössä ainoa palvelu, jota on voitu tarjota syrjäytymisvaarassa oleville nuorille aikuisille. Nuoret pääsivät tekemään asioita, joita muutkin nuoret tekevät ja joihin heillä ei ollut tavallisesti ollut taloudellisia mahdollisuuksia osallistua. Ryhmätoiminnan merkitys tuli myös hyvin esille kesätauon aikana, jolloin toiminnan katkosta pidettiin murheellisena asiana muutaman ryhmäläisen mielestä.

Toiminta on vahvistanut ryhmäläisten sosiaalisuutta, tarjonnut vaihtelua yksinäiseen arkeen sekä rohkaissut nuoria kohtaamaan ja kokeilemaan erilaisia asioita. Useilla nuorilla ryhmätoiminta on auttanut masennuksen ja yksinäisyyden torjuntaan. Ryhmätoiminta rohkaisi yhtä nuorta itsenäistymään sekä aloittamaan opiskelun.

Lukuvinkki:

Tutustu kohdennettuun pienryhmätoimintaan Kuopion kaupungin dokumentissa: ”ILO OLLA NUORI. Nuorisopalveluiden toimintaohjelma 2017–2020” https://www.kuopio.fi/documents/7369547/7757867/IloOllaNuori_2018.pdf/43073857-d38b-4be3-b1f0-c55da0b7fc16

Henna Halmetvaara, kulttuurituottajaopiskelija, KuoHuLab, Humanistinen ammattikorkeakoulu

Blogiteksti on julkaistu myös 15. marraskuuta 2019 KuoHulabin blogisivustolla

”Mulla ois vielä yks hyvä juttu” – osallisuutta rakentamassa lastensuojelun KahviPerheKuolema- vertaisryhmässä

Pitsa tuoksuu ja kahvinkeitin porisee kotoisasti. Tuo porina jää kuitenkin toiseksi, kun nuoria alkaa saapua Amalian viihtyisiin tiloihin. Juttu lentää ja nauru raikaa. Oleskelutilan sameista ikkunoista syyskuinen ilta näyttää harmaalta ja kolealta, mutta nuoret ovat täynnä virtaa ja elämää.

KahviPerheKuolema-ryhmäksi itsensä nimennyt 14–21 –vuotiaiden nuorten porukka on kokoontunut kevästä 2019 asti: on keilattu, käyty piknikillä ja torijätskillä, pelattu biljardia ja nähty Piina-näytelmä. Nuoria yhdistää se, että kaikilla jotakin kokemusta lastensuojelusta. Vertaisryhmän taustalla on Kokemuskuulijat -niminen ryhmä, jossa jo aikuisiksi kasvaneet lastensuojelun kokemusasiantuntijat toimivat kehittääkseen lastensuojelua Kuopion alueella. Kokemuskuulijat aloittivat nuorten ryhmän vapaaehtoisvoimin.

”Mitä mää pistän tähän kohtaan, kun mä oon ihan vaan yläasteella?”, yksi nuorista kysyy, kun saa täytettäväkseen hankkeen aloitustietolomakkeen.

”Eikö oo hirveetä, kun heti ekaks pistetään tämmöstä täyttämään?” KuoHuLab-hankkeen projektipäällikkö Anniina Aunola nauraa ja neuvoo papereita täyttäviä nuoria. KuoHuLab-hanke on nuorten ryhmän kehittämispartneri yhdessä Pohjois-Savon lastensuojelun kehittämissyksikön ja [Pe-säpuu ry](#):n kanssa. Papereiden täyttö liittyy hankkeen rahoitukseen, eikä suinkaan ole joka kertainen aloitusrituaali. Hankkeen tavoitteena on, että jatkossa nuoria sijoittavat

kunnat näkisivät toiminnan merkityksen ja vastaisivat toiminnan kustannuksista

”Onko sitä mutakakkua? Onko onko onko..?”

Tällä kertaa toiveet on kuultu ja nuorten suunnittelema menu vauhdittaa illan keskusteluja. Ruoan ääreen kokoontuminen yhdistää, ja sen on huomannut myös Pohjois-Savon lastensuojelun kehittämissyksikkö, joka tarjoaa pikkupurtavat. Nuoria ohjaava vertainen Kokemuskuulija-ryhmään kuuluva Susa asettelee mutakakun tarjolle ja kyselee samalla, mitä ryhmä toivoisi seuraaville kerroille.

”No sitä paintballia!”

”Mitä se on....?”

Joku lämmittää mutakakkua mikrossa ja tarjoilee toisillekin. Keskustelu on hersyvää ja poukkoilee paintballista koulumaa-ilmaan, mopoihin, puhelimiin ja perheisiin.

”Tarkottaaks tää kohta niinku biologista perhettä vai sijais?”, kyselee yksi vielä lomaketta täyttävä nuori.

Niin, perheisiin. Vertaisryhmän yhtenä tavoitteena on kokemusten jakaminen. Jakamista helpottaa, kun muut ymmärtävät omaa tilannetta. Ja vaikei perhekuvioita sen enempää jaettaisikaan, löytyy yhteys helposti, kun on yksi selkeä yhdistävä tekijä.



Vertaisuuden voimalla nuoret aikuiset kehittävät lastensuojelua Kuopion alueella.



Ruoan äärelle kokoontuminen yhdistää! Aikuisiksi kasvaneet lastensuojelun kokemusasiantuntijat toimivat kehittääkseen lastensuojelua Kuopion alueella.

”Onko teillä usein sellanen tilanne, että joudutte miettimään, että puhutaanko nyt biologisesta vai sijaisperheestä?”, Aunola kysyy nuorilta.

Tällä kertaa keskustellaan tavanomaista enemmän sijaisperhearjesta: Kiusaako sossut vai onko ne meidän puolella? Kuunteleeko kukaan meidän mielipiteitä? Tiedätkö, miksi sinut on sijoitettu? Nuoret ovat hämmästyttävän avoimia ja aitoja. Nuorten tilanteet ovat erilaisia ja toisia kunnioitetaan ja kuunnellaan. Yhtenä ajatuksena onkin, että ryhmässä voi halutesaan kasvaa pikkuhiljaa perhehoidon kehittäjäksi esimerkiksi Kokemuskuulijat –ryhmään. Omista taustoista ei kuitenkaan ole painetta kertoa mitään. Mukana toiminnassa saa olla oma itsenään.

Nuoret ovat kuulleet ryhmästä sijaisvanhemmilta tai sosiaalityöntekijöiltä. Tärkein syy mukaan lähtemiselle on ollut uusien ihmisten tapaaminen ja se, että porukassa on mukavaa. Yhteinen näkemys on se, että porukkaan otetaan ilolla mukaan uusia.

”Mulla ois vielä yks hyvä juttu”, lähtöä tekevä poika ilmoittaa ja kaikki kääntyvät kuulolle. Nauretaan ja vieraana huomaa, miten yhteisöllisyys ja osallisuus kuplivat ilon seassa. Ulkona harmaa ei näytä enää niin harmaalta ja sydän on saanut paljon ajateltavaa. Tulevaisuuden toivot.

Lastensuojelun vertaisryhmä on suunnattu 14–21 –vuotiaille nuorille, joilla on kokemusta lastensuojelusta. Maksuton ryhmä kokoontuu noin kahden viikon välein Kuopiossa. Lisätietojaa ja ilmoittautumiset: Pohjois-Savon lastensuojelun kehittämisyksikkö Tuija Anttila-Raitanen 044 740 1993.

Avoin ryhmä Facebookissa: [Kokemuskuulijat](#)

Kirjoitaja Henna Halmetvaara opiskelee Humanistisessa ammattikorkeakoulussa kulttuurituottajaksi (AMK). Hän teki opintoihinsa kuuluvaa harjoittelua KuoHuLab-hankkeessa.

Heli Suutari, kehittämisasiantuntija, KuoHuLab–hanke (Kuopion kaupunki)

Blogiteksti on julkaistu myös 3. joulukuuta 2019 KuoHulabin blogisivustolla

Nuorisotyötä Kuopion maaseudulla, osa 1/4

Nuorisotyötä Kuopion maaseudulla -kirjoitussarja muodostuu neljän blogitekstin kokonaisuudesta. Teksteissä kuvataan nuorisotyön ja etsivän nuorisotyön arkea Kuopion maaseudulla. Kirjoitukset perustuvat syksyllä 2019 tekemiini työntekijähaastatteluihin.

Nuorisotyö ja etsivä nuorisotyö Kuopion maaseudulla

Mistä koostuvat etsivän nuorisotyöntekijöiden ja nuorisotyöntekijöiden työpäivät, illat ja joskus yötkin? Millaista palvelua etsivän nuorisotyöntekijät tarjoavat? Netistä on helppo löytää työntekijätiedot toimialueineen (esim. [PoInt.fi](https://www.poliisi.fi/)-palvelusta), mutta ei kuvauksia työn luonteesta ja laajuudesta. Kirjoitussarjan tarkoituksena on avata, mitä Kuopion kaupungin nuorisotyö ja erityisesti etsivä nuorisotyö, tarjoavat maaseudulla asuville nuorille ja nuorille aikuisille.

Pyrin rakentamaan työn sisällöstä kokonaiskuvaa haastattele-malla maaseudulla työskenteleviä etsivän nuorisotyöntekijöitä, nuorisotyöntekijöitä sekä henkilöitä, jotka ovat työnsä kautta kytköksissä nuorisotyöhön maaseudulla. Saadakseni paino-tuksen pysymään etsivän nuorisotyön haasteissa ja mahdolli-suuksissa olen rajannut haastateltavat työntekijät lähinnä niihin paikkoihin, joissa nuorisotilatoimintaa on ollut vasta vähän ai-kaa, joissa se on hajanaista tai joissa sitä ei ole lainkaan. Mui-den paikkakuntien osalta olen merkinnyt tiedon, onko alueella

nuorisotilaa. Toivon juttusarjan kirkastavan ja konkretisoivan jo olemassa olevan palvelun arkea, mahdollisuuksia, sen eri-tyisluonteisuutta sekä mahdollisia kehittämisen alueita.

Erilaiset työmuodot

Nuorisotyön tehtävä karkeasti tiivistettynä on ohjata, kasvattaa ja tukea nuorta kasvamaan omaksi itsekseen ja osaksi yhteis-kuntaa.

Nuorisotyötä voidaan toteuttaa useilla eri työmuodoilla. Perin-teisin lienee samassa tilassa pitkäkestoisesti jatkuva nuorten koh-taaminen. Tilana voi olla esimerkiksi nuorisotila tai kerhotila.

Etsivän nuorisotyöntekijät liikkuvat siellä, missä nuoret viet-tävät vapaa-aikaansa. Tavoitteena on kohdata niitä nuoria, jot-ka ovat palveluiden ulkopuolella tai tarvitsevat niistä huolimatta tukea.

Liikkuvassa nuorisotyössä nuorisotyöntekijät siirtyvät sin-ne, missä nuoria on ja kohtaavat heitä säännöllisesti sovituilla paikoilla. Liikkuvan nuorisotyön yksi muoto on [Aseman lapset Ry:n Walkers auto eli Wauto](#).

Wauto tarkoittaa matkailuautosta nuorten kohtaamispaikaksi muutettua kulkuneuvoa. Kuopiossa Wautoa on käytetty osa-na nuorisotyötä erityisesti haja-asutus- ja kuntaliitosalueilla.



Nuorisotyötä ja etsivää nuorisotyötä tehdessä aikaa tarvitaan nuorten kohtaamiseen sekä ajomatkoihin alueille, joissa nuoret elävät. Kuvituskuva: Peter Chou, Pixabay

Wauton toiminta alkoi Kuopiossa syksyllä 2017 ja jatkuu vielä syksyn 2019. Wauto on tarkoitettu alle 18-vuotiaiden nuorten kohtaamiseen. Wautossa on aina oltava kaksi työntekijää ja jokaisen toimintaillan jälkeen tehdään raportti.

Nuorisotyö verkossa mahdollistaa keskustelujen käymisen paikasta riippumatta ja nimettömänä. Chat palveluista löytyy niin nuorisotyö- kuin psykologi- ja kuraattori-chat sekä läk-sy-chat.

Nuorten iltoja Kuopion maaseudulla

Maaseutumaisilla alueilla kaupungin nuorisotilat toimivat Riistavedellä, Nilsiässä, Juankoskella, Maaningalla ja Vehmersalmella.

Karttulassa nuorten iltoja järjestetään kahdella eri koululla ja Kurkimäessä nuortenillat niin ikään ovat koulun tiloissa. Se, ettei tiloja ole suunniteltu nuorisotiloiksi, voi tuoda mukanaan

haasteita tilan muokkaamisesta viihtyisäksi vapaa-ajan ”olo-huoneeksi”. Kaikki tilat eivät myöskään ole ajan tasalla vaan niissä voi olla, esimerkiksi vanhentunutta laitteistoa sekä sisäilmaongelmia.

Nuorteniltojen olemassaoloa, paikasta riippumatta, kuvattiin monella tavalla tärkeiksi. Niiden kautta aikaisemmin piiloon jääneet nuorten ongelmat ovat nousseet esiin. Nuorten palaute työntekijöille on ollut ilahtuneen ihmettelevää: ”Ihanko oikeasti olette täällä meitä varten?” Työntekijöitä on myös kiitetty siitä, että he ovat aidosti nuorten puolella ja yrittävät auttaa.

Haasteena maaseudulla toteutettavassa nuorisotyössä koettiin työntekijöiden vaihtuvuus. Tätä selittää korvauksettomien pitkien työmatkojen lisäksi tuntityöntekijöiden vähäiset työtunnit, jolloin palkka jää pieneksi. Työntekijäresurssin rajallisuus vaikuttaa myös niin, ettei mahdollisuutta esimerkiksi pienryhmä- tai leirityöhön ole. Tilannetta voisi helpottaa esimerkiksi työsuhteauto, jolla saisi kulkea työmatkat.

Työntekijät muistuttivat, että työparius on tärkeä työssä jaksamisen edellytys. Työparin merkitystä perusteltiin niin turvallisuuden, jakautumisen mahdollisuuden kuin reflektoinnin kautta. Usein vaihtuvalle työparille, ei synny samanlaista luottamuksellista suhdetta, jolloin oman työn peilaus ja tilanteiden purkaminen jäävät vajaaksi. Myös työnohjaus koettiin tärkeänä juuri kuulemisen ja kuulluksi tulemisen näkökulmasta.

Liikkuva nuorisotila nuorten kohtaamisen mahdollistajana

Wauto koettiin käyttökelpoisena työvälineenä syrjäkylillä asuvien nuorten tavoittamisessa. Liikkuva nuorisotila mahdollisti nimenomaan kaukana kylän keskustasta asuvien nuorten kohtaamisen. Jo Wauton pysähtymispaikalle nuorille kertyi matkaa ja he liikkuivat paikalle mopolla, moottorikelkalla tai vanhempien tuomana. Kerrallaan Wautoon mahtuu mukavasti noin kahdeksan nuorta, mutta joskus tilassa on ollut yli kymmenenkin nuorta.

Eteläisellä puolella Kuopiota Wauto on ollut käytössä keskimäärin kaksi kertaa viikossa, joka toinen viikko. Wautolla ovat työskennelleet pääsääntöisesti nuorisotyöntekijät. Etsivän nuorisotyöntekijät ovat olleet mukana kohdennetusti, kun joltain alueelta on noussut huoli nuorista ja on ajateltu näiden nuorten hyötyvän esimerkiksi etsivän nuorisotyön pienryhmätyöskentelystä.

Toisaalta työntekijät toivat esiin, että ennen kuin nuoret ovat ottaneet Wauton omakseen, asian eteen on täytynyt tehdä melko paljon markkinointia. Wauton ei koettu voivan korvata varsinaista nuorisotilaa, jossa tekemisen mahdollisuudet ja tilat ovat eri tasolla ja josta löytyvät esimerkiksi vessat, eikä sähköä tarvitse säännöstellä.

Työntekijät korostivat, että Wautolla työskentelyä on tehtävä nuorten ehdoilla. Parhaat tulokset ovat syntyneet silloin, kun nuoret itse ovat kertoneet, mihin Wautolla kannattaa tulla.

Eri työmuodot ja toimintaan sitoutuminen edistävät syvempää vuorovaikutusta

Eri paikoissa tapahtuvien toimintojen, esimerkiksi välituntitoiminnan, kouluajan päätyttyä – ennen koulukyytien tuloa – tapahtuvan kohtaamisen, ja varsinaisella vapaa-ajalla tapahtuvan työn, kerrottiin tukevan toinen toistaan.

Olipa kyseessä liikkuva nuorisotyö tai kiinteässä paikassa järjestettävät nuortenillat, työntekijät peräänkuuluttivat toimintaan sitoutumisen tärkeyttä. Työntekijöiden liiallinen vaihtuvuus sekä harvakseltaan toteutuvat palvelut, estivät syvemmän vuorovaikutuksen syntymisen nuorten kanssa.

Kirjoitussarjaa varten haastatellut työntekijät: Merja Alm, Henna-Riina Heikura, Katja Jäppinen, Janne Katajisto, Miina Morko, Asta Sajaniemi, Tommi Salmela, Henni Vartiainen, Mika Vesterinen

Lisätietoa Kuopion kaupungin maaseutualueista löytyy

Kuopion kaupungin sivuilta:

<https://www.kuopio.fi/fi/maaseutualueet>

<https://www.kuopio.fi/fi/kuntakeskukset>

<https://www.kuopio.fi/fi/kylat>

Pohjois-Savon Kylät ry:n sivuilta:

<https://www.pohjois-savonkylat.fi/maakunnan-kylat/>

Sanoittamalla kaupunginomistajaksi

Vuonna 2018 käynnistyneessä Sanoittamalla kaupunginomistajaksi–hankkeessa, Opetus- ja kulttuuriministeriön tukemana, aktivoitiin ihmisiä tekemään havaintoja omasta kotikaupungistaan ja paketoimaan nämä havainnot alueesta kertovan laulun sanoituksiksi.

Hanke toteutettiin yhdessä Turun, Imatran ja Riihimäen kaupunkien kanssa.

Itse sanoittamista ei kuitenkaan rajattu näihin kaupunkeihin, vaan sanoittaa sai minkä tahansa kaupungin tarinaa. Sanoittamiseen kannusti valtakunnallinen sanoituskilpailu biisi, jossa etsittiin uusia, kaupunkiympäristöä kuvaavia laulujensanoituksia.

Kilpailun voittaja ratkesi alkuvuodesta 2019.



Antti Pelttari

Blogiteksti on julkaistu myös 15. helmikuuta 2019 Biisisanoittamon blogisivustolla

Ollaan samaa maata

”Kirjastolta Peltosaareen liian pitkä matka / sivistys ei kulkuansa radan ali jatka / jos et ohi kulje, huomata sen saatat / missä sydän sykkii, ollaan samaa maata”

Näin alkaa tuore, tuleva Riihimäki-biisi eli kyseisen sarjan voittajasanoitus Lasiinpuhaltajat.

Sanoituksen kirjoittajan Juha Kuisman sydän sykkii Riihimäelle aivan erityistä tahtia, sillä hänen isänsä suku on sieltä kotoisin. Ei aivan alun perin, vaan vasta evakkomatkan päätteeksi, jonka lähtöpisteet olivat Antrea ja Vuoksenranta. Paljon muistoja on Riihimäestä ehtinyt kertyä, sillä Kuisma on viettänyt lapsuudessaan paljon aikaa alueella, etenkin vaarinsa tilalla. Vielä tänä päivänäkin suvun jäseniä asuu Riksussa.

Kuisman kirjoittajatausta juontaa juurensa 12-vuotiaaseen Juha-poikaan asti, joka näki Hollywood-adaptaation Marjorie Kinnan Rawlingsin teoksesta The Yearling. Tämä elokuva teki nuoreen poikaan vaikutuksen.

– Lämminhenkinen elokuva herätti ajatuksen siitä, että haluan itsekin luoda tekstiä, joka voisi koskettaa ihmisiä, Kuisma muistaa.

Fanipojasta biisinsanoittajaksi

– Yläasteella aloitin hapuilevan runoilun, ja kiinnostus kirjallisuutta kohtaan johti luontevasti kirjallisuuden opiskelujen pariin Jyväskylän Yliopistoon. Tuona aikana pääsin tutustumaan opastettuna useiden aikakausien kirjallisuuteen, ja innostuin milloin mistäkin, hän kertoo.

T.S. Eliotin, Aila Meriluodon ja monen muun tekstit inspiroivat tätä kirjoittajaa yliopistovuosina, mutta käänteentekevää oli tutustuminen Lauri Viidan runouteen. Se nimittäin Kuisman mu-

kaan ”nosti eteen betonisen seinän”, sillä hän rakastui Viidan käyttämään kieleen.

– Pikku hiljaa huomasin jääneeni sen vangiksi. Kirjoitukseni alkoivat kuulostaa omaan korvaan diminutiivi-Viidalta, fanipojan kirjoitelmilta, mies myöntää.

Kirjoittaminen jäi tauolle. Aikaa kului. Kuisma tutustui keväällä 2018 jo joitain vuosia läpimurtoaan omaan uraansa hakevaan laulajaan. Hän alkoi kirjoittamaan tälle kappaleen sanoituksia tarkoituksenaan luoda radiohitin, mutta yhteistyö ei lähtenyt siivilleen tällä erää. Tuli saman vuoden syksy ja Biisisanoittamo rantautui Riihimäen Vihreään taloon. Kuisman serkku oli kuullut tämän kirjoittaneen kappaleiden sanoituksia ja vinkkasi meneillään olevasta Kaupunkibiisin sanoituskilpailusta. Kuisma päätti osallistua Palefacena tunnetun Karri Miettisen vetämään Biisinsanoittamoon. Junassa istuessaan hän kuitenkin äkkäsi, että olisi kyllä hyvä, jos ihan tyhjin käsin ei sanoittamoon menisi.

– Kirjoitin 70 prosenttia, tai yli, kyseisestä tekstistä matkalla Palefacen työpajaan, tajuttuani, että olisi varmaan hyvä näyttää Karrille jotain tekstiä. Karrin ajatukset inspiroivat tukevoittamaan kertosaetta muutamalla säkeellä, jotka lisäilin siltä istumalta. Kirjoitin tekstiin myös pienen intron.

Oivat lasinpuhaltajat, lasiinpuhaltajat

– Ensimmäinen säe taisi liittyä ”oiviin lasiinpuhaltajiin”. Säkeen rytmi kerrytti kaiken muun. Pyöritin säkeen rytmiä päässäni ja rytmin ympärille kertyi tekstimassaa, Kuisma kuvailee sanoituksen syntyprosessia.

Sekä Paleface että osallistujat Vihreän talon Biisinsanoittamossa olivat juuri niin kannustavia, kuin kuvitella saattaa. Sanoitus

soi pop-iskelmänä Kuisman ajatuksissa. Mies kertoo luottavansa, että Rock Academy saa sanoituksen ja sävellyksen lyömään kättä.

– Ehkäpä ilman näitä hyviä sydämiä olisin saattanut pitää kilpailua yhdentekevänä, hän tuumaa.

Kuisma kertoo Lasiinpuhaltajat-sanoituksessaan tarinan lasitehtaan työntekijästä, joka rakastaa Ella-nimistä aputyttöä, kohtaa hänen kanssaan karun arjen ja hevosvoimin tekee talvipakkasessa työtään valittamatta, oli angiina tai ei. Mutta kun tämä oiva mies kaartuu tuopin ylle kankakuppilassaan, saavat surut ja murheet, ilot ja toiveet sekä salatut tunteet kyytiä. Tehtaan väki saa tarvitsemansa vertaistuen, sillä näiden Peltosaaren baarin pöytien ääressä istuvat he, jotka ovat sanoituksen mukaan ”samaa maata”, onhan ”vanhaan viljaan jäänyt vielä puitavaa”. Tarinan henkilö on inspiroitunut sukulaismiehen tarinasta.

– Toivon, että teksti muistuttaa niistä ihmisistä, joiden sinnikkydestä tämä maa saa voimansa. Tarinan kaljahuurut saattavat hämätä joitakuita, mutta jokainen ihminenhan on laulun arvoinen, Kuisma sanoo.

”Tehtaan porukassa unohtaa ei saata / siellä sydän sykkii, ollaan samaa maata”.

LASIINPUHALTAJAT

KIRJASTOLTA PELTOSAAREEN LIIAN PITKÄ MATKA
SIVISTYS EI KULKUANSA RADAN ALI JATKA
JOS ET OHI KULJE, HUOMATA SEN SAATAT
MISSÄ SYDÄN SYKKII, OLLAAN SAMAA MAATA

PELTOSAAREN BAARIN OIVAT LASIINPUHALTAJAT
TARINOISSAAN TAVOITTAVAT IHMISYYDEN RAJAT
LASIJÄTTEET PAKKASELLA HEVOSVOIMIN KULKI
KENEN KEUHKOT PETTIVÄT, SEN ARKUN KANSI SULKI

VAIVAT, NAISET, KAIKKINAISET JOUTAVUUDET
PAINA EIVÄT MENETETTY TILAISUUDET
TEHTAAN PORUKASSA UNOHTAA EI SAATA
SIELLÄ SYDÄN SYKKII, OLLAAN SAMAA MAATA
PUHE SAMMALTA TUO SIIS LISÄÄ JUOTAVAA
ON VANHAAN VILJAAN JÄÄNYT VIELÄ PUITAVAA

PALOHEIMON TEHTAAN KAUNIS APUTYTÖ ELLA
JOTA LASIINPUHALTAJA ANOI RAKKAUDELLE
TARTTUIVÄÄRIIN LUPAUKSIIN JA RUUSUVAIHTUI HARJAAN
ARKI ISKI KARUMMIN KUIN LEHMÄHULLUUS KARJAAN

VAIVAT, NAISET, KAIKKINAISET JOUTAVUUDET
PAINA EIVÄT MENETETTY TILAISUUDET
TEHTAAN PORUKASSA UNOHTAA EI SAATA
SIELLÄ SYDÄN SYKKII, OLLAAN SAMAA MAATA
PUHE SAMMALTA TUO SIIS LISÄÄ JUOTAVAA
ON VANHAAN VILJAAN JÄÄNYT VIELÄ PUITAVAA

PUHE SAMMALTA TUO SIIS LISÄÄ JUOTAVAA
ON VANHAAN VILJAAN JÄÄNYT VIELÄ PUITAVAA

Antti Peltari

Blogiteksti on julkaistu myös 22. maaliskuuta 2019 Biisisanoittamon blogisivustolla

Valtakunnallisen voittajasanoituksen tarina

”Taikamaton tarina on kaikkietävän kertojansa antirasistinen kannanotto. Teksti on melankolisen toiveikas nähdyn, kuullun ja kuvitellun sekoitus. A-osan säkeistöt syntyivät nopeasti, miltei yhdeltä istumalta. Kertosäettä muovailin pidempään, ensiluonnos oli lattean yksiulotteinen ja osoitteleva. Valmiiseen versioon taisi tulla tasoja senkin edestä.”

Näin kertoo helsinkiläinen, kontulalainen Jukka Raitio kaupunkibiisin sanoituskilpailun valtakunnallisen sarjan voittajatekstinsä synnystä. Raitio on tottunut kirjoittaja ja sanoittaja, ja siitä kertoo muun muassa parin vuoden takainen voitto lähiöbiisin sanoituskilpailussa. Tuolloin hän voitti sanoituskilpailun Kontulan ostarimiljööseen sijoittuvalla tekstillään. Voitto innoitti häntä osallistumaan uuteen Humakin järjestämään kaupunkibiisin sanoituskilpailuun.

Raitio uskoo, että olisi osallistunut kilpailuun vaikka olisi ollut ensikertalainen sanoituskilvassa. Erityisen kannustimen uuden sanoituksen kirjoittamiseen hän ammensi Harri Saksalan vinkivideosta, joka löytyi Biisisanoittamon Facebook-kanavalta. Tällä videolla Saksala mainitsi maahanmuuttoteeman olevan ajankohtaisuudessaan oiva biisin lähtökohta, ja siitä ehkä kannattaisi juuri nyt lähteä sanoitusta tekemään. Raitio tarttui tähän vinkkiin ja ryhtyi kirjoittamaan kilpailuun lähetettäväksi tuoretta tekstiä.

Taikamaton sisko

Saksalan vinkki osoittautui erinomaiseksi, sillä vuosi sitten talvella Raitio oli myös kirjoittanut ja säveltänyt maahanmuuttoaiheisen, Meri-Rastilaan sijoittuvan kappaleen, jonka hän kuivailee olevan tämän voittajasanoituksen sisarteos.



Panu Hämeenahon näkemys Taikamatto-sanoituksesta.

– Taikamaton sisarteoksessa on ainakin osittain kyse samankaltaisista tunteista ja ajatuksista: kohtaamisen mahdollisuudesta ja muureja ylittävästä, jaetusta ihmisyydestä, hän kertoo.

Raitio raottaa aarrearkun kantta. Meri-Rastilan unet -sanoitus alkaa näin:

*”Talvi Meri-Rastilassa
antennilautaset jäässä.
Yöksi ilta vaihtumassa,
radioaaltoja nukkujan päässä.*

*Todellisuus vasten hauraan
lohtunsa antavaa unta.
Linnuntiellä tarttuu auraan
Afrikan tähdiltä tuoksuva lunta.*

*Mogadishu Avenue
kirahvilla Pikku Myy
kohti meren rantaa ratsastaa.
Pysäkillä Kallvikin
hän pyytää mukaan Bashirin
uneen, jossa jää on kantavaa.”*

Muotorakenteista ja niiden vierestä

– Runous on vapauden valtakunta, ja lauluissa on tärkeintä, että kieli soi tavalla tai toisella – ja sanojalla on sanottavaa.

Tämän sanoittajan tarina alkaa 12-vuotiaan pojan luota. Jukka-han se siinä, tietenkin, ja hän on kuuntelemassa radiota, joka soittaa juuri nyt Hectoria. Tähän hetkeen juurtuu kahden vuosikymmenen matka kirjallisuuden ja musiikin kautta Raition ensimmäisiin omiin lauluteksteihin. Kaunokirjallisuus on kuullut hänen elämänsä lapsesta saakka, ja lukemisen myötä syntyi vähitellen tarve käyttää kieltä maailmojen luomiseen. Raition opinnot Tampereella suuntautuivat aluksi kirjallisuuden pariin.

– Lauluteksteissäni olen alusta lähtien suosinut mitallisia muotorakenteita ja puhtaita riimejä. Mutta vaikka ne minulta luonnistuvat, arvotukseni ja arvostukseni eivät toki rajoitu näihin säännönmukaisuuksiin.

Raition tekstillis-musiikillisten vaikutteiden punainen lanka kiemurtelee läpi suomirockin ja muiden eri-ikäisten klassikoiden läpi. Laululyriikoiden alettua rullata alkoi Raition ystävä

säveltämään hänen sanoituksiaan. Tämä yhteistyö toimi myös toisin päin: ystävän sävellettyä sanattomia musiikkikappaleita, antoi hän niitä Raitiolle tekstitettäväksi. Nuotteihin sanoittaminen puolestaan harjaannutti tekstin tekemisen tekniikkaa.

– Sävelsin Taikamaton vakuuttuakseni siitä, että teksti toimii lauluna. Omilla sävellyksillä myös uhmaan musiikillista lahjattomuuttani. Jännittävää saada vielä kolmaskin sävelmä, ja mieluiten maksimoin jännityksen jättämällä tyyllilajin lopullisen valinnan muusikoille.

Taikamatto tulee saamaan muodonmuutoksen tämän kevään aikana, nimittäin se saa musiikillisen asun ylleen. Tästä järjestyksessään jopa kolmannesta Taikamaton sävellystyöstä ja sovituksesta vastaa Rock Academy Finland. Rock Academyn bändi myös tuo kappaleen kantaesitykseensä Helsinki-päivänä 12.6. kaikkien kuultavaksi. Helsinki onkin sopiva näyttämö tälle kappaleelle, onhan Valtakunnallinen kaupunkisanoitus syntyjään helsinkiläinen.

– Taikamaton tapahtumapaikat olen valinnut tarinan ehdoilla siten, että ne ovat jotakuinkin yleisesti tunnistettavissa, Raitio kertoo.

TAIKAMATTO

Paperiton henkipatto,
matto, jolla lensit, alas ammuttiin
Vettä tihkui taivaan katto,
märkä pyörre heitti sinut Helsinkiin.

Leino-patsaan tyhjät taskut,
kämmentessä femma riittää ratikkaan.
Eivät nousut, pakkolaskut
hänelläkään perustuneet matikkaan.

Suojaava taivas kodittomin jumalin
on suojaa vailla itsekin ja silmin utuisin
se näkee matossasi uutta lehtivihreää
ja kuinka Espan lehmuksia Eikka hengittää.

Elielinaukiota

ylität, kun yltyy ääntenpaisumus.
Paikallinen uskonsota:
harmonikka vastaan sananjulistus.

Myyt yhden Ison Numeron ja
poimit jonkun pudottaman tupakan.
Raskolnikovin kohtaa Sonja
varjoisalla seinustalla aseman.

Suojaava taivas kodittomin jumalin
on suojaa vailla itsekin ja silmin savuisin
se näkee, miten matollasi lintu virkoaa
ja hento laulu riisuu Eikan pronssihaarniskaa.

Mittaaat Säästöpankinrantaa,
keräät pullot, joista saldo lasketaan.
Ilta bonuksensa antaa:
Juhlateltan bändi tsekkaa saundejaan.

Suojaava taivas kodittomin jumalin
on suojaa vailla itsekin ja silmin janoisin
se näkee, miten matollasi varttuu puolikuu
ja tähtikeinun himmentynyt ketju kirkastuu.

Suojaava taivas kodittomin jumalin
on suojaa vailla itsekin ja voimin vähäisin
tuo sinut sadunkulmaan, jossa vartoo Eikka jo
ja taikamaton myötä nousee aamuaurinko.

San. Jukka Raitio



KUVAKO - kuvakommunkaatio vastaanottokeskuksissa

KUVAKO – kuvakommunkaatio vastaanottokeskuksissa on kolmivuotinen EUSAn rahoittama hanke (2017-2020). Sen tavoitteena on kehittää kuviin pohjautuvaa kommunikaatiota arjen tilanteisiin, joissa turvapaikanhakijoilla ja vastaanottokeskuksen työntekijöillä ei ole yhteistä kieltä. Vastaanottokeskuksissa tehdyn tutkimustyön ja kokeilujen pohjalta luodaan kuvallisen ja graafisen viestinnän keinoin mobiilisti käytettävä kommunikointisovellus, joka helpottaa eri kulttuuritaustoista tulevien ja eri kielisten henkilöiden kohtaamista ja yhteistä ymmärrystä.



Kurkistus joulukuuhun 2018: kuvien testaamista

KUVAKO- hanke on edennyt siihen pisteeseen, että vielä on muutama viikko aikaa testata graafikko Johanna Havimäen luonnostelemia kuvia. Kuvat tulevat mobiilisovellukseen testattavasi vuoden 2019 alkupuolella. Sovellusta on tarkoitus testata Pohjois-Savon opistolla opiskelevien turvapaikan hakijoiden/turvapaikan saaneiden henkilöiden kanssa. Kuvia on testattu muuallakin kuten esim. vastaanottokeskuksissa Kajaanissa, Kaarlenkadulla ja Nurmijärvellä.

Pohjois-Savon opistolla on vuodesta 2015 alkaen ollut turvapaikan hakijoita/jo turvapaikan saaneita opiskelijoita. Osa opiskelijoista on majoittuneena oppilasasuntolassa ja osa käy opistolla päivittäin; joukossa on myös Siilinjärven Tarinan vastaanottokeskuksen asiakkaita. Oppilaitoksella on kuvia ollut arjen apuna jo vuosien ajan. Kuvista on hyötynyt sekä oppilaitoksen henkilökunta, kantasuomalaiset opiskelijat että mahdolliset turvapaikan hakijat tai jo turvapaikan saaneet henkilöt.

Joulukuussa 2018 testasin noin kaksisataa sovellukseen tehtyä kuvaa, testissä oli mukana yhteensä 23 alkuvaiheen perusopetuksessa olevaa opiskelijaa, joiden kieli- ja kulttuuritaustat vaihtelevat. Heistä jokainen osasi suomen kieltä – kuka enemmän, kuka vähemmän. Kokemuksen pohjalta huomasin, että yksinkertaiset ja vain yhtä tai maksimissaan kahta eri merkitystä kantavat kuvat, olivat kaikkein parhaiten ymmärrettävissä. Mikäli kuva oli monimerkityksellinen ja sisälsi runsaasti informaatiota, sen merkitys hämärtyi.

Keräsin kuvatestauksessa saatua tietoa ja ajatuksia, joita testauksen jälkeen välitin graafikko Johanna Havimäelle, jotta hän voisi palautteen perusteella muokata kuvia entistä ymmärrettävimmiksi. Jäin miettimään, miten paljon suomalaisen kulttuurin visuaalista lukutaitoa pitää olla, jotta haastavimmiksikin

koetut kuvat olisivat ymmärrettäviä ja tukisivat yhteistä ymmärrystä.

Visuaalisen lukutaidon kulttuurisidonnaisuus

Visuaalinen lukutaito on aina kulttuurisidonnaista, se kehittyy ja vahvistuu eletyn elämän ja kokemusten mukaan. Tavallisissa elämäntilanteissa emme erikseen ajattele vaikkapa sitä, miksi opasteväreissä käytetään sinistä väriä. Symboloiko sininen väri jotain luvallista, turvallista ja sallittua? Jos näin on meille suomalaisille, niin onko värin merkitys sama myös muissa kulttuureissa? Entä miksi varoitusmerkit ovat kolmioin mallisia? Symboloiko punainen väri muuallakin jotain kiellettyä? Me keski-ikäiset ainakin muistamme sangen elävästi mitä tarkoitti, kun opettajan punakynä viuhui.

Kuvasymbolien taakse kätkeytyy monesti monimerkityksellistäkin tietoa, jota emme edes aktiivisesti ajattele tiedoksi. Näkevinä henkilöinä kuitenkin luemme jatkuvasti ympäristössämme olevaa informaatiota ja osaamme sujuvasti toimia vaihtuvissa tilanteissa saamamme visuaalisen tiedon avulla. Jäin miettimään, miten eri kulttuureista tulevien henkilöiden visuaalinen lukutaito poikkeaa toisistaan? Miten meille vieraaseen kulttuuriin tulleet henkilöt hahmottavat ympäröivän yhteiskunnan visuaalisen viestinnän? Miten kuvien avulla voisi parhaiten viestiä abstrakteja asioita? Kuinka paljon toisesta kulttuurista tulevan on ymmärrettävä ympäröivän kulttuurin visuaalisia singnaaleja pystyäkseen kommunikoimaan kuvilla, varsinkin jos kuvat eivät ole yksinkertaisia sisältäen vain vähän tietoa?



Kuvatestauksessa saatu palaute ja ideat ovat olleet tärkeitä sovelluksen kehittämisessä. Kuva: © Olli Punto

Kieltomerkki, joka on testatuissa kuvissa punainen poikkiviiva esitettävän asian päällä, ymmärrettiin poikkeuksetta jotenkin kieltäväksi tai negatiiviseksi asiaksi. Selkeästi testaukseen osallistuvat opiskelijat olivat opiskelleet suomalaista kulttuuria, sillä kuvien tunnistamisen lisäksi, he usein myös kertoivat, onko asia sallittua vai ei suomalaisessa kulttuurissa ja suomalaisessa yhteiskunnassa. Jäin pohtimaan, että minkä verran pelkät kuvat olisivat kertoneet ilman minkäänlaista suomalaisen kulttuurin tuntemusta? Miten avautuisi sellaiset vaikeat termit kuten esikoulu, koulutuspolitiikka tai vaikkapa velvollisuus?

Kuvien testaaminen on avartanut käsitystä viestinnästä ja varsinkin siitä, miten viestintä ja yhteinen ymmärrys lisääntyy kuvien avulla. Täytyy kuitenkin muistaa, että kuvien käyttämisen apuna on myös luonnollinen ihmisten kohtaamisessa oleva viestintä kuten ilmeet, eleet, puhe ja muu auditiivinen informaatio. Mielenkiinnolla jään odottamaan tulevaa kevättä, jolloin saamme mobiilisovelluksen kuvineen testattavaksi.

Tanja Gavrilov, lehtori, Humak, viittomakielen tulkki (AMK), medianomi (AMK)

Blogiteksti on julkaistu myös 4.huhtikuuta 2019 KUVAKOn blogisivustolla

Toimintaa ja toimijoita: hankevuoden 2019 aloitus KUVAKO-hankkeessa

Vuoden alku 2019 KUVAKO-hankkeen parissa on lähtenyt vauhdikkaasti käyntiin. Kaikki hankkeessa suunniteltavat tuhat uutta kuvaa ja hankkeessa kehitettävä mobiilisovellus valmistuvat tänä keväänä, ja siten tekemistä on riittänyt. Avainhenkilöitä alkuvuoden 2019 aikana ovat olleet graafikko Johanna Havimäki sekä sovelluksen parissa työtään tekevä Teemu Järvisalo. Myös muu hankeväki on tehnyt työtään eri puolilla Suomea.

Kuvasuunnittelua ja sovellustestausta

Monien hanketehtävien alkuvuosi on pitänyt sisällään niin kuvasuunnittelua kuin sovellustestaustakin. Kuopion alueen kuvaryhmissä olemme katsoneet kuvia yhdessä turvapaikanhakijoiden kanssa, ja keskustelleet kuvien sisällöistä ja niiden muutostarpeista. Olemme käynnistäneet sovelluksen testausjaksot niin Helsingissä kuin Kuopiossakin, ja iloksemme olemme saaneet testaajiksi hankkeemme pääkohderyhmää eli turvapaikanhakijoita. Testausjaksojen aikana sovelluksen suunnittelijat voivat seurata testijaksoon osallistuvien henkilöiden toimintaa sovellusympäristössä, ja kehittää tämän tiedon perusteella sovellusta edelleen. Testijakson jälkeen tarkoituksemme on kerätä tietoa sovelluksen käytettävyydestä ja sovelluksessa olevista kuvista myös palautekeskustelujen avulla.

KUVAKO-kuvat on luokiteltu sovelluksessa useampaan kategoriaan. Kategorioita ovat mm. terveys, vastaanottokeskus ja turvapaikkaprosessi. Sanasto, jota olemme kuvittaneet, on ollut haastava, mutta sen kuvittaminen on ollut mahdollista. Monet

kuvista välittävät viestin sellaisenaan, mutta joidenkin kuvien rinnalle tarvitaan myös muuta viestintää, että niiden merkitykset voi ymmärtää oikein. Meidän on ollut hyväksyttävä hankkeessa se seikka, että osa kuvista toimii vain puheen tai kirjoitetun tekstin tukena, eivätkä kuvat välttämättä itsessään välitä viestiä halutunlaisena. Tällaisia haastavia kuvitettavia käsitteitä ovat olleet esimerkiksi *hyvinvointi* ja *jokamiehen oikeudet*.

Hankkeessa kehitettävän mobiilisovelluksen nimi täytyy päätää pian, että saamme suunniteltua loppuun niin sovelluksen logon kuin viestinnässä käytettävät tekstitkin. Viestintä onkin tärkeä osa-alue kevään hanketyössä. Pohdimme tällä hetkellä aktiivisesti muun muassa sitä, kuinka viestimme valmistuvasta sovelluksesta ulospäin, ja jaamme tietoa valmistuneista kuvista kentälle, jossa toimii niin vastaanottokeskusten työntekijät kuin turvapaikanhakijatkin. KUVAKOn tuhat uutta kuvaa ja muut mahdolliset kuvakommunikaatiotuotteet löytyvät jatkossa [Papunetin kuvapankista](#), jossa ne jo osittain ovatkin. Pyrimme ohjaamaan viestinnällämme ihmisiä jo tässä vaiheessa Papunet-sivustolle, jonne materiaali hankkeen päätyttyä jää pysyvästi.

Viestinnän, päätösseminaarin ja hankejulkaisun suunnittelua

Hankkeen muita työtehtäviä kuvien ja sovelluksen rinnalla vuoden alussa ovat olleet muun muassa päätösseminaarin sekä hankejulkaisun suunnittelu. Suunnittelua on tehty isommalla porukalla tammikuuisessa suunnittelupäivässä Kuopiossa ja sen



Sovellustestausjakso on alkamaisillaan Helsingissä. Kuva: Marja Eskel

jälkeen pienemmissä kokoonpanoissa eri puolilla Suomea. Yhteydenpidossa ja palaverissa olemme käyttäneet luovasti kaikenlaisia viestintävälineitä ja -kanavia. Olemme alkuvuonna tehneet yhteistyötä myös Humakin tulkkiopiskelijoiden kanssa. Opiskelijat opinnollistavat työtehtäviä hankkeemme parissa eri tavoin. He muun muassa suunnittelevat some-kampanjaa, sovelluksen testausjakson palautekeskustelua sekä hankkeesta tiedottavan videon tekoa turvapaikanhakijoille. Työtehtävien integroiminen opetukseen palvelee niin opiskelijoita kuin hankettammekin.

Kaikkien jo mainittujen hanketoimien rinnalla suunnittelemme hankkeessa saatujen tulosten ja tietojen jakamista ja jalkauttamista, jotka nivoutuvat vahvasti aiemmin mainittuun viestinnän suunnitteluun, ja kaikkeen muuhunkin hanketyöhön. Hanketieto jalkautuu varmasti kaikkien hanketoimijoiden kautta eteenpäin aivan itsestäänkin, mutta sitä on mietittävä myös erikseen. Sen lisäksi, että uusi tieto saavuttaa kumppanimme ohjausryhmässä sekä hankeväen ja yhteistyökumppaneiden kanssa käydyissä palaverissa, jaamme tietoa kentälle myös Helsingissä 3.10.2019 pidettävässä päätöseminaarissamme, jossa jaamme tietoa niin viranomaisille, vastaanottokeskusten työntekijöillekin kuin opiskelijoillekin.

Kevään aikana tavoitteenamme on suunnitella ja tuottaa myös printtimateriaalia, jota on tarkoitus jakaa tilaisuuksissamme viimeisen hankevuoden aikana. Sen lisäksi, että jaamme tietoa ja tuotettuja materiaaleja kasvokkain ja julkaisumme välityksellä, pyrimme jakamaan niitä myös sosiaalisen median kautta. Sosiaalisen median kautta pyrimme tavoittamaan ensisijaisesti Suomessa asuvat turvapaikanhakijat. Tavoitteemme on, että hankkeessa tuotettu uusi tieto kuvakommunikaatiosta ja hankkeessa tuotetut kuvakommunikaatiotuotteet otetaan käyttöön mahdollisimman laajalti vastaanottokeskusympäristöissä.

Suvi Pylvänen, lehtori, XAMK & KUVAKO-hanke
Teemu Järvisalo, TKI-asiantuntija, XAMK & KUVAKO-hanke,

Blogiteksti on julkaistu myös 12.huhtikuuta 2019 KUVAKO:n blogisivustolla

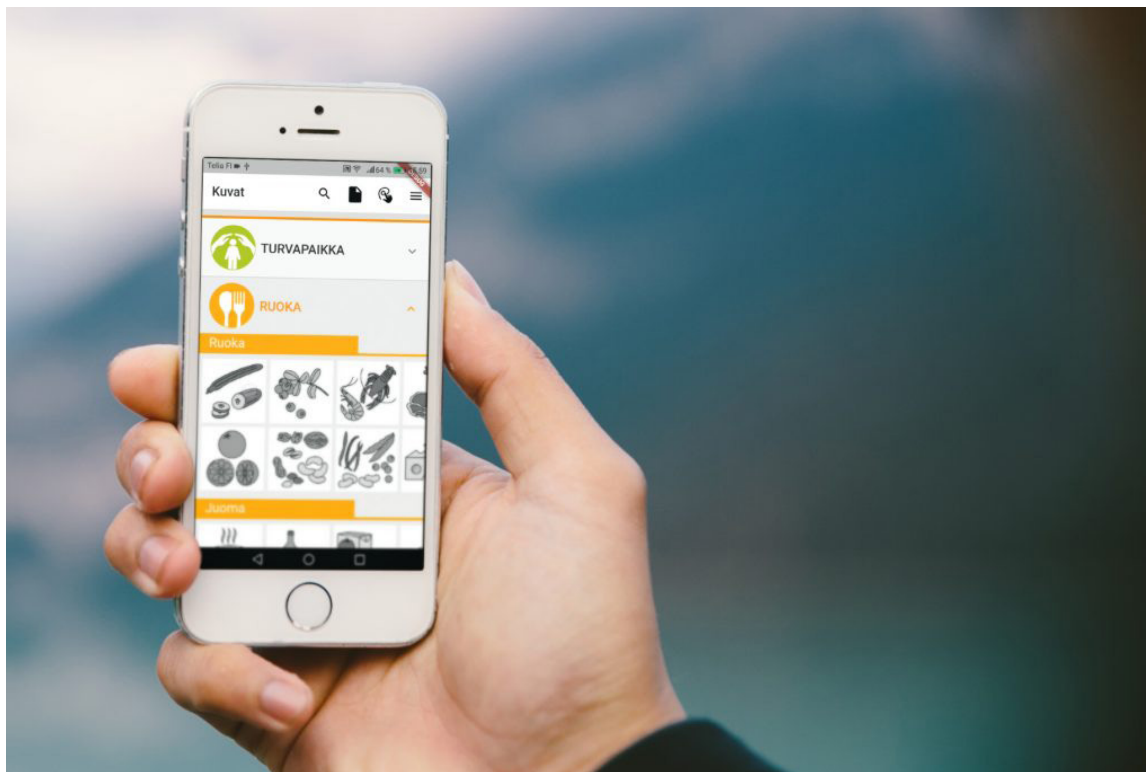
Sovellus testattavana

KUVAKO-hankkeessa on kehitetty kuvakommunikaatiosovelusta vuoden verran, jonka avulla maahanmuuttajat voisivat helposti löytää kuvia käsitteille ja sanoille kommunikaatiolanteissa, joissa yhteistä kieltä ei ole.

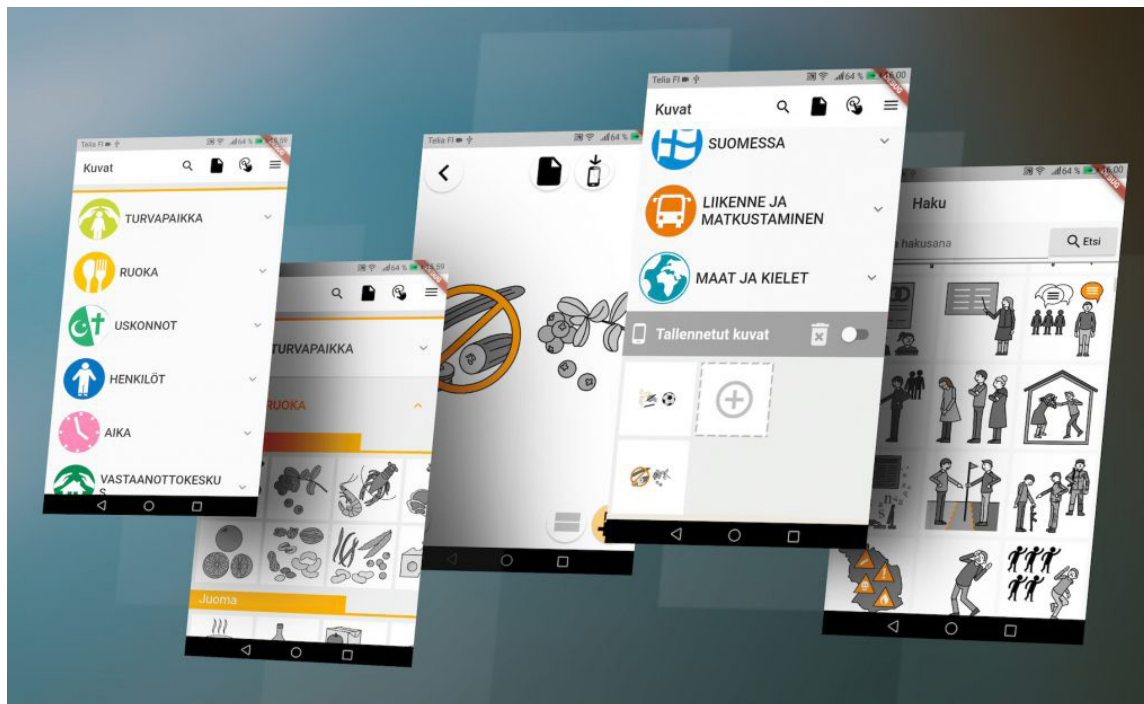
Prosessin alkuvaiheessa kartoitettiin kohderyhmää ja käyttöilanteita. Varhaisten prototyyppien ja niiden testauksen perusteella sovellukselle luotiin runko, jonka pohjalta sitä on voitu kehittää eteen päin (lue blogikirjoitus sovelluksen ensimmäisistä vaiheista) ja määrittää muutamia keskeisimpiä toiminnallisuuksia, joita sovelluksessa tulisi olla: sovelluksella pitäisi

pystyä selaamaan kuvia helposti, omasta puhelimesta pitäisi pystyä lisäämään kuvia, kuviin pitäisi pystyä tekemään merkintöjä ja luotuja kuvia pitäisi pystyä tallentamaan ja jakamaan.

Suunnitteluvaiheessa myös mietittiin mahdollisuutta lisätä videoita, valmiita kommunikaatiopohjia, erilaisia näkymiä eri kohderyhmille ja äänivastineita kuville. Jotta sovellus vastaisi kuitenkin tärkeimpään tarkoitukseensa eli kuvakommunikaation, sovelluksen kehityksessä päädyttiin keskittymään olennaisimpiin toimintoihin. Mahdollisissa jatkohankkeissa toiminnallisuutta voitaisiin jatkaa ja laajentaa.



Kuvako-sovelluksen päänäkö, jossa kuvia voi selata.



Näkymiä sovelluksesta: kuvakategoriat, avattu kuvakategoria, kanvas-näkymä, tallennetut kuvat ja kuvien hakutoiminto.

Sovellukseen rungoksi muodostui kuvakategoriat, jotka kaikki näkyvät pääsivulla. Kategoriaa painamalla sen alle avautuu kyseisen kategorian kuvat, jotka tarpeen mukaan on vielä laitettu alakategorioihin. Kuvaa painamalla sen saa isommaksi ja vietyä tilaan, jossa sen päälle voi laittaa kieltomerkin, piirtää tai kirjoittaa sekä tallentaa lopputuloksen omiin kuviin.

Ensimmäistä mobiilialustoilla toimivaa versiota sovelluksesta päästiin testaamaan [Pohjois-Savon opistolla](#) elokuussa 2018. Osallistujia oli yhteensä 12, jotka oli jaettu tulkkausta helpottamaan darin, somalian ja arabian kielisiin ryhmiin. Osallistujat tulivat ryhmissä pöydän ääreen. Jokainen sai puhelimen tai tabletin, jossa sovellusta sai testata. Osallistujille annettiin tehtäviä, joita heidän piti sovelluksella tehdä. Testaustilanteesta ja siinä ilmenneistä huomioista sovellustiimi kirjoitti muistiinpanoja jatkotyöstämistä varten. Testaajia myös haastateltiin lopussa heidän kokemuksestaan.

Osallistujat pitivät sovelluksesta ja sen käyttö koettiin suhteellisen helpoksi. Osallistujat tykkäsivät mahdollisuudesta piirtää ja kuvien selaus koettiin helppona. Haastavana koettiin kuvien vieminen piirtotilaan. Moni toivoi, että kuvan saisi täppäämällä suuremmaksi, mikä testausvaiheessa ei vielä ollut toiminnassa. Lähes kaikki osallistujat toivoivat myös suomenkielistä vastinetta kuvien yhteyteen.

Näiden testauksessa tulleiden parannusehdotusten myötä sovellusta on jatkokehitetty syksyn 2018 ajan. Jatkokehityksen aikana sovelluksen väliaikaiset kuvitukset ja ikonit saatiin vaihdettua sovellukselle räätälöityihin ja käyttöliittymä sai paremman ulkoasun. Sovellukseen on myös saatu hankkeessa kuvitettuja oikeita kuvasisältöjä.

Sovellus on nyt valmiina pilotointivaiheeseen, jossa testaukseen valitut maahanmuuttajat pääsevät lataamaan sen omaan puhelimeensa ja käyttämään sitä muutaman viikon ajan. Tältä ajalta sovellus kerää anonymia tietoa mm. siitä, että mitä kuvia ja kuvakategorioita testaushenkilöt ovat käyttäneet, kuinka usein he ovat sovellusta käyttäneet ja kuinka kauan kerralla. Osallistujia on myös haastateltu heidän käyttökokemuksistaan, jonka perusteella sovellukseen on päästy tekemään viimeisiä muokkauksia.

Sovellus on valmis ja ladattavissa kaikille alkukesällä 2019 iPhone ja Android puhelimille.

Voit tutustua sovellukseen [videolla](#) (kesto: 0:26)

Kirjoittajista Suvi Pylvänen toimii lehtorina ja Teemu Järivälsalo TKI-asiantuntijana XAMK:n Kouvola-kampuksella. He ovat molemmat mukana kehittämässä KUVAKO-hankkeessa tuotettavaa kuvakommunikaatiosovellusta.

Marja Eskel, opettaja, KUVAKO-hankkeen projektipäällikkö ja kehittäjälehtori, Humak

Blogiteksti on julkaistu myös 2. toukokuuta 2019 KUVAKO:n blogisivustolla

KUVAKO-hankeella pyritään kohti parempaa kielellistä saavutettavuutta

Humakin käynnistämän KUVAKO-hankkeen kohderyhmänä ovat erityisen haavoittuvassa asemassa olevat turvapaikanhakijat, kuten lapset, naiset sekä vammaiset. [Sovelluksen pilotointivaiheessa](#) testaustyöpajoissa on huomioitu erityisesti mainitut ryhmät. Työpajoja on järjestetty muun muassa kuurojen, huonokuuloisten, luku- ja kirjoitustaidottomien, naisten sekä alaikäisten yksin Suomeen tulleiden lasten muodostamisessa työpajoissa. KUVAKO-hankeella pyritään kohti parempaa kielellistä saavutettavuutta.



Visuaalinen ilmaisu tulkkauksesta Kuva: © KUVAKO-hanke

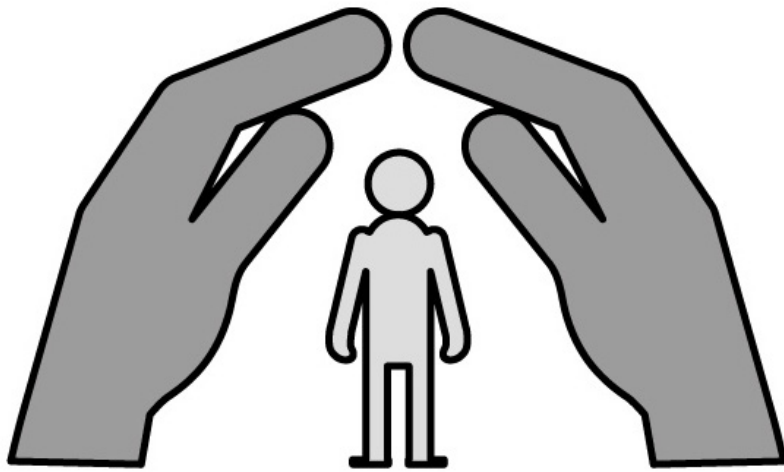
Testaajien palaute kehittää sovellusta

Sovellusta on testannut noin 50 käyttäjää tämän blogitekstin laatimisen aikaan. Viimeiset testausryhmät päättyivät toukokuun puolessa välissä, jolloin testaukseen osallistujia haastettiin heidän käyttökokemuksistaan. Kokemusten perusteella sovellukseen tehdään vielä viimeisiä muokkauksia.

Etelä-Suomen testaustyöpajoihin on osallistunut kuuroja, huonokuuloisia sekä luku- ja kirjoitustaidottomia. Työpajoissa ei ole ollut yhteistä kieltä eikä tulkkaukspalvelua ole ollut mahdollista käyttää. Olemme konkreettisesti päässeet kokeilemaan, kuinka KUVAKOssa kehittämämme kuvat ja sovellus toimivat ohjeistusten antamiseen. Lisäksi testausryhmäläiset ovat autaneet toinen toisiaan ymmärtämään, mitä ohjeistukset tarkoittavat ja kuinka sovellus toimii.

Haasteita ja onnistumisia

Usein testaajille muun muassa sähköpostin käyttäminen tai sovelluksen lataaminen on ollut aluksi hyvinkin haasteellista. Oivallusten ja ilon määrä on ollut sitäkin suurempi, kun sähköpostin lähettäminen ja sitä kautta testauslinkin saaminen sovelluksen lataamiseen on onnistunut. Etenkin kuurojen naisten ryhmässä on huomattu, että ilon pilkahdukset silmissä ovat syntyneet, kun ehkä elämän ensimmäinen sähköposti on onnistuneesti lähtenyt ja linkki sovelluksen lataamiseen on ilmestynyt omaan sähköpostiin.



Näin sovelluksessa ilmaistaan verbi ”suojella”.
Kuva: © KUVAKO-hanke

Onnistumisen kokemukset erityisen haavoittuvassa asemassa olevien testausryhmäläisten joukossa on vahvistanut kokemustamme siitä, että olemme onnistuneet luomaan tässä hankkeessa jotakin hyvin tärkeää. Olemme mahdollistamassa entistä tasavertaisemman mahdollisuuden ilmaista itseään kielestä, kielitaidosta, luku- ja kirjoitustaidottomuudesta huolimatta.

Jokaisella on oikeus tulla kuulluksi - Kuvakom sanan- ja ilmaisun vapauden tukena

Suomessa ihmisoikeudet on kirjattu [perustuslakiin](#). Perustuslaissa säädetään lisäksi jokaisen oikeudesta sanavapauteen. Lain 12 § Sananvapaudesta ja julkisuudesta määrää, että jokaisella on oikeus ilmaista, julkistaa ja vastaanottaa tietoja, mielipiteitä ja muita viestejä kenenkään ennakolta estämättä. Oikeus kommunikointiin turvataan erityisesti [YK:n ihmisoikeuksien julistuksen](#) 19. artiklassa, jonka mukaan jokaisella on oikeus mielipiteen- ja sananvapauteen. Mielipiteen- ja sananvapaus tarkoittaa oikeutta ilmaista ja vastaanottaa tietoa ja ajatuksia.

Sananvapaus koskee myös puhe- ja kirjoitustaidottomia, joilla on samat oikeudet kuin muilla ihmisillä. Perustuslaissa Oikeus omaan kieleen ja kulttuuriin (17 §) puolestaan määrää, että viittomakieltä käyttävien sekä vammaisuuden vuoksi tulkitsemis- ja käännösapua tarvitsevien oikeudet turvataan erillisellä lailla. KUVAKO-hanke on näiden perusoikeuksien ytimessä.

Hanketyöntekijänä usein pieneltäkin vaikuttanut seikka on saanut aivan uudenlaisen merkityksen, kun menetelmät ja sovellus on viety henkilöiden arkeen, joilla ei ole syystä tai toisesta ollut mahdollisuutta ilmaista itseään tai tulla kuulluiksi tai vastaanottaa tietoa samaan tapaan kuin esimerkiksi luku- ja kirjoitustaitoiset turvapaikanhakijat.

KUVAKO-hanke alkoi vuonna 2017. Kolmessa vuodessa olemme tutkineet, kokeilleet, kehittäneet ja testanneet uudenlaisia kuvia kommunikoinnin avuksi erityisen haavoittuvassa asemassa olevien turvapaikanhakijoiden kanssa. KUVAKOssa on kehitetty kuvien lisäksi myös kommunikaatiosovellus Kuvakom. Toivon mukaan Kuvakom-sovellus kehittyy edelleen ja mahdollistaa tulevaisuudessa entistä tasavertaisemmat mahdollisuudet erityisryhmille ilmaista omia ajatuksia ja saada tietoa, mikä edistää kielellistä saavutettavuutta ja yhdenvertaisuutta.

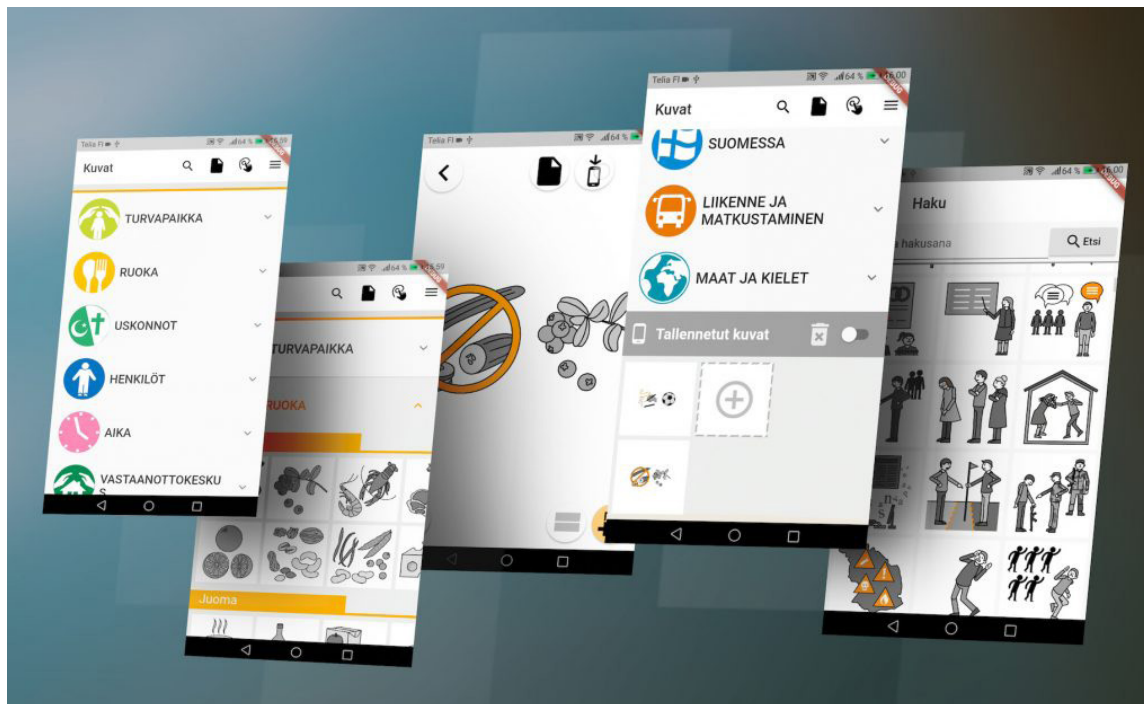
KUVAKO-hankkeen tulokset laajempaan käyttöön

Kesäkuussa 2019 Kuvakom-sovellus on valmis ja ladattavissa ilmaiseksi 2019 iPhone ja Android puhelimille. KUVAKO-hanke päättyy 20.1.2020, mutta tarve kielelliselle yhdenvertaisuudelle ja tiedon saamiselle selkeällä ja ymmärrettävällä tavalla ei pääty hankkeen päättymiseen. Toivomme, että hankkeessa kehitetyt menetelmät, kuvat ja sovellus kehittyvät edelleenkin hankkeen päätyttyä.

Tällä hetkellä kuvien ja sovelluksen käytöstä ovat olleet kiinnostuneita myös monet muut käyttäjäryhmät hankkeen kohderyhmän lisäksi. Alustavia koulutuspyyntöjä hankkeessa kehitetyistä menetelmistä on esitetty mm. kotoutumisen, puhevammaisten, muistisairaiden ja lasten parissa toimivien tahojen puolelta.

Hankkeen päätösseminaari 3.10.2019 Helsingissä – tervetuloa!

KUVAKO –hanke järjestää päätösseminaarin 3.10.2019 Helsingissä, Valkeassa talossa. Seminaari on ilmainen ja kaikki asiasta kiinnostuneet ovat tervetulleita! Tarkempaa tietoa seminaarista on saatavilla mm. täältä KUVAKON nettisivuilta syksyllä 2019. Mikäli kiinnostuit tietämään hankkeestamme lisää, ota rohkeasti meihin yhteyttä.



Näkymiä sovelluksesta: kuvakategoriat, avattu kuvakategoria, kanvasnäkö, tallennetut kuvat ja kuvien hakutoiminto.

Sovellukseen rungoksi muodostui kuvakategoriat, jotka kaikki näkyvät pääsivulla. Kategoriaa painamalla sen alle avautuu kyseisen kategorian kuvat, jotka tarpeen mukaan on vielä laitettu alakategorioihin. Kuvaa painamalla sen saa isommaksi ja vietyä tilaan, jossa sen päälle voi laittaa kieltomerkin, piirtää tai kirjoittaa sekä tallentaa lopputuloksen omiin kuviin.

Ensimmäistä mobiilialustoilla toimivaa versiota sovelluksesta päästiin testaamaan [Pohjois-Savon opistolla](#) elokuussa 2018. Osallistujia oli yhteensä 12, jotka oli jaettu tulkkausta helpottamaan darin, somalian ja arabian kielisiin ryhmiin. Osallistujat tulivat ryhmissä pöydän ääreen. Jokainen sai puhelimen tai tabletin, jossa sovellusta sai testata. Osallistujille annettiin tehtäviä, joita heidän piti sovelluksella tehdä. Testaustilanteesta ja siinä ilmenneistä huomioista sovellustiimi kirjoitti muistiinpanoja jatkotyöstämistä varten. Testaajia myös haastateltiin lopussa heidän kokemuksestaan.

Osallistujat pitivät sovelluksesta ja sen käyttö koettiin suhteellisen helpoksi. Osallistujat tykkäsivät mahdollisuudesta piirtää ja kuvien selaus koettiin helppona. Haastavana koettiin kuvien vieminen piirtotilaan. Moni toivoi, että kuvan saisi täppäämällä suuremmaksi, mikä testausvaiheessa ei vielä ollut toiminnassa. Lähes kaikki osallistujat toivoivat myös suomenkielistä vastinetta kuvien yhteyteen.

Näiden testauksessa tulleiden parannusehdotusten myötä sovellusta on jatkokehitetty syksyn 2018 ajan. Jatkokehityksen aikana sovelluksen väliaikaiset kuvitukset ja ikonit saatiin vaihdettua sovellukselle räätälöityihin ja käyttöliittymä sai paremman ulkoasun. Sovellukseen on myös saatu hankkeessa kuvitettuja oikeita kuvasisältöjä.

Sovellus on nyt valmiina pilotointivaiheeseen, jossa testaukseen valitut maahanmuuttajat pääsevät lataamaan sen omaan puhelimeensa ja käyttämään sitä muutaman viikon ajan. Tältä ajalta sovellus kerää anonymia tietoa mm. siitä, että mitä kuvia ja kuvakategorioita testaushenkilöt ovat käyttäneet, kuinka usein he ovat sovellusta käyttäneet ja kuinka kauan kerralla. Osallistujia on myös haastateltu heidän käyttökokemuksistaan, jonka perusteella sovellukseen on päästy tekemään viimeisiä muokkauksia.

Sovellus on valmis ja ladattavissa kaikille alkukesällä 2019 iPhone ja Android puhelimille.

Voit tutustua sovellukseen [videolla](#) (kesto: 0:26)

Kirjoittajista Suvi Pylvänen toimii lehtorina ja Teemu Järivälsalo TKI-asiantuntijana XAMK:n Kouvola-kampuksella. He ovat molemmat mukana kehittämässä KUVAKO-hankkeessa tuotettavaa kuvakommunikaatiosovellusta.

Elina Tapio, FT, yliopettaja, Humanistinen ammattikorkeakoulu

Blogiteksti on julkaistu myös 1. lokakuuta 2019 KUVAKO:n blogisivustolla

Kuvakommunikaation hyödyntäminen vastaanotto- keskuksen vuorovaikutustilanteissa

Elina Tapio (FT, yliopettaja, Humanistinen ammattikorkeakoulu) kertoo videolla KUVAKO-hankkeessa tehdystä kartoitustutkimuksesta. Kartoitustutkimus tehtiin hankkeen alkuvaiheessa.

Kartoituksen tavoitteena oli selvittää, millä tavalla kuvia ja muita visuaalisia resursseja käytetään vastaanottokeskusten vuorovaikutustilanteissa erityisesti turvapaikanhaun alkuvaiheessa. Tällä videolla keskitytään vastaanottokeskusten arjen tyypillisiin toimintaympäristöihin ja -tilanteisiin, sekä hyviin käytänteisiin, jotka tukevat vuorovaikutuksen osapuolten yhteisen ymmärryksen rakentumista.

Vuorovaikutustilanteiden tarkastelussa pyritään tilanteen kokonaisvaltaiseen huomioimiseen eli siihen, millä vuorovaikutuksen resursseilla ihmiset tekevät itseään ymmärretyksi ja ymmärtävät toisiaan. Näkökulma on multimodaalinen eli tavoitteena on huomioida kuvien lisäksi puhutun ja kirjoitetun kielen käyttöä, eleitä, ilmeitä, katsetta, kehon asentoa, pään liikettä ja muita vuorovaikutuksen resursseja.

Erityistä huomiota kiinnitetään vuorovaikutustilanteiden ympäristöön: fyysiseen ympäristöön ja myös yhdessä luotuun tilaan.

Katso video:

<https://youtu.be/t79LBszmjXI>

Marja Eskel, opettaja, KUVAKO-hankkeen projektipäällikkö ja kehittäjälehtori, Humak

Blogiteksti on julkaistu myös 18.joulukuuta 2019 KUVAKO:n blogisivustolla

KUVAKO-hanketta esiteltiin EU-komissiolle ja päätösseminaarissa Helsingissä

KUVAKO-hankkeen konkreettisina tuloksina syntyivät muun muassa tuhat KUVAKO-kuvaa sekä Kuvakom-sovellus. Ne luotiin alun perin tukemaan vastaanottokeskusten arjen vuorovaikutustilanteita. Kuvat sekä sovellus ovat herättäneet runsaasti eri tahojen kiinnostusta ja ne on otettu laajasti käyttöön. Erityisesti positiivista palautetta on saatu laadukkaista KUVAKO-

KO-kuvista samoin kun Kuvakom-sovelluksen saavutettavuudesta, joka tekee siitä selkeän ja helppokäyttöisen. Laadukkaiden tulosten takana on vuosien kehitystyö, jossa on osallistettu kohderyhmät mukaan hankkeen kehitystyöhön. Kiitosta on tullut myös tulosten sovellettavuudesta erilaisiin käyttöympäristöihin kuten neuvoloissa, psykologin vastaanotolla sekä ensihoidossa, joissa niitä on kokeiltu ja todettu toimiviksi. Tuloksia ja hankkeen kehityskulkua onkin ollut ilo esitellä EU-komissiolle sekä liki 200 sadalle kuulijalle hankkeen päätösseminaarissa. Tarkemmin pääset tutustumaan hankkeen tuloksiin verkkojulkaisusta, joka julkistetaan 18.12.2019.



Esimerkki hankkeen aikana tuotetusta KUVAKO-kuvasta. Tässä yhteydessä kuva tarkoittaa esittelyä.

Toukokuussa 2019 hanke esiteltiin EU-komission edustajille

EU –komissio vieraili Suomessa 2019 seuraamassa EUSA-rahoituksen saaneita hankkeita. Komissio valvoo kaikkia rahoittamiansa hankkeita. Suomessa sisäasioiden rahastojen vastuuviranomaisena toimii sisäministeriö, jonka tehtävänä on vastata rahastojen hallinnoista ja valvonnasta.

Monitorointivierailuilla komissio tarkastelee, millä tavoin sisäministeriö toimeenpanee Suomessa AMIF- ja ISF-rahastoja, minkälaisia tuloksia hankkeissa on saavutettu ja minkälaisia hankkeita sisäministeriössä toteutetaan. Sisäministeriö valitsi KUVAKO-hankkeen yhdeksi neljästä hankkeesta, joka esiteltiin komissiolle. Monitorointivierailuilla on suuri merkitys, koska niiden perusteella – muiden valvonta- ja tarkastustoimenpiteiden ohessa – komissio muodostaa kokonaisnäemyksen siitä, kuinka hyvin rahastojen työ toimii ja etenee



Erityisasiantuntija likka Saunamäki avasi KUVAKO:n päätösseminaarin Helsingissä 3.10.2019. Puheenvuorossa hän kuvasi hanketta sen alkuvalmisteluista tähän päivään.

Suomessa. Sisäministeriön rooli hankkeessa ei ole vain valvojan, vaan myös ohjaavan ja neuvovan, viranomaisen rooli.

Päätösseminaaria seurasi liki 200 osallistujaa

Hankkeen päätösseminaari pidettiin 3.10.2019 Helsingissä Valkeassa talossa. Päätösseminaarissa esiteltiin hankkeen tuloksia, kuten kuvia ja Kuvakom-sovellusta, jotka ovat vapaasti kaikkien saatavilla. Seminaaria oli seuraamassa liki 200 henkilöä paikan päällä Valkeassa talossa sekä striimauksen välityksellä. Seminaari herätti kiinnostusta laaja-alaisesti, ja päivän aiheet esityksineen saivat paljon hyvää palautetta. Seminaariin osal-

listuneissa oli niin sovellusten kehittäjiä, graafikoita, kuvakomunikaation asiantuntijoita, eri alojen opiskelijoita kuin maahanmuuttajien parissa työskenteleviä. Hankkeen tulokset ovat laajasti sovellettavissa monenlaisiin käyttötarpeisiin, joissa henkilöillä on tarve kommunikaation tukemiseen. Seminaariin osallistunut Muistiliiton edustaja kiitti päivän annista ja toteesi saaneensa seminaarista konkreettisia välineitä ja ideoita omaan työhönsä ja eteenpäin vietäväksi.

[KATSO SEMINAARI-TALLENNE KUVAKO 3.10.2019](#)

Marja Eskel, opettaja, KUVAKO-hankkeen projektipäällikkö ja kehittäjälehtori, Humak

Blogiteksti on julkaistu myös 19.joulukuuta 2019 KUVAKO:n blogisivustolla

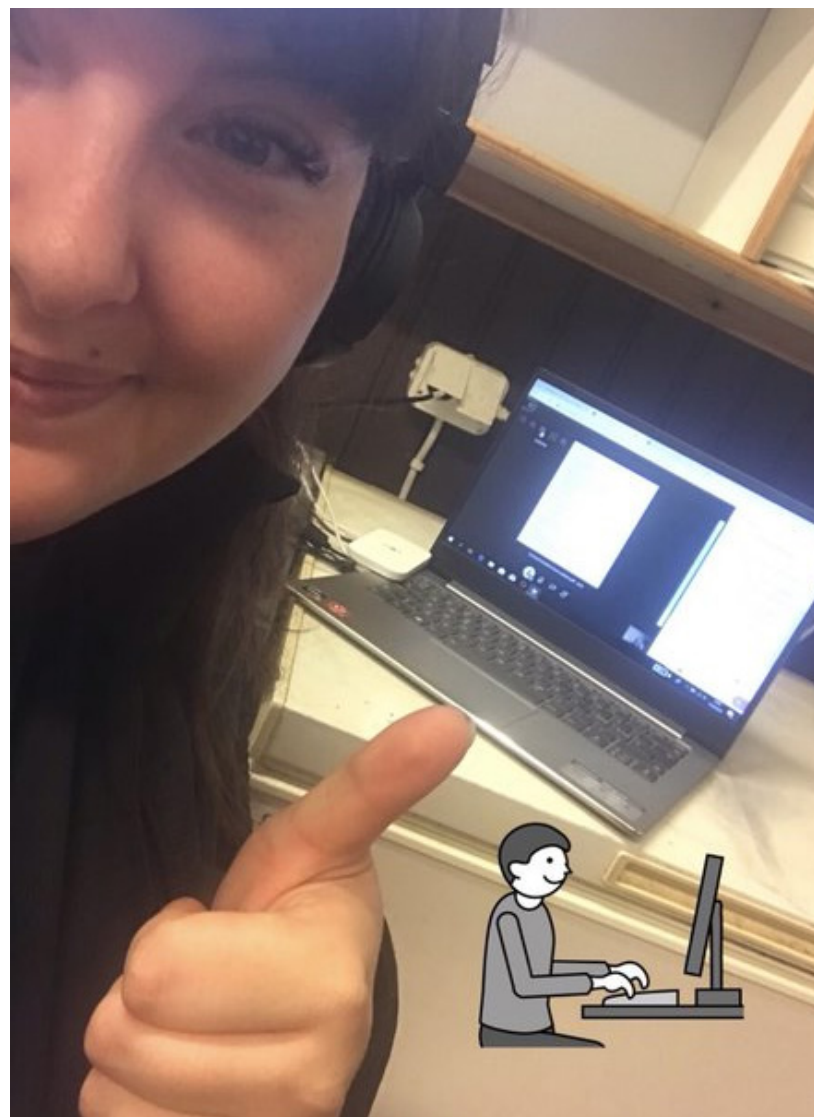
KUVAKOa somettamassa

Ammattikorkeakouluilla on lakisääteinen tehtävä kehittää työelämää ja tätä työtä toteutettiin myös KUVAKO-hankkeessa. Hankkeessa opiskelijoita on ollut alusta saakka mukana kehitystyössä erilaisissa tehtävissä hanketyöntekijöiden kanssa. Opiskelijat ovat olleet muun muassa ideoimassa hanketta, mukauttamassa tekstejä selkosuomeksi, tekemässä sanastonkeruuta, tehneet opinnäytetöitä ja kommunikaatiotauluja.

Tätä juttua varten haastattelin hankkeessa neljä kuukautta somettajana toiminutta tulkkiopiskelijaa Miia Tanskasta. KUVAKOa somettamassa oli yksi hankkeeseen liittynyt harjoittelukokonaisuus. Kesällä 2019 opiskelijaryhmä toteutti analyysitehtävän, jolla pyrittiin selvittämään keskeiset turvapaikanhakijoiden käyttämät sosiaalisen median kanavat. Miia oli mukana myös tässä opiskelijaryhmässä tekemässä analysointitehtävää. Syksyllä hänet palkattiin hankkeen somettajaksi ajalle 1.8 -30.11.2019.

Opiskelijana hankkeessa

Opiskelijalle hankkeessa työskentely on ainutlaatuinen mahdollisuus päästä askel lähemmäksi työelämää. Hankkeessa työskentely vahvistaa koulussa opetettuja taitoja ja mahdollistaa niiden taitojen harjoittamisen työelämässä. Hankkeessa työskentely on myös turvallinen paikka harjoitella, useasti valmiiksi jo tuttujen, ammattilaisten kanssa. Sen voisi mieltää tavallaan ”matalan kynnyksen” harjoittelu-/työpaikaksi. Hanketyössä pääsee tutustumaan usein oman alan lisäksi myös muiden ammattialojen edustajiin ja heidän työhönsä. KUVAKO-hankkeen aikana olen päässyt tutustumaan ja seuraamaan graafikon, sovelluksen kehittäjien, Humakin ja Xamkin lehtoreiden työhön, sekä työskentelytapoihin.



Tulkkiopiskelijä Miia Tanskanen oli KUVAKOa somettamassa neljän kuukauden ajan.

Mitä työskentely hankkeessa on opettanut sinulle?

Koen, että KUVAKO hankkeessa työskentely on tukenut erityisesti suuntautumistani puhevalmiuksien tulkkaamiseen. Olen työni aikana käsitellyt päivittäin hankkeessa tuotettuja kuvia sekä sovellusta ja joutunut pohtimaan, minkä kuvan julkaisen ja millaisen tekstin yhteydessä. Tämä on hurjasti avartanut katso-
musta, miten yhtä kuvaa voidaan käyttää ilmaisemaan montaa eri asiaa. Kuvat tukevat ymmärtämistä kielestä tai kielitasosta riippumatta, vaikkakin kulttuurinen tausta voi vaikuttaa siihen, kuinka kuvan ymmärtää. Hanketyöskentelyn aikana olen oppinut valtavasti eri asioita aina viestinnän keinoista turvapaikanhakuprosessiin. Miten yksi työtehtävä voi sisältää näinkin laajasti eri aihealueita!

Millaista oli olla KUVAKOn somettajana?

Hankkeessa työskentelyn aikana muiden tehtävien lisäksi, tuotin sisältöä pääsääntöisesti KUVAKOn omalle Instagram-tilille, mutta sen lisäksi myös satunnaisesti Humakin Instagram- ja Facebook-tilille. Alusta asti tavoitteena oli levittää tietoa hankkeesta mahdollisimman laajalle yleisölle. Hankkeessa on tehty tärkeää työtä yhdenvertaisuuden lisäämiseksi ja kommunikoinnin sujuvoittamiseksi, mutta sitäkin tärkeämpää on saada hankkeen tuotokset kuvat ja sovellus maailmalle käyttöön! Vaikka hankkeen pääkohderyhminä ovat turvapaikanhakijat ja vastaanottokeskuksen työntekijät, niin hankkeesta hyötyvät myös esimerkiksi kuvakommunikointia käyttävät ja virastoissa työskentelevät.

Millaisia sometuloksia saavutettiin?

Sosiaalisen median käyttö ja tiedon levittäminen sen kautta vaatii aktiivista ja pitkäjänteistä työtä. Neljä kuukautta onkin varsin lyhyt aika sen toteuttamiseksi. Lyhyessä ajassa hankkeen omalle instagramtilille saatiin kuitenkin 179 seuraajaa, mutta postauksien näyttökerrat olivat parhaimmillaan lähempänä 400. Tilin postauksia jaettiin toisille tileille ja tietoa hankkeesta on toivottavasti päässyt leviämään mahdollisimman laajalle. Eniten seuraajia hankkeella oli Helsingin, Kuopion, Espoon ja Turun alueilta. Ikäryhmänä se on puolestaan tavoittanut sovel-
luksen mukaan 18 – +65, eli laajasti eri ikäisiä!

Kiitos Miia!

Tanja Gavrilov, lehtori, Humak, 20.12.2019

Blogiteksti on julkaistu myös 20.joulukuuta 2019 KUVAKOn blogisivustolla

Kuvan rooli monikulttuurisissa kohtaamisissa vahvistuu

KUVAKO-hankkeen ajoitus tuntuu näin hankkeen loppuvaiheessa erinomaiselta. Olemme onnistuneet hankkeena tarttumaan ajankohtaiseen aiheeseen. Kuvakommunikaatio tuntuu saavan jalansijaa yhä laajemmalla kentällä. Kuvista puhutaan, ja niille on kysyntää. Olemme saaneet hankkeena yhteydenottoja kuvakommunikointiin liittyen niin terveydenhuollosta kuin koulutuspolkujen parissa työskenteleviltä ammattilaisiltaan. Olemme saaneet kentältä ideoita kuvista, jotka olisi tarpeen kuvittaa, ja joita ei vielä löydy kumppanimme Papunetin kuvapankista. Monet yhteyttä ottaneista tahoista työskentelevät maahanmuuttajien parissa.

Uusia käyttäjäryhmiä ja käyttöympäristöjä

Näyttää siltä, että kuvakommunikaation käyttäjäryhmät levittäytyvät yhä laajemmalle kuin kielen kehityksen haasteita kohtaavien tai puhevammaisten henkilöiden keskuuteen. Myös kuvakommunikaation käyttöympäristöt laajenevat. Jo muutama vuosi sitten Yle uutisoi siitä, kuinka päiväkodeissa käytetään kuvia työntekijöiden ja maahanmuuttajavanhempien välisissä monikulttuurisissa kohtaamisissa. Äskettäin Aamupostissa uutisoitiin kuvien käytöstä päiväkodin pihamaalla, kun hyvinvointikeskuksissa päiväkodeissa otettiin käyttöön kiinteät kommunikointitaulut, jotka tukevat muun muassa erikielisten lasten kohtaamisia pihaleikkien parissa. Kuvat näyttävät tukevan yhä laajemmin monikulttuurisia kohtaamisia mitä moninaisimmissa ympäristöissä.

Kuvien käyttöä maahanmuuttajatyössä ovat käsitelleet muun muassa Tampereen ammattikorkeakoulun MATEAS-hanke sekä Humakin hallinnoima Baana-hanke. MATEAS-hankkeessa on tuotettu kuvallista materiaalia suomalaisen terveydenhuollon palvelutilanteista maahanmuuttajille. Baana-hanke on puolestaan tuottanut osaamis- ja ammattikuvakortteja sekä kuvallisia taskusanastoja työnhaun tueksi maahanmuuttajille sekä heidän kanssaan työskenteleville ammattilaisille. Kuvallisen materiaalin tarve monikulttuuristen vuorovaikutustilanteiden tukena on huomattu, ja kuvasto alkaakin laajentua käsittelemään yhä useampia aihealueita yhteiskunnassamme.

Muokkautuva ja mukana kulkeva KUVAKO-kuva

KUVAKO-hankkeen tuottamat kuvat suunniteltiin vuorovaikutuksen tueksi vastaanottokeskuksiin. Kuvat käsittelevät aiheiltaan muun muassa turvapaikkaprosessia sekä elämää vastaanottokeskuksessa. Kaikki hankkeessa tuotetut kuvat voidaan ottaa käyttöön mihin tahansa muuhun toimintaympäristöön, ja siten hankkeessa tuotetut kuvat voivat toimittaa viestinnällistä tehtäväänsä missä tahansa. Papunetin kuvatyökalun avulla kuvan yhteydessä esiintyvä sana voidaan muuttaa tai poistaa, mikä mahdollistaa sen, ettei kuvankäytön tarvitse rajautua vain tiettyyn kontekstiin, vaan sama kuva voi representoida eli edustaa lukuisia eri merkityksiä.

Papunetissa olevia KUVAKO-kuvia ja kaikkia muitakin kuvia saa käyttää vapaasti epäkaupallisiin tarkoituksiin. Myös kuvi-en muokkaaminen on sallittua tietyin ehdoin. Kuvaa muokkaamalla ja kuvaa monipuolisesti käyttämällä ovat kuvankäytön mahdollisuudet lähes rajattomat. Maahanmuuttajatyöhön erinomaisesti soveltuvat kulttuurieroja, uskontoja ja suomalaista yhteiskuntaa käsittelevät KUVAKO-kuvat ovat käytettävissä maksutta niin Kuvakom-sovelluksessa kuin Papunetin kuvapankissakin. Sekä kuvapankista että Kuvakom-sovelluksesta kuvat ovat helposti löydettävissä. Taskussa kulkevassa kännykässä Kuvakom-kuvat ovat aina saatavilla, mikä madaltaa kynnystä ottaa kuvat osaksi viestintää. Sovelluksen kuvia voi käyttää niin kasvokkaisissa kohtaamisissa kuin sosiaalisessa mediassakin, johon kuvat voi jakaa sovelluksesta suoraan.

Kun työskentelin hankesuunnittelijana vastaanottokeskuksessa, huomasin ihmisten luovuuden vuorovaikutustilanteissa, joissa heillä ei ole keskustelukumppanin kanssa yhteistä kieltä. Jos ihmisellä on riittävä motivaatio jonkin asian ilmaisemiseen, hän etsii kyllä keinot sen ilmaisemiseen. Keinoja voi olla esimerkiksi kaverin käyttäminen tulkkina tai sopivan kuvan etsiminen verkosta. On kuitenkin tilanteita, joissa keinoja ei ole tai niiden käyttämiseen ei riitä voimia. Tällainen kuormittava tilanne voi olla esimerkiksi venyvä turvapaikkaprosessi, ja sen mukanaan tuoma uupumus ja väsymys. Kuormittavan tilanteen lisäksi viestien muodostamisen esteenä voi olla myös kirjoitustaidon puute – kuviahan haetaan verkosta usein hakusanojen avulla. Kuvakom-mobiilisovellus on osaltaan helpottamassa tätä haastetta: KUVAKO-kuvat löytyvät visuaalisista kategorioista, eikä kuvien käyttöön tarvita luku- tai kirjoitustaitoa. Tämän lisäksi Kuvakomin etuna on se, että käyttäjällä on yhdellä silmäyksellä nähtävillä useita kuvia, mikä helpottaa sopivan kuvan löytämistä.

Lähteet:

Aamuposti 2019. Suomen ensimmäiset kommunikointitaulut asennettiin Hangonsillan ja Martinkaaren päiväkodeihin: ”Lapset voivat jutella, vaikei ole yhteistä kieltä”. https://www.aamuposti.fi/artikkeli/820349-suomen-ensimmaiset-kommunikointitaulut-asennettiin-hangonsillan-ja-martinkaaren?-fbclid=IwAR05azuPSN1o5h_qlG0pK6y0v8wguz6ocbNSbU-ky4YgpHc-ZBs5hln03nsc. Viitattu 26.11.2019.

Yle 2015. Maahanmuuttajien kanssa kommunikointi vaikeaa jo päiväkodeissa: ”Vanhemmille näytetään kuvia”. <https://yle.fi/uutiset/3-7958390>. Viitattu 26.11.2019.

Marja Eskel, opettaja, KUVAKO-hankkeen projektipäällikkö ja kehittäjälehtori, Humak

Blogiteksti on julkaistu myös 21.joulukuuta 2019 KUVAKO:n blogisivustolla

Kuvakom-sovellus on käytössä jo liki 3.000 henkilöllä

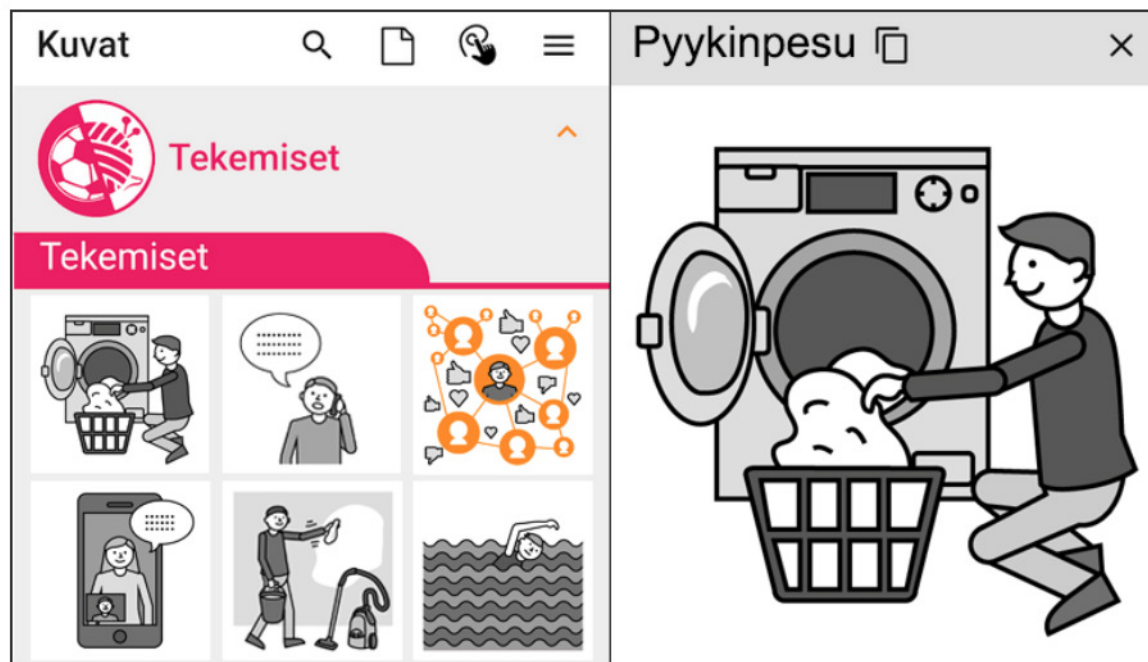
Kuvakom-mobiilisovellus on ollut ladattavissa ilmaiseksi sovelluskaupoissa lokakuusta 2019 lähtien. Sovelluksen on ladannut kuluneiden parin kuukauden aikana melkein 3.000 henkilöä. Suomessa suurin osa Kuvakomin käyttäjistä on suomenkielisiä n. 90%. Muut käyttäjät ovat englannin-, ruotsin-, venäjän- ja arabiankielisiä.

Kuvakom-sovellus on tarkoitettu kommunikoinnin tueksi, kun kommunikaatiota tuetaan kuvilla, ilmeillä, eleillä, visuaalisin keinoin, niin sanotusti multimodaalisilla keinoilla. Kuvalla voi viitata asiaan ja se on keino havainnollistaa keskusteltavan aiheen sisältöä, jonka ymmärtäminen yhteisen kielen puuttuessa on vaikeaa. KUVAKO-hankkeessa sovellus ja KUVAKO-kuvat on kehitetty vastaanottoprosessin alkuvaiheen arjen tilan-

teisiin, kun henkilöillä on vaikeuksia ymmärtää toisiaan yhteisen kielen puuttuessa.

Kuvakom-sovellus jo monipuolisessa käytössä

Sovellus on ollut käytössä vasta lyhyen aikaa, mutta olemme saaneet käyttäjiltä hyvää palautetta. Kuvakom on koettu helpokäyttöiseksi ja irrallisia kuvia tai kuvakansioita miellyttävämmäksi käyttää. Sovellus on sovelluskaupoista ilmaiseksi ladattavissa, joten sen käyttöönotto on helppoa. KUVAKO-kuvat on koettu sovelluksessa laadukkaiksi ja selkeiksi.



Erilaisia toimintaa kuvaavia kuvavaihtoehtoja. Kuvat ovat KUVAKO-hankkeessa tuotettuja KUVAKO-kuvia, jotka ovat maksutta käytössä Papunetin kautta.



Hankkeen seminaarissa 3.10.2019 Suvi Pylvänen kertoi Kuvakomin kehitystyöstä.

Palautteen perusteella näyttää myös siltä, että sovellus sopii hyvin moneen käyttötarkoitukseen, vaikka se on kehitetty vastaanottokeskusten tarpeisiin. KUVAKO-kuvia ja sovellusta on käytetty muun muassa kommunikaation tukena neuvoloissa, puheterapeuttien työssä sekä ensihoidossa.

KUVAKO –kuvat on otettu käyttöön myös terveydenhuollossa. Katso myös: <https://tikonen.fi/aiheet/uutisia/kuvakom-mobiilisovellus-sopii-muillakin-kuin-maahanmuuttajille/>.

Kuvakom-sovelluksessa on mahdollista lähettää kuvia sähköpostilla, Whatsappilla tai tekstiviestinä. Viesteihin voi kuvan lisäksi kirjoittaa tekstiä. Sovellus toimii siten, että siellä voi ottaa esille kuvan kerrallaan tai useita kuvia voi kerätä samalle aukeamalle piirtotilaan. Sovellukseen voi tuoda omia kuvia ja yhdistellä niitä muihin kuviin. Piirtotilaan saa siirrettyä pelkät kuvat myös ilman niihin liittyvää tekstiä. Käyttäjä voi nimetä kuvia halutulla kielellä.

Hankkeessa kehitetyt 1.000 kuvaa on jaoteltu Kuvakom-sovelluksessa 15 aihepiiriin eli pääkategoriaan, ja osa niistä on jaettu alakategorioihin. Pääkategorioita ovat Turvapaikka ja VOK (Vastaanottokeskus), Terveys, Tunteet, Raha, Tekemiset, Suomessa, Liikenne ja matkustaminen, Maat ja kielet, Ruoka, Uskonto, Henkilöt, Aika ja Kuvaviestintä. Kysymykset ja pikaviestit -luokassa löytyy kysymyssana-kuvia (milloin, minne, missä, paljonko, kenen kanssa).

Kuvakomin ja KUVAKO-kuvien taustalla on ollut pitkäjänteinen kehitystyö. Tuhat kuvaa pohjaavat sanastotyöhön, jossa kerättiin suomalaisen vastaanotto-prosessin alkuvaiheen tilanteisiin liittyvää sanastoa. Sanastoa on kerätty vastaanottokeskusten työntekijöiltä, turvapaikanhakijoilta sekä vapaaehtoistoimijoilta, jotka toimivat vastaanottokeskuksissa. Sanastonkeruun pohjalta hankkeen graafikko on piirtänyt KUVAKO-kuvat, joita on testattu ja edelleen kehitetty yhteistyössä hankkeen kohderyhmien kanssa.

Saavutettavuus kehitystyön lähtökohtana

KUVAKO-hankkeessa on ollut pyrkimyksenä huomioida saavutettavuus niin kielellisesti kuin teknisesti kaikessa sen toiminnoissa. Hankkeen toteuttajakumppani Kehitysvammaliiton Selkokeskuksen arvion mukaan noin 650.000-750.000 ihmistä on vaarassa syrjäytyä yhteiskunnasta kielellisten vaikeuksiensa vuoksi, jos kieleen ja ymmärrettävyyteen ei kiinnitetä

huomiota. <https://www.kehitysvammaliitto.fi/uusi-selkokielen-opas-on-monipuolinen-tietopaketti-kielen-helpottamisesta-ja-kielellisesta-saavutettavuudesta/>

Hankkeessa kehitetty Kuvakom-sovellus on saavutettavuuskriteeristön mukainen. Saavutettavuus palvelee kaikkia ja saavutettava sovellusta on helpompi käyttää ja ymmärtää kuin tavallinen. Teknisestä saavutettavuusohjeistuksista on luettavissa Papunetin sivustolta: <https://papunet.net/saavutettavuus/laki-digitaalisten-palvelujen-tarjoamisesta>

Perehdy kielelliseen saavutettavuuteen ja selkokieleen:

www.kehitysvammaliitto.fi/uusi-selkokielen-opas-on-monipuolinen-tietopaketti-kielen-helpottamisesta-ja-kielellisesta-saavutettavuudesta/

Palaute auttaa kehittämään

Kuvakom-sovelluksesta voi antaa palautetta sovelluskauppojen kommenttikentän avulla. Otamme mielellämme vastaan lisää palautetta sovelluksen toimivuudesta. Voit antaa palautetta ja kehittämis ehdotuksesi sovelluksesta kommenttikenttään, niin se saavuttaa kehittäjät. Hanke päättyy tammikuussa 2020, jonka jälkeen hankkeessa kehitettyjen tulosten ylläpidosta vastaa Kehitysvammaliiton saavutettavuusyksikön Papunet. Palautetta voi lähettää myös Papunetiin palautelomakkeella tai sähköpostilla.

Lisätiedon äärelle

KUVAKO-kuvat [Papunetissa](#)

Suvin Pylväsen koko esitys KUVAKO-hankkeen päätösseminaarin seminaaritallenteen loppuosasta [SEMINAARI-TALLENNE KUVAKO 3.10.2019 \(video YouTubessa\)](#)



Esimerkki: KUVAKO–kuva, joka kuvaa ongelmatilannetta.

PELIMO

Pelimo

PELIMO on Turussa toteutettava Opetushallituksen rahoittama hanke, jonka tavoitteena on kehittää peli 4-6 luokkalaisten lasten monikulttuurisuuskasvatuksen käyttöön kouluissa, osana yhteiskuntaopin opetusta. Peli toteutetaan suomeksi ja ruotsiksi.

Hankkeessa kartoitetaan monikulttuurisuuskasvatuksen materiaalia ja selvitetään millaisia materiaaleja opettajilla on käytössään. Laadukkaaksi ja hyödynnettäväksi tunnistettua materiaalia jatkokehitetään opettajien palautteen perusteella. Pelin prototyyppi kehitetään kesän 2019 aikana ja sitä testataan syksyllä 2019. Peliä pilotoidaan keväällä 2020 Turussa ensin opettajille ja sitten oppilaille, jonka jälkeen se on saatavilla koko Suomessa.



Opettajat ja asiantuntijat äänessä opetuspelin suunnittelussa

Alakoulujen opettajat suunnittelivat yhdessä muiden kasvatus- ja peliasiantuntijoiden kanssa opetuspelejä moninaisuudesta ja monikulttuurisuudesta PELIMO-hankkeen tapaamisessa maaliskuussa. Opetushallituksen rahoittamassa hankkeessa (1.1.2019–31.6.2020) pääsimme näin suunnitteluvaiheessa harppauksen eteenpäin, kun hankkeen aikana kehitettävän opetuspelin tulevaa kohderyhmää hyvin tuntevat osallistuivat suunnitteluun. Halusimme kuulla heidän näkemyksiään 4-6 luokkalaisten käyttöön tulevasta PELIMO-hankkeen opetuspeleistä ja sen sisällöstä. Pelin tarkoitus on toimia välineenä kulttuurisen moninaisuuden liittyvien taitojen opetuksessa suomen- ja ruotsinkielisissä alakouluissa.

Vilkas keskustelu moninaisuudesta ja monikulttuurisuudesta

Tapaamisessa opettajat keskustelivat vilkkaasti pelin teemasta ja käsitteistä, kuten monikulttuurisuuden ja moninaisuuden eri ulottuvuuksista. Kulttuurisen moninaisuuden rajaaminen ja määrittely haastoi opettajia abstraktiin ajatteluun. Aihetta konkretisoitiin pohtimalla kokemuksia aiheeseen liittyvistä tilanteista, joita opettajat kohtaavat työarjessaan koulussa. Kouluarkeen on moninainen ja monikulttuurinen kokonaisuus.

Oppilaiden oman identiteetin luominen, oman kulttuurin tunnistaminen ja vuorovaikutustaitojen kehittäminen nousivat keskeisiksi aiheiksi, kun pohdittiin pelin tulevaa tarvelähtöisistä sisältöistä. Sirkkalan alakoulun opettaja Lotta Svartsjö totesi, että kulttuurinen moninaisuus on alkanut näkyä selkeämmin ruotsinkielisissä alakouluissa vasta viimeisten vuosien aikana. Moninaisuutta ja monikulttuurisuutta edistävä opetuspelejä tulee

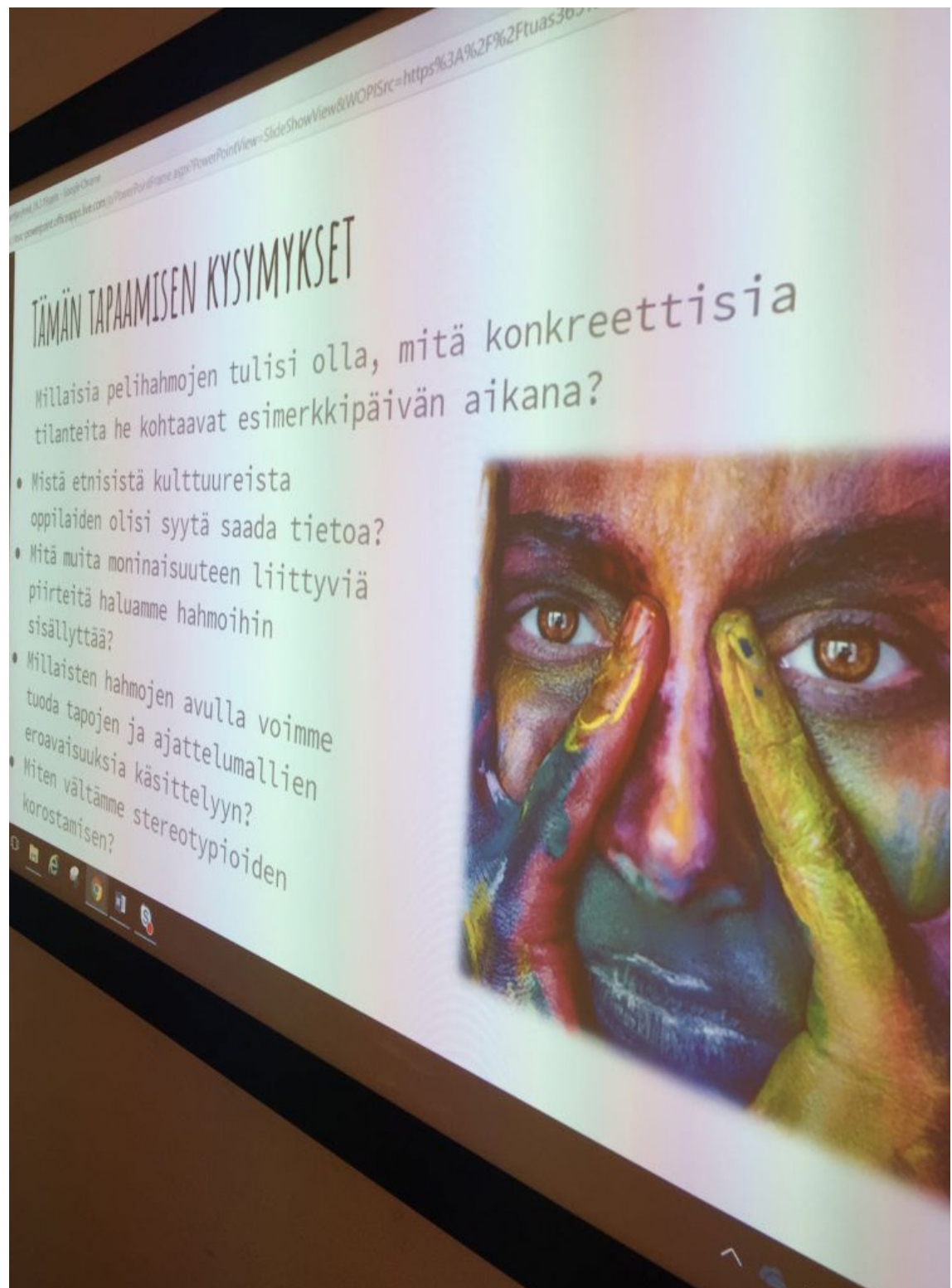
Svartsjö'n mielestä hyvään ajankohtaan. Turun normaalikoulua edustava Miina Orell totesi, että oman kulttuurin sanottaminen on tärkeää monikulttuurisissa kouluyhteisöissä. Orellin mukaan peliin tulisi sisällyttää tietoa erilaisista kulttuureista.

Varhaiskasvatuksen suomi toisena kielenä -opettaja Riitta Hakkarainen toteaa Helsingin Sanomissa 18.4.2019 että: ”Suomalaisen kulttuurin ja perinteiden opettaminen on edelleen tärkeää suomalaisissa kouluissa, mutta sen ei tule olla ainoa tavoite. Yleinen kielten ja kulttuurien tutkiminen ja kunnioittaminen kohentaa lasten minäkuvaa, joka taas auttaa oppimisessa ja koulumenestyksessä.” Hakkaraisen mielestä olennaista on tarjota lapsille ajankohtaista tietoa maailman moninaisuudesta.

Koulumaailman arkisten tilanteiden käsittelytyökalu

Tapaamisessa pohdittiin sitä, miten arkisten tapojen käsittely onnistuu pelissä. Voidaanko pelin kautta tukea sitä, miten koulun arkitilanteita ja niiden herättämiä tunteita käsitellään ja sanallistetaan? Todettiin, että peli voisi toimia erilaisten näkökulmien herättelijänä. Tällöin luokka kävisi keskustelua pelin teemoista sekä pelin aikana että sen jälkeen. Peliin suunnitellaan polkuja, joiden risteytyksissä oppilaat tekevät valintoja ja päätöksiä. Nämä valinnat ja päätökset vaikuttavat pelin kulkuun ja lopputulokseen. Pelissä avulla oppiminen tapahtuu luokan samanaikaisen pelaamisen ja siihen liittyvän keskustelun kautta. Opettajalla on merkittävä rooli keskustelun ylläpitäjänä ja ohjaajana.

Opettajat ehdottivat, että pelin avulla voisi saada tietoa suomalaisuuden moninaisuudesta esimerkiksi suomalaisista vähemmistöryhmistä ja niiden kulttuurista. Pelissä voisi olla myös näkökulmia, joiden kautta huomioidaan kulttuurien moninaisuus myös saman etnisen ryhmän sisällä. Se, miten pelissä vältetään stereotyyppien vahvistamista, samalla kun pelin avulla yritetään edistää oppilaiden kulttuurien välisten erojen ymmärrystä ja osaamista, jää PELIMO-hankkeelle vielä pohdittavaksi.



Kimmo Laine, suunnittelija, Humak

Blogiteksti on julkaistu myös 4. kesäkuuta 2019 PELIMOn blogisivustolla

Pelimo-hankkeen innovaatiotyöpajat

Pelille sisältöä innovaatiotyöskentelyn avulla

Pelimo-hankkeen ensimmäinen innovaatiotyöpaja järjestettiin huhtikuun alussa Turun AMK:n tiloissa Lemminkäisenkadulla. Hankkeen päätuotoksen – moninaisuutta esittelevän pelin – ideointiin haluttiin saada mahdollisimman paljon osaamista ja erilaisia näkökulmia. Tehtävään valjastettiin idearikkaita opiskelijoita ja mukaan saatiin yhteensä 23 opiskelijaa Turun ammattikorkeakoulusta (tieto- ja viestintätekniikan insinööriopiskelijoita, tietojenkäsittelyn tradenomiopiskelijoita ja sosiaali- ja kasvatustieteiden opiskelijoita) ja Humanistisesta ammattikorkeakoulusta (yhteisöpedagogiopiskelijoita). Osan ollessa Turun AMK:n kansainväliseltä Bachelor of Engineering, Information and Communications Technology -linjalta, toteutui monimuotoisuus hienosti tässäkin.

Paja alkoi hankkeen ja sen toteuttajien esittelyllä, jonka jälkeen opiskelijat jaettiin ryhmiin. Ryhmistä haluttiin tarkoituksella tehdä monialaisia, yhdistäen eri oppilaitosten ja tutkintojen opiskelijoita, ja pajojen työkieleksi sovittiin englanti.

Kokonaisuudessaan innovaatiopajat käsittivät kolme tapaamista, joiden välillä opiskelijat jatkoivat aiheen parissa työskentelyä niissä ryhmissä joihin heidät oli allokoitu. Viimeisessä tapaamisessa käytiin läpi kahden viikon työskentelyn tulokset ja valmiit pelihahmot ja heidän päivänsä.

Pelihahmojen kautta moninaisuuteen

Opiskelijoille annettiin tehtäväksi suunnitella hahmoja digitaaliseseen peliin niin, että jokainen ryhmä suunnittelisi yhden hah-

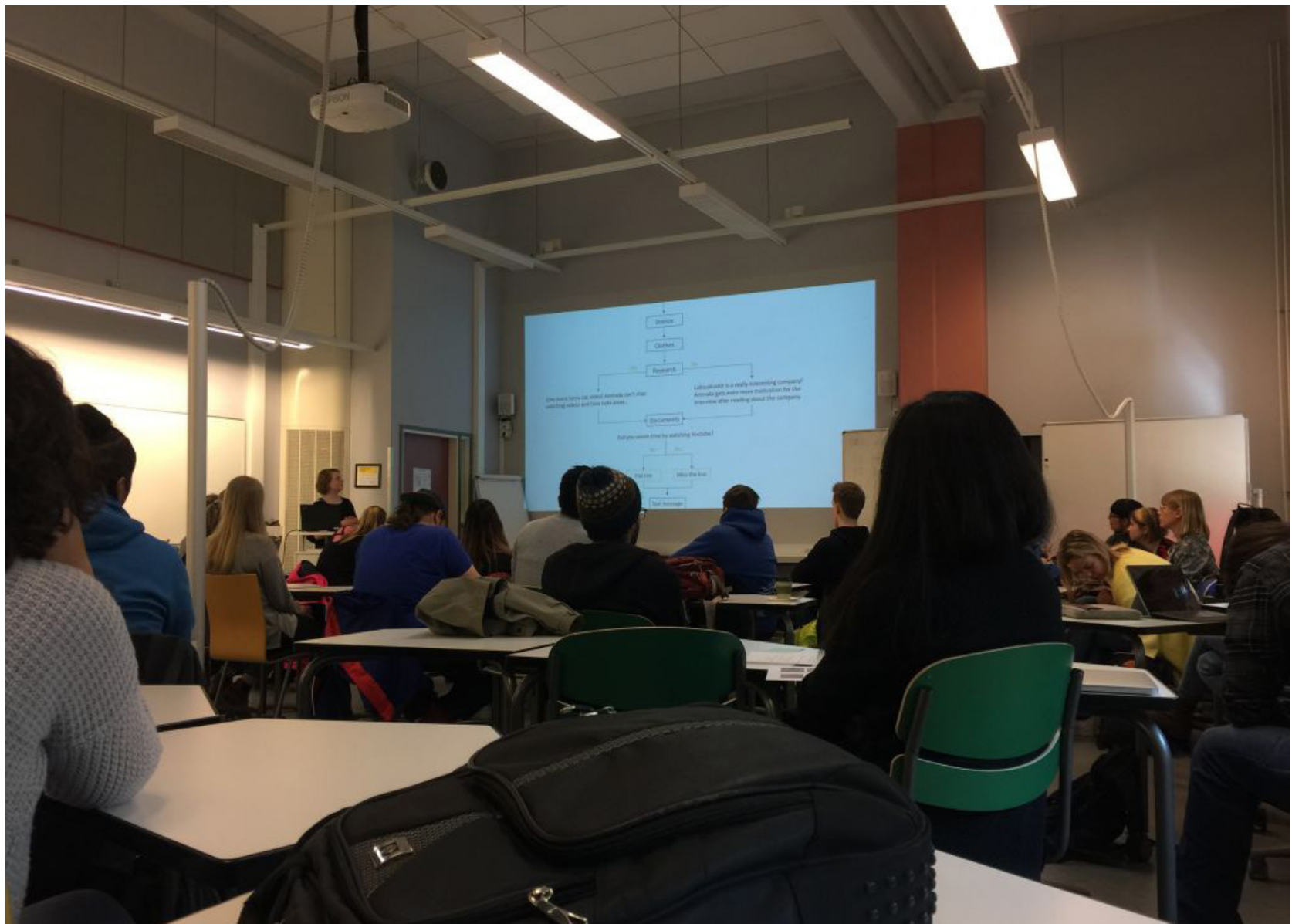
mon. Hahmolle kirjoitettaisiin tarina jonka tulee seurata “One day of my life” -ajatusta, jossa pelaaja pelaa lapsipelihahmon päivää, päivän tapahtuessa esimerkiksi pelihahmon kotona, koulussa ja vapaa-aikaan liittyvissä paikoissa. Kaikki hahmot käyvät samaa koulua, joten heidän polkunsä voivat myös mahdollisesti kohdata päivän aikana.

Päivän kuluessa pelihahmon eteen tulee erilaisia tilanteita, joihin hän voi reagoida eri tavoilla, valintojen vaikuttaessa siihen miten päivä etenee ja minkälaisista palautetta pelaaja saa valinnoistaan. Esimerkkinä pelaajan eteen voi tulla tilanne jossa pelihahmon maahanmuuttajaystävä kiusataan tämän vaatetuksen takia ja pelaaja voi valita olla tekemättä mitään, puuttua tilanteeseen itse tai kertoa asiasta opettajalle.

Tehdyt valinnat voivat myös vaikuttaa päivän lopputulokseen ja pelihahmo käy läpi eri tunnetiloja muistellessaan päivän kulkua. Ajatuksena on reflektoida lapsen päivää sellaisten tapahtumien kautta, joita hän voi omassa elämässään kohdata. Ja näin ollen eri valinnat tuottavat eri tunnetiloja ja lapsi voi samaistua niihin. Tämä myös antaa opettajalle mahdollisuuden avata pelin tilanteita yhteisellä keskustelulla ja tuoda esiin tiettyjä aiheita jotka sopivat moninaisuuden tematiikkaan.

Muistakaa tavoite ja kohderyhmä

Innovaatiotyöpajaan oli kutsuttu asiantuntijoiksi Peliksi Ry:n edustajat Maria Haapasalo, Tuuli Hypen ja Ulriikka Lipasti. Heidän kokemuksensa digitaalisista peleistä ja hankkeista an-



toi tärkeää ensikäden tietoa asioista, mitä peliä ja pelihahmoja kehitettäessä tulisi ottaa huomioon. Yhtenä tärkeimpänä asiana Maria Haapasalo Peliksi Ry:stä muistutti opiskelijoita, että opetuspelien suunnittelu ja pelien mekaniikkojen kehittäminen tulee lähteä ensisijaisesti opetuksen tavoitteista ja kohderyhmän tarpeista. Tämä oli ensiarvoisen tärkeää myös meille Pelimon hanketyöntekijöille, opimme paljon, oivalsimme uusia asioita ja saimme syvyyttä kaikkiin eri osa-alueisiin mitä pelin suunnittelussa tulisi ottaa huomioon.

Yksi asiantuntija hanketiimistä löytyi omasta takaa ja hän sai puheenvuoron seuraavaksi. Sallamari Rantanen, projekti-in-

sinööri Turun AMK:n theFirmasta, kertoi pelisuunnittelusta ja -mekaniikoista, opastaen mitä kaikkea pelissä voi toteuttaa ja mitä ei. Myös tämä oli kaikille erittäin tärkeää tietoa; ilman tietämystä pelin “sisuskaluista” innovaatiopajat olisivat voineet tuottaa jotain mikä ei oikeasti ole käännettävissä koodauksen kautta digitaalseksi peliksi.

Asiantuntijoiden jälkeen opiskelijat pääsivät pohtimaan tehtävää ja hanketiimi jännittämään mitä tuloksia innovaatiopajoista tulisi.

Kimmo Laine, suunnittelija, Humak

Blogiteksti on julkaistu myös 10. kesäkuuta 2019 PELIMOn blogisivustolla

Innovaatiotyöpajojen tuotokset

Tervetuloa Fatima, Juusa, Niko ja Sheng

Pelimon innovaatiotyöpajojen viimeisessä tapaamisessa käytiin läpi opiskelijaryhmien tekemiä hahmoja ja heidän päiviään kotona, koulussa ja vapaa-ajalla. Tervetuloa siis Fatima, Juusa, Niko ja Sheng!

Opiskelijaryhmille oli annettu yleisiksi raameiksi, että pelihahmot ovat alakoululaisia ja käyvät samaa koulua, päivän tapahtumat ja teemat jäivät ryhmien keksittäväksi. Haastetta lähestyttiin hienosti eri tavoilla. Yhteistä kaikille oli pelihahmojen taustoitus, joissa kerrottiin lasten harrastuksista, kodeista ja kulttuurisesta kontekstista. Taustojen tarkoitus on pelissä avata alkutilanne ja kertoa pelaajalle tietoa lapsista, auttaa pelaajaa samaistumaan hahmoihin ja näiden päiviin.

Pelihahmojen tietoihin ja päivien sisältöihin oli saatu monipuolisesti erilaisia teemoja, esimerkiksi uskonnollinen tausta, oman identiteetin hakeminen, kiusaaminen, sosioekonominen asema ja kielivähemmistöön kuuluminen.

Pelihahmojen päivien kulku

Pelissä pelaajat tulevat tekemään valintoja hahmojen päivien edetessä. Tämä voi tarkoittaa valintaa esimerkiksi kiusaamistilanteessa: puutunko kiusaamiseen, kerronko opettajalle vai enkö tee mitään. Näiden valintojen perusteella hahmon päivän kulku voi muuttua, hän saa erilaista palautetta ja kokee erilaisia tilanteita ja tunteita.

Innovaatiotyöpajojen opiskelijat lähestyivät pelien taustalla toimivia mekaniikkoja ja niiden suunnittelua eri tavoilla. Osalla hahmojen valinnat ja niiden seuraukset kirjoitettiin vain auki tekstinä, kun taas jotkut ryhmät olivat tehneet monimutkaisia prosessikaavioita pelihahmojen päivien kuljetuksesta.

Opiskelijaryhmät olivat myös pisteyttäneet hahmojen eteen tulevia valintoja, niin että ns. oikeasta valinnasta sai positiivisen, neutraalista nollan ja ns. huonosta valinnasta negatiivisen merkinnän. Käytännössä tämä näkyi esimerkiksi kiusaamista käsittelevässä kohdassa niin että pelaajan valitessa ettei tee mitään, pelin taustalla hahmo sai nollamerkinnän. Jos taas pelaaja valitsi puuttua kiusaamistilanteeseen puolustamalla kiusattua, peli antoi hänelle positiivisen merkinnän +1.

Pelaajan tekemien valintojen ja pisteiden perusteella opiskelijaryhmät olivat sanoittaneet erilaisia päätöksiä hahmojen päiville. Jos pelaaja oli tehnyt suositeltavia, eettisesti hyviä valintoja, saattoi hän illalla päivän kulkua miettiessään olla tyytyväinen toimintaansa. Jos taas valinnat olivat kyseenalaisia tai kerta-käikkiaan huonoja, pelihahmo saattoi tuntea päivää miettiessään katumusta ja kyseenalaistaan tekemisiään, tai olla – kuten ihmisistä ja lapsillekin tyypillistä on – hämmennyksissään tapahtumista miettien omaa rooliaan ja mitä olisi voinut tehdä toisin.

Uusia ideoita ja oivalluksia

Kaiken kaikkiaan opiskelijaryhmät olivat tuottaneet monipuolisia ja mielenkiintoisia pelihahmoja ja -tarinoita. Toisaalta hanketiimi myös huomasi, että edessä oleva tehtävä Pelimon pelin sisällöstä ja käsikirjoituksesta ei missään nimessä ollut yksinkertainen tai helposti toteutettavissa. Hahmojen päivien sisällöt tulisivat vaatimaan paljon käsikirjoitukselta: tekstiä ja tekemistä tulisi olla riittävästi jotta saadaan sopivan pituinen pelillinen kokemus ja tekstin tulisi myös vedota kohdeyleisöön eli alakouluikäisiin lapsiin. Paljon työtä olisi vielä edessä.

Innovaatiotyöpajat voitiin joka tapauksessa hyvillä mielin todeta onnistuneiksi ja hanketiimi sai paljon materiaalia ja ideoita Pelimon pelin kehitykseen!

Niina Autiomäki, suunnittelija, Humak

Blogiteksti on julkaistu myös 10. lokakuuta 2019 PELIMOn blogisivustolla

Opetuspelin kehitystyöstä ja asemoinnista digikentällä

PELIMO-hankkeessa eletään mielenkiintoisia aikoja, sillä pelinkehitystyö on päässyt hyvään vauhtiin niin käsikirjoituksen kuin jo pelin itse toteutuksenkin tiimoilta. Yhteistyö eri alojen ammattilaisten kesken on joustavaa ja ideat sinkoilevat niin palavereissa kuin Teamsissa ja digitaalisten käsikirjoitusten muokkauksissakin. Monta asiaa on kuitenkin huomioitavana ja viisaita päitä kaivataankin usein useampi asian ääreen. Digiloikka asettaa meidät kaikki oppimiskynnyksen äärelle.

AR, VR, MR, eSport, pelillistäminen, hyötypelit, opetuspelit ja mitä näitä nyt on..

Digiloikka on kattanut eteemme notkuvan pöydällisen erilaisia uusia termejä, jotka pitävät sisällään muun muassa erilaisia todellisuuksia, digitaalista urheilua ja pelityyppejä eri käyttötarkoituksissa. Termit menevät helposti ristiin ja sekaisin, eikä mikään ihme. Termit hakevat vielä paikkaansa ja asiantuntijat keskustelevat, minkä määrityksen käyttö olisi kulloisessakin tilanteessa sopiva. Suorat käännökset englannin kielestä eivät ole aina toimivia ja joskus onkin käytetty kirjainlyhenteitä.

Onko opetuspelillä ja digitaalisella pelillistämisellä mitään eroa?

Lyhyesti vastattuna on. Opetuspelin ja digitaalisen pelillistämisen ero on siinä, että opetuspelejä on peli, jolla on pedagoginen tavoite, digitaalinen pelillistetty materiaali sisältää pelillisiä keinoja kuten vaikkapa tarinallistamista ja pistetaulukkoja. Opetuspelejä on suunniteltu tarkkaa tarkoitusta varten, kun taas digitaalinen pelillistäminen on tapa motivoida oppijaa. Pelillistämistä voi tapahtua digitaalisessa ympäristössä, jossa pelillistävillä keinoilla pyritään sitouttamaan käyttäjä paremmin tuotteeseen kuten esimerkiksi verkkokurssiin. Digitaalista pe-

lillistämistä tapahtuu muuallakin kuin erilaisissa oppimisympäristöissä.

Oppiminen on vakavaa, pelaaminen kevyttä ja hauskaa

Oppimisen ja pelien suhde ei ole ollut mutkaton. Oppiminen mielletään usein vakavaksi, työksikin, kun taas pelaaminen liitetään leikkimiseen, hauskanpitoon ja sen vaaroista varoitellaan. Opettajien kesken on keskusteltu siitä, pystytäänkö opetuspeleissä tuomaan riittävän hyvin esiin opetettava aines, vai jääkö se pelimekaniikan varjoon. Pelinkehittäjät pähkäilevät usein taas sen ongelman edessä, että opetuspelit ovat liian usein pelimekaniikaltaan päälle liimattuja, suklaalla päällystettyä parsakaalia. Heidän mukaansa niistä puuttuu usein mukaansa tempaavuus ja pelaajan sitouttaminen peliin.

Opetuspelin paikka opetuksessa?

Opetuspelejä ei yksinään tule syrjäyttämään perinteistä opetusta. Se, miten ja missä kohdin opetuspelejä tunnilla käytetään, on usein opettajan oma valinta. Onko sen paikka olla osana tuntia, lisätehtävinä, johdantona vai kotitehtävänä? Digiloikan harppoessa kouluihin lisääntyvän verkko-oppimisen ja sähköisten ylioppilaskirjoitusten myötä digitaaliset opetuspelit antavat mahdollisuuden kerryttää digitaitoja.

Lähteet:

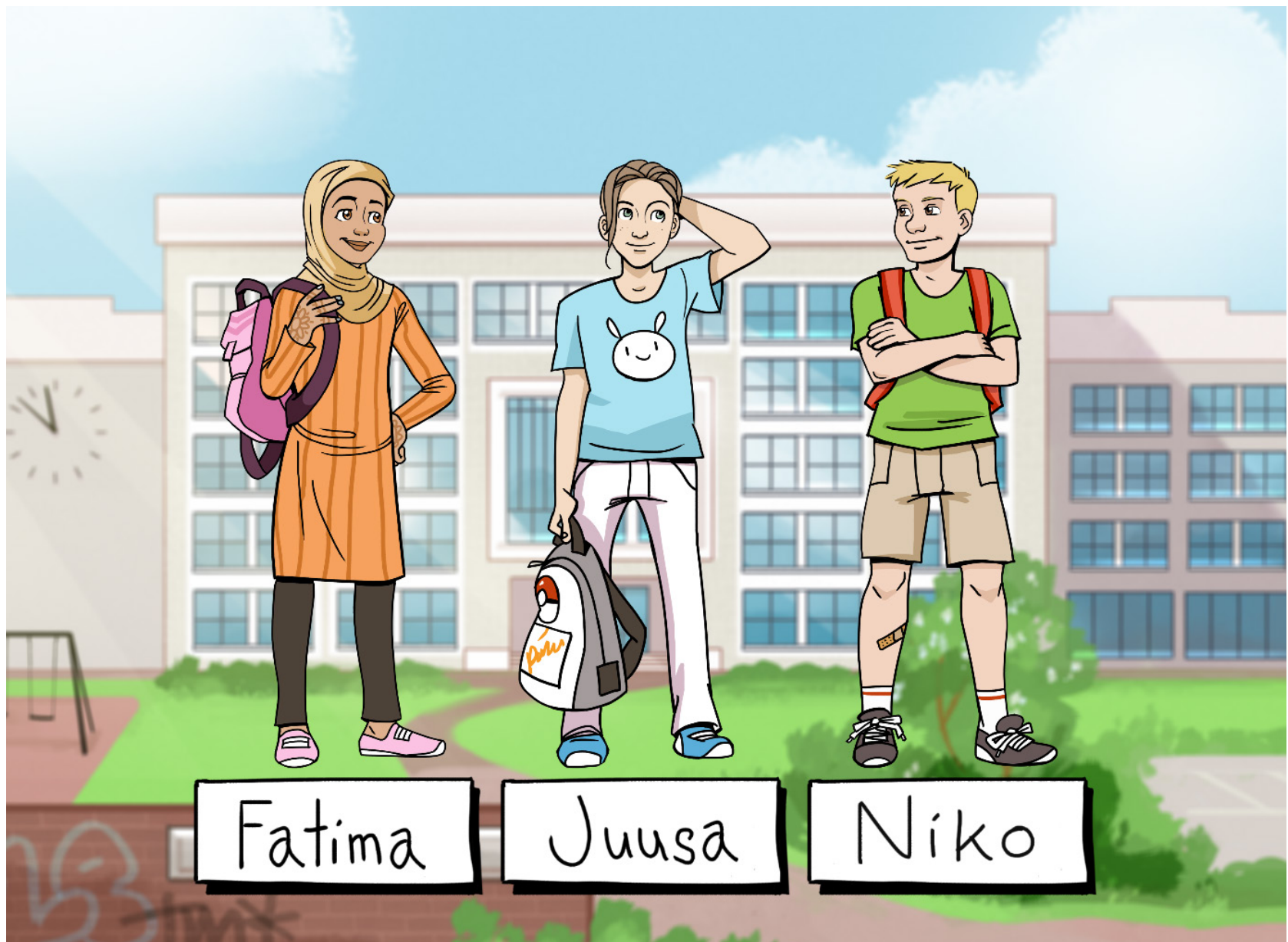
Järvilehto, Lauri 2014. Hauskan oppimisen vallankumous. Bookwell Oy.

Krokfors, Kangas & Kopisto (toim.) 2014. Oppiminen pelissä. Vastapaino.

Niina Autiomäki, suunnittelija, Humak

Blogiteksti on julkaistu myös 28. lokakuuta 2019 PELIMOn blogisivustolla

Tekijät pelin takana - PELIMO-pelin ohjelmointi



PELIMO-hankkeen moniammatillisesta työryhmästä ensimmäisenä esittäytyy Sallamari Rantanen. Hän on koulutukseltaan tietotekniikan insinööri ja erikoistunut peliteknologiaan. Hän työskentelee tällä hetkellä Turun ammattikorkeakoululla projekti-insinöörinä ja avaa meille pelinkehitystä ohjelmoinnin näkökulmasta.

theFirma pelin ohjelmoinnin toteuttajana

“Pelin ohjelmointi on täydessä vauhdissa ja pelin eri tarinat alkavat muotoutua lopulliseen muotoonsa. Pelin ohjelmointia tehdään Turun ammattikorkeakoulun projektitoimisto theFIRMAssa, jossa IT-alan opiskelijat pääsevät työskentelemään erinäisissä asiakasprojekteissa. Tavallisimpia asiakasprojekteja ovat nettisivujen luonti tai päivitys, sekä erilaiset sovellukset. Projekteja tehdään pienissä projektiryhmissä, joissa opiskelijat pääsevät teknisten taitojen lisäksi kehittämään ryhmätyö- sekä projektinhallintataitoja”.

Millainen on pelinkehittämisprosessi ollut tähän asti?

“Pelin kehitystyöprosessi on alkanut käsikirjoitusten tekemisellä. Käsikirjoitukset kertovat sen mitä pelin aikana tapahtuu sekä millaiselta jokaisen kohtauksen tulisi näyttää. Tällöin ohjelmoijat tietävät miten tarinan pitäisi edetä ja pelin kuvittaja tietää, millaisia kuvia tarina vaatii. Ohjelmoijat sekä kuvittaja ovat tehneet tiivistä yhteistyötä. Esimerkiksi minipelien kohdalla kuvittaja on käynyt paikan päällä katsomassa pelin senhetkistä versiota, jolloin hänen on ollut helpompi hahmottaa mitä kuvia vielä puuttuu. Tällöin kuvittajan on myös ollut mahdollista antaa palautetta siitä, näyttääkö peli siltä miltä hän oli ajatellutkin, vai onko esimerkiksi joku kuva sijoiteltu oudosti”.

Pelin käyttäjälähtöinen suunnittelu ja kehittäminen

“Ohjelmoijille on ollut mielekästä saada tehdä omia luovia ratkaisuja minipelien mekaniikkoihin sekä pelin elävöittämiseen. Käsikirjoitukset ovat antaneet tarkan ohjeistuksen pelin perusrakenteesta, mutta esimerkiksi animaatioiden lisääminen ja sijoittelu on ollut heidän päätettävissään. Yksi pelinkehityksen isoimmista haasteista on miettiä peliä kohderyhmän näkökulmasta. Kohderyhmä vaikuttaa suuresti esimerkiksi pelin

ulkoasuun ja ohjeistuksiin. Koska peliä suunnitellaan 4-6 luokkalaisille, täytyy sen olla visuaalisesti hyvin selkeä mutta myös mielenkiintoinen. Tämä on otettu huomioon mm. pilkkomalla dialogi pienempiin osiin, jotta pelaajan mielenkiinto saataisiin säilytettyä”.

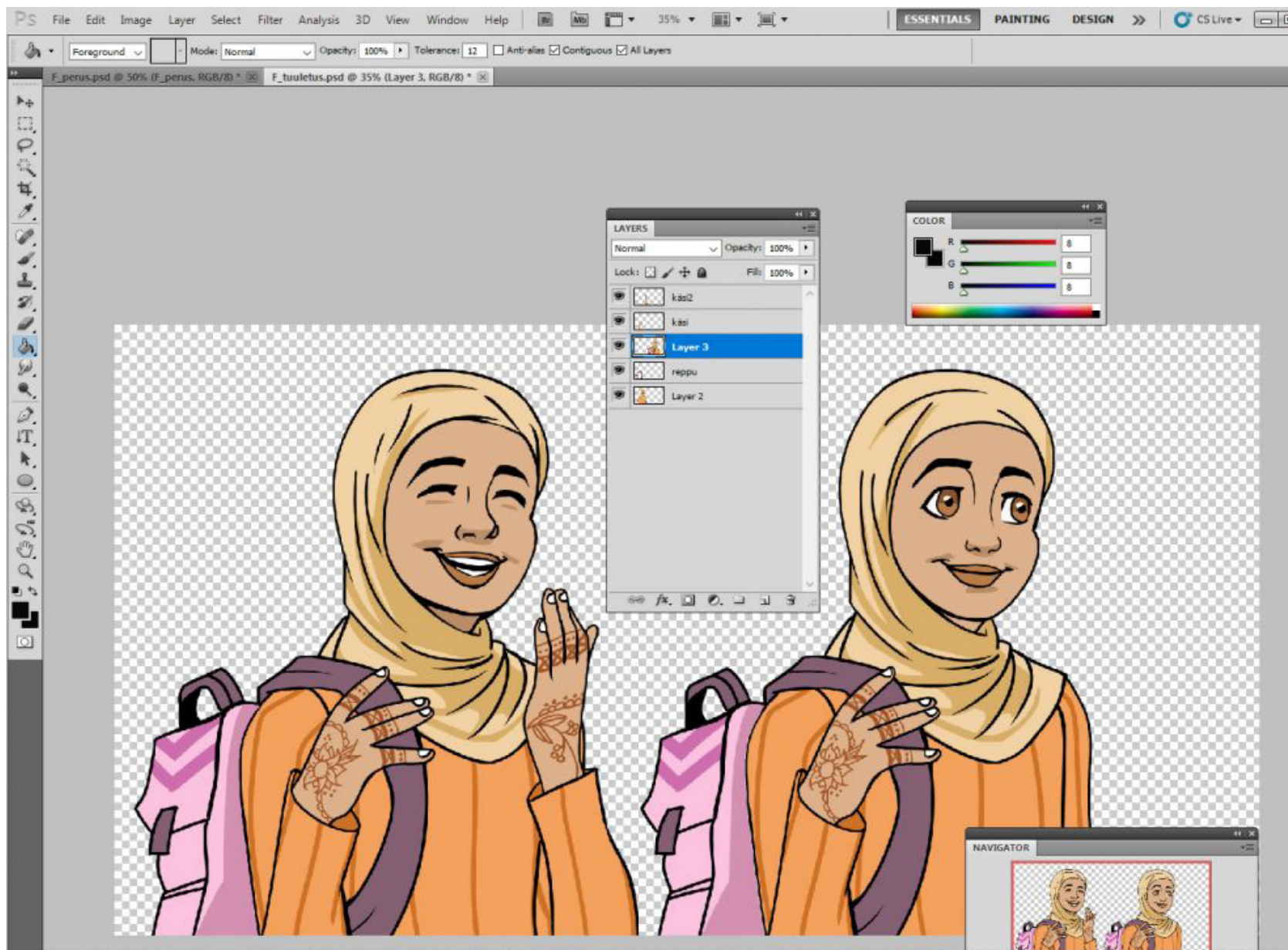
Testauksen ja palautteen merkitys pelinkehityksessä

“Pelistä on myös tehty prototyyppejä, joita on testattu sekä theFIRMAssa että hankkeen työntekijöiden kesken. Näistä versioista on saatu arvokasta palautetta niin käsikirjoitusten kuin pelin ulkoasunkin suhteen. Prototyyppien tekeminen on todella tärkeää, koska muuten voi olla vaikea hahmottaa miltä paperille kirjoitettu idea näyttää käytännössä. Tällöin vältetään myös väärinkäsityksiltä, koska kaikki näkevät miten peli toimii ja miltä se näyttää”.

Niina Autiomäki, suunnittelija, Humak

Blogiteksti on julkaistu myös 8. marraskuuta 2019 PELIMOn blogisivustolla

Tekijät pelin takana - kuvitus



Seuraavana PELIMO-hankkeesta esittäytyy Tuuli Hypén, hän toimii pelin kuvittajana.

Kuka?

“Olen itseoppinut sarjakuvataiteilija ja kuvittaja. Valmistuin kulttuurihistorian maisteriksi Turun yliopistosta, mutta tutkijan sijaan minusta tulikin piirtäjä. Potkaisin urani käyntiin piirtämällä ensimmäisen sarjakuva-albumini vuonna 2010. Sarjakuvia ja lastenkirjojakin on tullut piirrettyä sittemmin aika paljon, mutta työskentelen nyt pääasiallisesti kuvittajana. Kuvitan myös pelejä mielelläni.

Suurin intohimoni piirtämisen ohella on pelaaminen. Harrastan pelikulttuuria aktiivisesti ja monipuolisesti. Minusta on hauskaa nähdä mihin kaikkeen 2D-grafiikka taipuu. Opin mielelläni siinä sivussa vähän sitä, miltä Unityn käyttöliittymä näyttää ja miten asiat loksahavat koodissa paikoilleen”.

PELIMO-pelin kehitystyöstä – mitkä asiat innostavat, mitkä haastavat, millainen on työpäiväsi?

“Piirrän peliin tarvittavat kuvat kotikoneen äärellä. Olen pelin muihin tekijöihin yhteyksissä mm. Trellon avulla ja jalkaudun

välillä ihan fyysisesti katsomaan, miltä pelin ohjelmointipuoli näyttää. Haastavinta pelin kuvittamisessa on yrittää ennakoida sitä, miltä pelin käyttöliittymä tulee näyttämään ja missä mittasuhteessa hahmot pitäisi piirtää taustaan nähden. Kuvituksen toimivuudesta voin varmistua vasta siinä vaiheessa, kun minulla on pelistä jonkinlainen pelattava versio”.

Millaisissa muissa projekteissa olet ollut mukana?

“Vedän välillä sarjakuvapajoja Turun kaupungin kirjastossa. Aivan hiljattain olin myös mukana toteuttamassa Turun Sarjakuvakerhon kanssa n. 12-vuotiaille suunnattua pelipajaa, jossa lapset saivat kuvittaa ja ohjelmoida itselleen pelin. Siinä tuli huomattua, että visuaalisen ilmaisun oppiminen ja pelisuunnittelu toimivat hyvin yhdessä paketissa. Sekä lapsilla että meillä ohjaajilla oli kivaa!

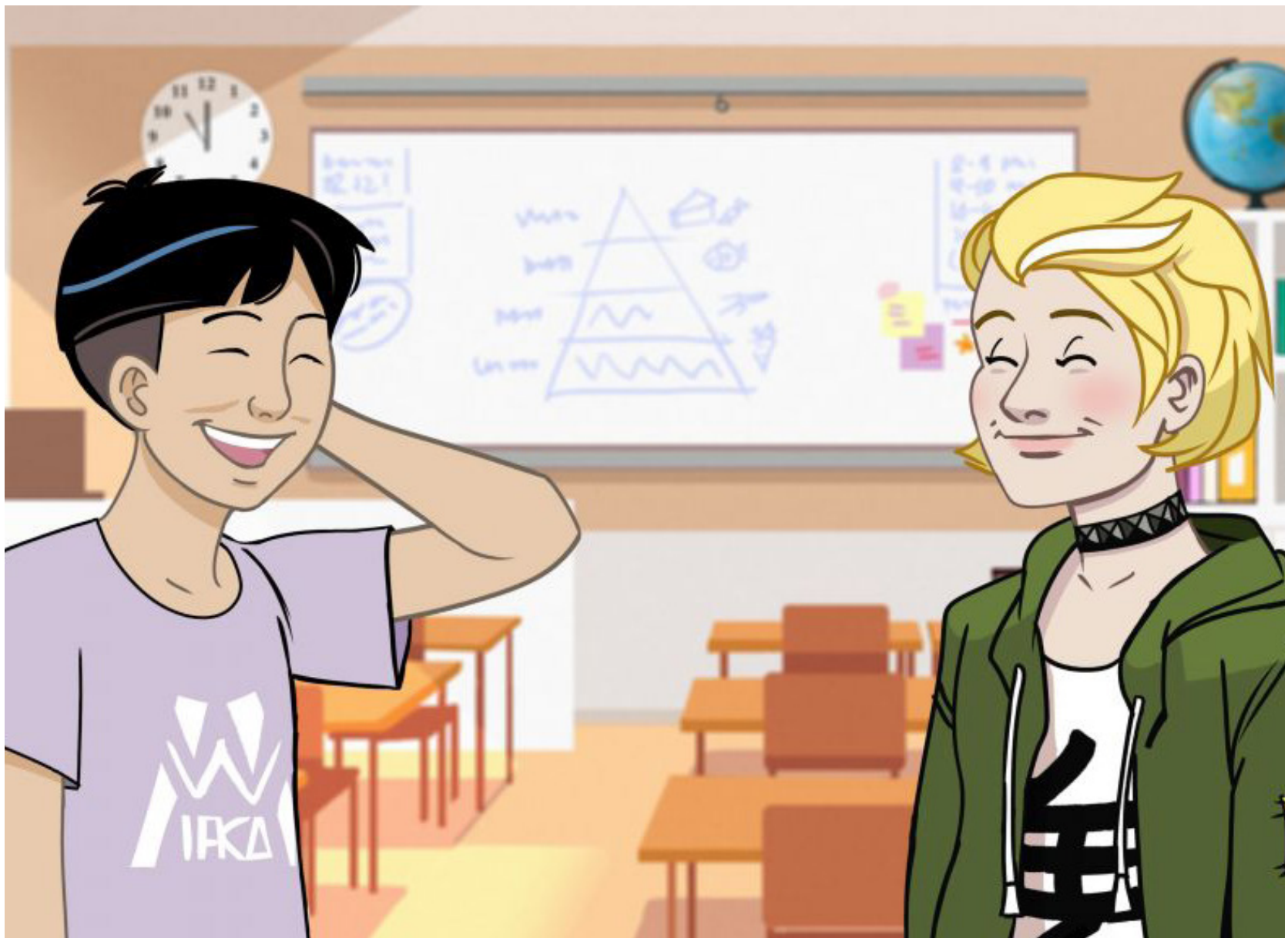
Kotisivuillani – www.tuulihypen.com – on vähän näytteitä tekemistäni kuvituksista. Siellä on myös linkki syksyllä 2019 valmistuneeseen, maahanmuuttajanuorille suunnattuun Guider Game -peliin, jonka olen kuvittanut. Pelissä opitaan erilaisia asioita Suomesta rennolla otteella”.



Niina Autiomäki, suunnittelija, Humak

Blogiteksti on julkaistu myös 8. marraskuuta 2019 PELIMOn blogisivustolla

Tekijät pelin takana - pelikäsikirjoittaminen



PELIMO-hankkeessa työskentelee useampi henkilö pelikäsi-kirjoitusten parissa Turun AMK:sta ja Humanistisesta ammatti-korkeakoulusta. He tekevät tiivistä yhteistyötä aiemmin blogis-sa esiteltyjen kuvittajan ja ohjelmoinnista vastaavan henkilön kanssa. Pelin käsikirjoitustyössä tullaan huomioimaan aiem-mista innovaatiopajoista saadut mietteet ja tulevassa pilotoin-nissa saadut palautteet. Mobiilipelin käsikirjoittamisvaiheessa otetaan pelin lisäksi huomioon niin ikään muut hankkeessa kehitettävät materiaalit, kuten opettajan opas ja pelillistämisen hyviin käytänteisiin kohdentuva kirjanen. Nämä kolme tuotetta muodostavat tuoteperheen.

Kirjoittamiseen kallellaan

Olen Niina Autiomäki, yksi PELIMO-pelin käsikirjoittajista. Olen työskennellyt digitaalisten tuotteiden ja pelien parissa ak-tiivisemmin viitisen vuotta. Olen ollut aiemmin käsikirjoitta-massa useampaa digipeliä, käsikirjoittajatiimien koko on vaih-dellut yhdestä vajaaseen kymmeneen henkeen.

Olen aina ollut vähän kirjoittamiseen kallellaan; ensimmäisen kou-lunäytelmän kirjoitin viidennellä luokalla. Lukion jälkeen kävin Oriveden opiston tehden sanataiteen perusopinnot ja lähdin sen jälkeen opiskelemaan kirjallisuustiedettä Jyväskylän yliopistoon. Elinikäisenä oppijana olen opiskellut maisteritutkinnon lisäksi mm. opettajan opinnot, verkkopedagogiikkaa ja pelinkehitystä.

Rakkaudesta lajiin

Oma digipelaamiseni alkoi 80-luvulla elektroniikkapeleistä, joista siirryin mm. Commodore 64:n kautta PC- ja pleikkari-pelaamiseen. Myöhemmin tulivat erilaiset nettipeliportaalit ja mobiilipelaaminen. Nykyisellään pelikoneena toimii Nintendo Switch, vaikka vanha Nintendon Game & Watch Panorama Sc-reen Snoopy –elektroniikkapeli onkin yhä tallella.

Ennen kuin aloitin digituotteiden ja pelien kehittämistyöt tes-tasin erilaisia pelejä, hahmogeneraattoreita ja digipalveluita. Tämä antoi hyvää ymmärrystä käyttäjäkokemuksen merkityk-sestä. Siinä missä tekstejä kirjoitetaan joskus tietty lukijahori-sontti edessä siintäen, tulee myös digituotteiden kehityksessä ottaa huomioon loppukäyttäjä. Opiskellessani Design Thinking -muotoiluajattelua tämä ajatus vankistui entisestään. PELI-MO-pelin kohderyhmänä ovat suomen- ja ruotsinkieliset 4-6 –luokkalaiset ja peli pyritään kohdentamaan heille niin sisäl-löllisesti kuin visuaalisestikin.

Mitkä taidot ovat eduksi pelikäsi-kirjoittamisessa?

Rutinoituneen sisällöntuottamisen lisäksi on hyvä olla kykyä tuottaa eri tyyppisiä tekstejä ja ymmärtää tekstilajityyppien ja –rakenteiden lainalaisuuksia. Tämä ihan jo siitä syystä, että voi halutessaan rikkoa näitä sääntöjä ja tuottaa sen avulla uuden-laista näkökulmaa. Pelikäsi-kirjoittajalla on hyvä olla tuntemus-ta ja tietämystä peleistä ja erilaisista pelimekaniikoista.

Oppimispeleissä budjetti ja käytettävissä oleva aika asettavat monesti omat raaminsa tekemiselle, joten kustannustehokas te-keminen on arvossaan. Pelejä kehitetään usein moniammatilli-sissa ryhmissä, jolloin eri ammattien rajapintojen ymmärrys ja ryhmätyötaidot helpottavat yhteistyötä. Ymmärtäessään toisen tulokulmaa asiaan, voi tulla puolitiehen vastaan ja kertoa oman näkökulmansa sanoittaen sen siten, että tulee ymmärretyksi. Oppimispeleissä pedagoginen osaaminen on erittäin hyvä avu.

PELIMO-hanke on hyvä esimerkki moniammatillisesta pelin kehitystyöstä, joka toteutetaan ammattikorkeakoulujen yhteis-työnä. Eri toimijoiden vahvuusalueiden hyödyntäminen nostaa hankkeen kokonaisarvon suuremmaksi, mitä yksittäisten osien summa olisi. Käytännössä tämä näkyy pelikäsi-kirjoittamisessa käsikirjoitusten yhteisessä muokkauksessa ja ideoinnissa, josta monet hyvät ideat ovat saaneet alkunsa.

Millainen olisi unelmien oppimispeli?

Pelien lajityyppien rajapintoja ylittävä peli, joka olisi pelaajaa viihdyttävä pelikokonaisuus. Tämä on helpommin sanottu kuin tehty. Usein oppimispeleissä on tietty klangi ja jo pelin avat-tuasi tiedät, että kyseessä on oppimispeli. PELIMO-pelissä py-ritään lisäämään pelillisyyttä erilaisten minipelien avulla, jotka vaihtelevat autopelistä jalkapallo- ja kendo-aiheisiin peleihin.

Aikuisoppijoille suunnatut oppimispelit ovat yksi haaste, sil-lä helposti visuaalinen ilme jää liian lapsekkaaksi ja käytetyt pelillistämiskeinot ovat melko yksitahoisia, vaikkakin hyvin tehtyinä toimivia. Eri teknologioiden hyödyntäminen avaa pe-linkehittäjälle uusia mahdollisuuksia. Teknologioiden lisäksi myös opetettavat sisällöt muuttuvat ja mukautuvat aikaan ja ajassa. Pelien kehittäminen ja käsikirjoittaminen haastavat te-kijänsä pysymään näissä muutosten rattaissa mukana avoimin mielin.

Niina Autiomäki, suunnittelija, Humak

Blogiteksti on julkaistu myös 9. joulukuuta 2019 PELIMOn blogisivustolla

Navigointia uusissa oppimisen maisemissa – terveiset Kasvatustieteen päiviltä!

PELIMO-hanke esittäytyi [Kasvatustieteen päivillä Joensuussa 21.-22.11](#). Tapahtuman teemana oli Oppimisen maisemat muuttuvat – entäpä sitten? Opiskelu, opetus ja siten myös oppiminen tulevat ulos luokkahuoneesta. Tämä haastaa vuorovaikutustaitojamme ja asettaa yhteisöllisyyden keskiöön. Muutokset, joita teknologian kehittyminen tuo oppimisympäristöissä, vaikuttaa myös pedagogisiin ratkaisuihin. Molemmat [pääpuhujat](#), Lucila Carvalho ja Minna Huotilainen, herättelivät meitä muun muassa ajattelemaan oppimisympäristöä ja sen mahdollisuuksia eri näkökulmista käsin.

PELIMO-hanke oli mukana tapahtumassa [posterinäyttely-alueella](#). Posterin lisäksi toimimme matkassamme uunituoreen PELIMO-mobiilipelin demon, jota peluutimme kävijöillä. Keräsimme palautetta pelidemosta niin kysellen, pelaamista huomioiden kuin digitaalisesti palautekyselylläkin. Palaute oli kaikinensa kannustavaa ja kävimme hyviä keskusteluja aiheen ympärillä. Mobiilipeliä pidettiin mielenkiintoisena ja visuaalisesti koulumaailmaan sopivana. Pelin sisällöt olivat pelaajien mukaan aihepiiriin hyvin valittuja ja itse pelin pelattavuus helppoa.

Huomasimme kuitenkin tekniseltä ja sisällölliseltä puolelta muutaman selkeän parannuskohdan – nämä muutokset lisäsivät eteenkin käyttäjämukavuutta. Juuri tämän takia testaaminen ja palautteen saaminen on pelinkehityksessä hyvin tärkeää. Jos testaajat vaikkapa toistuvasti hakevat jotain pelin painiketta paikasta, johon sitä ei olla pelissä sijoitettu, voi olla syytä miettiä painikkeen paikan vaihtamista. Joskus sisältö saattaa takuta siten, että testaajan huomio herpaantuu ja mielenkiinto peliä kohtaan laskee. Tässä kohdassa on syytä pelinkehittäjänä

pohtia sitä, kuinka tätä osaa pelissä saisi parannettua, joskus jopa kyseinen kohta poistetaan pelistä. Kasvatustieteen päivillä saimme palautetta niin opiskelijoilta kuin pidempään alalla olleilta. Oli mielenkiintoista huomata, kuinka kaikilla oli oma tulokulmansa peliin, mikä näkyi annetussa palautteessa. Jokainen palaute oli tärkeä ja vei omaa ajatteluamme eteenpäin.

Kasvatustieteen päivät olivat kokonaisuutena avartava kokemus, ne antoivat uutta virtaa omaan työskentelyyn ja PELIMO-pelin kehitystyöhön. Seuraavaksi lähdemme pilotoimaan peliä Turun alueen alakouluissa ja kuulemaan lapsilta, miten he pelidemon tässä vaiheessa kokevat. On jännittävää nähdä, kuinka PELIMO-peli sijoittuu muuttuvaan oppimisen maisemaan alakoulun luokkahuoneessa.

Lev i vårt språk

Det finlandssvenska teckenspråket är allvarligt hotat. 2014 beviljades Humanistiska yrkeshögskolan Humak finansiering av Undervisnings- och kulturministeriet för att revitalisera språket. Finansieringen resulterade i den tvååriga instruktörsutbildningen Lev i vårt språk (Livs) 2015–2017 med en finlandssvensk tolkutbildning som långsiktigt mål. En finlandssvensk tolkutbildning beviljades i sin tur finansiering 2017 och inleddes sommaren 2018 under projektnamnet Lev i vårt språk 2 (Livs 2). Livs 2 genomförs, i likhet med det första projektet, i samarbete med Finlandssvenska teckenspråkiga rf, Finlands Dövas Förbund rf och Finska, finskugriska och nordiska institutionen vid Helsingfors universitet.



Undervisnings- och kulturministeriet

Juha Manunen

Videoblogg, 10.12.2019

Lev i vårt språk på Åland

I Augusti var vi med på Åland, där finlandssvenska döva från Finland och Sverige hade en sommarträff. Vilket språkbad! Kolla Juhas videoblogg för att lära dig mera om resan:



<https://www.youtube.com/watch?v=PKhBk5hMhd4>

Maja Andersson & Jarl Hanhikoski

Videoblogg, 12.12.2019

Hur ser Livs undervisning ut?

Kom in i Ljusa huset och se vad vi gör – Maja ger oss en inblick i undervisningen! Vi har haft väldigt många gästföreläsare under 2019, ser du bekanta ansikten i videon?



<https://youtu.be/9aIESI8bU4o>

Brita Peura, Maja Andersson, Jarl Hanhikoski & Johan Hedrén

Videoblogg, 12.12.2019

Närundervisning i Vasa

Tolkstuderandena i Livs-projektet brukar samlas i Helsingfors en gång per månad – men i april var vi i Vasa! Kolla vad Brita och Maja berättar om resan:



<https://youtu.be/o2leh9NPNCQ>

Tecknens ursprung och betydelse

I denna blogg beskriver jag kort föreläsningen som Tomas Hedberg höll den 27 april i Vasa om teckenspråkets historia i Sverige. Föreläsningen hörde till Livs studier. Hedberg förklarade viktiga principer för etymologi och gav många intressanta teckenexempel som väckte diskussioner.

Här väljer jag några behandlade teckenexempel med en noggrannare förklaring. En del av tecknen som dök upp i föreläsningen finns också Svenskt teckenspråkslexikon. Jag hänvisar till lexikonet med Lexikon och ID-nummer inom parentes så att du har möjlighet att se hur nämnda tecken exakt produceras.

Den första teckenordboken

Sveriges första teckenordbok *Teckenspråket, med rikt illustrerad ordbok över det av Sveriges dövtumma använda åtbörds-*

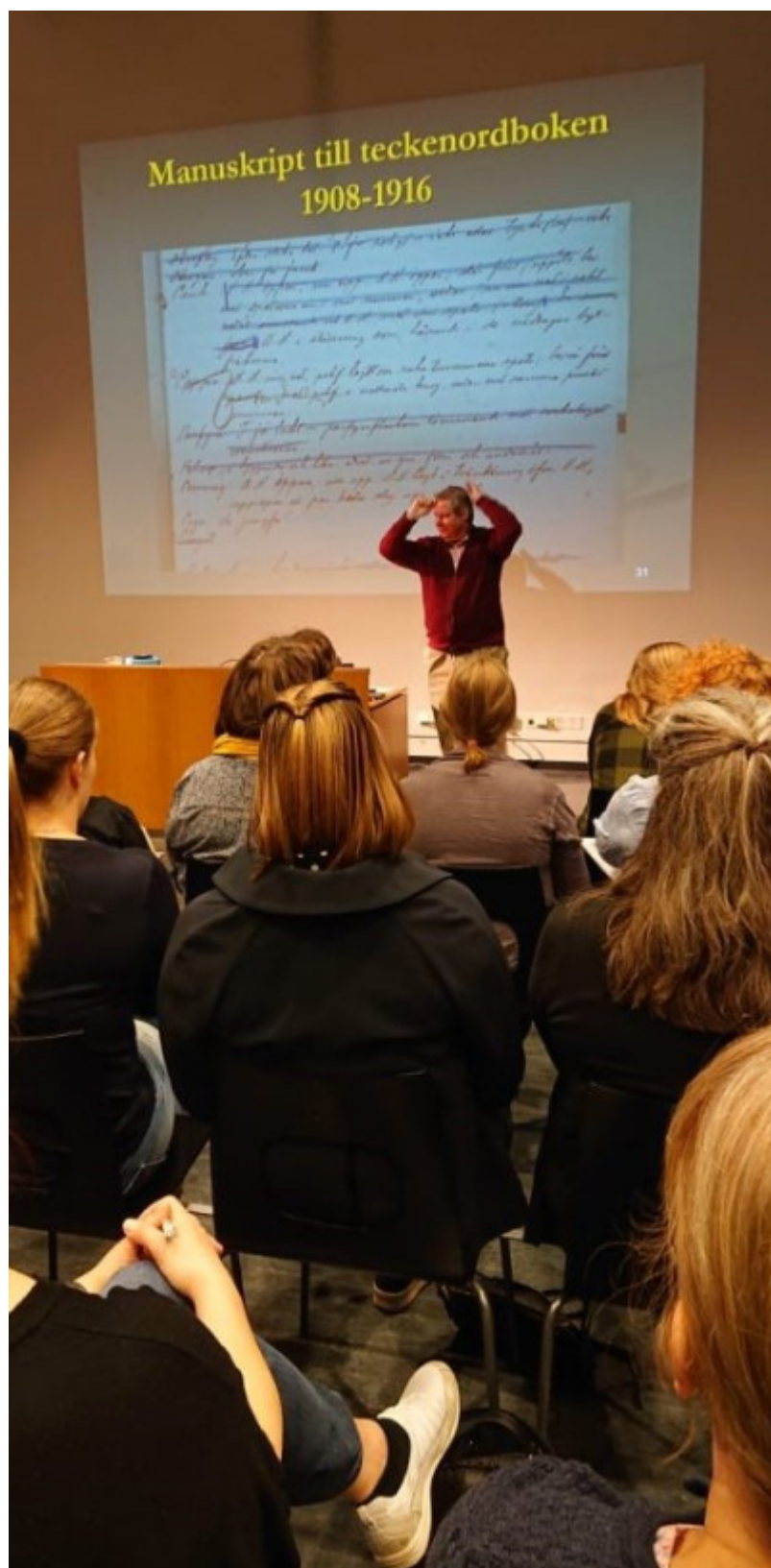
språket blev färdig år 1916. Bakgrunden till boken var Nordisk dövtumkongress i Köpenhamn år 1907. Där diskuterades att Danmark, Finland, Norge och Sverige skulle bilda varsin kommitté med uppgift att avbilda och beskriva tecken i respektive länders teckenspråk.

Målet för arbetet var ett gemensamt nordiskt teckenspråk. Till den svenska teckenspråkskommittén hörde dövtumprästen Johan Gustaf Malmer, redaktören Gunnar Fondelius, bokbindarmästaren Knut Hässler, författaren Oskar Österberg, snickaren Ernst Johansson och järnsvarvaren Ernst Renner. Enligt principen för det gemensamma nordiska teckenspråket publicerade David Fredrik Hirn den första boken som beskriver finskt teckenspråk, *De dövtummas åtbördspråk i Finland – Kuuromyk-käin viittomakieli Suomessa*, i tre delar år 1910-1916.

Den svenska teckenordboken innehåller cirka 380 tecken, 2000 teckenbeskrivningar och 10 000 exempel. Karl Flodin och Bror



Tomas Hedberg höll en föreläsning om teckenspråkets historia den 27 april i Vasa.



Föreläsaren beskriver tecknens ursprung.

Dahlberg fungerade som modeller i boken. Österbergs teckenordbok från år 1916 är den enda skriftliga källan till tecken-språket dåtiden och det finns några tidningsartiklar till. Av boken tecken kan nuförtiden ett 30-tal tecken ännu identifieras utan större svårigheter. Många tecken har fallit i glömska när det gäller teckens härledning p.g.a. att tecknens form har förändrats så mycket.

Bakgrund till bjur och bäver

Etymologi betyder läran om ords och teckens språkhistoriska ursprung, släktskap och utveckling. Till exempel de svenska orden *bjur* och *bäver* kan antas ha två olika förändringsprocesser av ett gemensamt ursprungligt ord. Den ena processen innehåller *bebruz* (urgermanska) > *bebura* (urnordiska) > *biur* (fornsvenska) > *bjur* (svenska), förekommer i ortnamn Bjurholm (i jämförelse med isländska bjórr) och den andra processen *bebruz* (urgermanska) > *bever* (medellågtyska) > *bæver* (fornsvenska) > *bäver* (svenska).

Folketymologi är en språklig process där ett ord nybildas eller omformas med hjälp av element som redan finns i språket utan hänsyn till begreppets egentliga innebörd. Till exempel det svenska ordet ”fogsvans” har ingenting med ”fog” att göra utan ordet kommer från det tyska ordet *Fuchsschwanz* som betyder ”rävsvans”.

Olika vägar till kunskap om tecknens ursprung

Här beskriver jag valda teckenexempel ur fyra perspektiv som togs fram i föreläsningen.

– Teckenexempel ur religionsperspektivet

Termen *långfredag* tecknas nuförtiden LÅNG+FREDAG p.g.a. påverkan av det talade språket (se Lexikonet 06992). Men det ålderdomliga tecknet har två delar, den första delen JESUS (se Lexikonet ID 06900) och den andra delen beskriver båda händerna på korset. Tecknet hänvisar till Kristi korsfästelse- och dödsdag enligt Bibeln. Termen *Kristi himmelfärds dag* tecknas KRISTI HIMMEL FLYTTA-UPP DAG p.g.a. händelsen som berättas i Bibeln.

– Teckenexempel ur militärperspektivet

Det ålderdomliga tecknet för *Danmark* (se Lexikonet ID 09404) innehåller tre delar. Detta kan förklaras med att den första delen avser färgen rött, den andra delen röda militärjackor som danska soldater bar och den tredje delen det danska kungariket. Det ålderdomliga tecknet för Norge (se Lexikon ID 14750) har två delar och dessa kan förklaras med att norska soldater har vita linjer på sina svarta byxor. Nuförtiden används nordiska tecken för Danmark (se Lexikonet 04318) och Norge (se Lexikonet 03956).

– Teckenexempel ur släktskapsperspektivet

Tecknet för Frankrike (se Lexikon ID 09515) har en rörelse som beskriver den typiska hattmodellen som ledarna hade förr. Tecknets ursprung för *socialist* (se Lexikonet ID 12038) kan förklaras med det som nämns i Tidning för Döfstumma (onämnd årgång) ”Innan begreppet socialism var allmännare bekant i Sverige, fanns inom döfstumspråket ett ögonnamn för de från franska revolutionen bekanta Jakobinerna (efter deras röda frygiska mössa).”

– Teckenexempel ur folklivsperspektivet

Orten *Holmsund* har sina tecken (se Lexikon ID 06286 och ID 06287) som baserar sig på de lokala sågverken. Det senare tecknet har samma betydelse som ordet ”sågverk”. Tecknet *jul* (se Lexikon ID 06912) kan ha två förklaringar. Den ena är ljus som i förr har använts i slutning av brev. Den andra är en trynring som har använts med svin för att hindra dem att skrika vid slakt.

Språk som nyckel till en svunnen tid

Både talade och tecknade språk förändras över tid. Ett levande språk är ett språk i förändring. Ifall språket inte förändras skulle det inte vara användbart i samhället som ständigt utvecklas och förändras. Men det intressanta med att forska i etymologi är att man i språkhistorien finner en dörr till en historisk tid. Genom att forska i tecken och ord kan man få en större förståelse för tidigare levnadssätt och samhällsstrukturer. Hur ser måntro vårt språk ut om hundra år?

Källor

Hedberg, Tomas. Föreläsningsmaterial 27.4.2019.

Jantunen, Tommi. 2003. *Johdatus suomalaisen viittomakielen rakenteeseen*. Helsinki: Oy Finn Lectura Ab.

Svenskt teckenspråkslexikon, Stockholms universitet.
<https://teckensprakslexikon.su.se>.



Sotepeda 24/7

Sotepeda 24/7 -hanke on Opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittama hanke, joka aloitti toimintansa keväällä 2018 ja päättyy vuoden 2020 lopussa. Hankkeen koordinaattorina toimii Laurea-ammattikorkeakoulu. Hankkeeseen osallistuu 24 suomalaista korkeakoulua sekä laaja sote-alan yhteistyöverkosto.

Opetus- ja
kulttuuriministeriö

jamk.fi
Jyväskylän ammattikorkeakoulu

SAVONIA
AMMATTIKORKEAKOULU
University of Applied Sciences

VAMK
VAASAN AMMATTIKORKEAKOULU
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

ARCADA

OAMK
OULUN AMMATTIKORKEAKOULU

samk
Satakunnan ammattikorkeakoulu

XAMK
Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu

SeAMK
SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

YRKESHÖSKOLAN
NOVIA

Haaga-Helia
University of Applied Sciences

HAMK
HAMKIN AMMATTIKORKEAKOULU
HAMK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Diak

Metropolia
University of Applied Sciences

SAIMAAN
ammattikorkeakoulu
Saimaa University of Applied Sciences

UNIVERSITY OF
EASTERN FINLAND

TURKU AMK
TURKU UNIVERSITY OF
APPLIED SCIENCES

LAUREA
Laurea-ammattikorkeakoulu
Yhteisö ammatti

LAPIN AMK
Lapland University of Applied Sciences

Karelia
AMMATTIKORKEAKOULU

K
KAMK - University
of Applied Sciences

Tampereen yliopisto
Tampereen ammattikorkeakoulu

LAMK
Lahden ammattikorkeakoulu
Lahdi University of Applied Sciences

HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU

Sanna Nieminen, lehtori, Humanistinen ammattikorkeakoulu – Humak

Mari Holmroos, yhteisöpedagogi AMK, työyhteisön kehittäjäopinnot Humanistinen ammattikorkeakoulu – Humak

Teksti on julkaistu alun perin SotePeda-hankkeen blogisivustolla 3.5.2019

Rohkeutta yhdessä tekemiseen – johda avoimuutta ja innostusta

Tärkeää on tukea ammattilaisia astumaan sivuun omasta asiantuntijuudestaan ja kuulemaan kaikkien osapuolien osaamista. Monitoimijuus edellyttää sekä johtajilta, että osallistujilta uudenlaista joustavuutta, osaamista, asennetta ja rohkeutta yhdessä tekemiseen.

Monet yhteiskunnalliset muutokset ovat johtaneet siihen, että palvelujen kehittämisessä ja tuottamisessa on keksittävä uusia keinoja ja näkökulmia, jotta pienemmillä resursseilla voidaan tuottaa tasavertaiset ja toimivat palvelut koko väestölle. Laaja-alainen yhteistyö ja erilaiset verkostot ovat jo nyt välttämättömiä sosiaali- ja terveydenhuollossa palvelujen tuottamisessa kansalaisille. Tälläkään hetkellä julkinen sektori ei yksin pysty tuottamaan kaikkia sote-palveluja, vaan tarvitaan myös yksityisen ja kolmannen sektorin toimijoita tueksi. Asiakslähtöisten toimintamallien luomisessa tehokkuutta korostava ja yksityissektorin toimintatapoja hyödyntävä uusi julkinen johtaminen (new public management) on korvattava uudella julkisella hallinnalla (new public governance), jossa toiminta perustuu avoimiin verkostoihin ja kansalaisten aktiiviseen rooliin. Tämän näkemykseen mukaan julkinen hallinto ei enää kykene ohjaamaan yhteiskuntaa yksin, vaan hallinnan onnistuminen perustuu yhteistyöhön yksityisen ja kolmannen sektorin sekä kansalaisten kanssa. Huomion arvoista on myös se, että ammattihenkilöiden osaaminen ei voi koskaan korvata sitä, että ihminen on aina itse oman elämäntilanteensa ja tarpeidensa paras asiantuntija. Täten uusia toimintamalleja luoviin kehittämissyhteisöihin on tarpeen osallistaa eri sektoreilta tulevien ammattilaisten lisäksi palvelujen asiakkaita ja käyttäjiä.

SotePeda 24/7 -hankkeessa kehitettävä monitoimijuus kehittämissyhteisöissä on määrittelyssään tarkastellut yhdessä tekemistä kahdesta näkökulmasta. Ensimmäisessä korostuu yksilön moninaiset tiedontuottajan roolit yhteistyöverkostoissa. Osallistuja voi tuottaa tietoa samanaikaisesti useasta eri näkökulmasta asiakkaana, ammattilaisena tai viranhaltijana. Toisessa monitoimijuuden määrittelyssä tarkastellaan monitoimijuutta ryhmänä, jossa viranomaisten ja asiantuntijoiden lisäksi mukana kehittämistyössä ovat kolmannen sektorin toimijat ja kansalaiset. Tulevaisuudessa osallistuminen palvelujen kehittämiseen voi tapahtua entistä enemmän asiakasraatien ja kokemusasiantuntijoiden kautta, myös ilman yhteyttä organisaatioihin.

Syntyy siis monitoimijaisia kehittämissyhteisöjä, mikä tarkoittaa julkisen, yksityisen, kolmannen sektorin ja kansalaisten yhteistoimintaa, joka tuottaa uutta ajattelua. Kehittämistyössä monitoimijuudella tarkoitetaan työskentelyä, jossa kaikkien osapuolten tieto, valta ja osallisuus toteutuvat tasavertaisina. Kansalaiset tuovat kehittämiseen mukanaan henkilökohtaisista kokemuksistaan syntyvää tietoa ja tarpeita, joita monitoimijaisessa kehittämissyhteisössä käsitellään toimintojen ja prosessien luomiseksi.

Monitoimijaisissa kehittämissyhteisöissä tarvitaan erilaista johtamista kuin hierarkkisissa organisaatioissa tai asiantuntijoiden välisessä moniammatillisessa yhteistyössä. Ammattilaisten ja asiakkaiden/ kansalaisten välinen yhteiskehittäminen on harvoin nopeaa ja helppoa. Aikaa on käytettävä riittävästi tutustumiseen ja yhteisten päämäärien luomiseen.

Tehokkuuden sijaan on panostettava verkoston jäsenten väliin tuntemiseen, luottamuksen rakentamiseen ja sitoutumisen mahdollistamiseen. Nämä vaikuttavat toisiinsa ja parhaimmillaan muodostavat yhteisöön hyvää tuottavan kehän. Verkoston avoimuus ja yhteinen oppiminen tehostuvat, kun osallistujat tuntevat toistensa tarpeet, osaamisen ja resurssit. Luottamus syntyy helpoimmin tuttujen yhteistyökumppanien välillä, jolloin uskalletaan jakaa tietoa myös arkaluontoisista asioista. Kolmas ulottuvuus, sitoutuminen, tarkoittaa käytännössä lupautusten antamista ja niiden pitämistä. Sitoutumiseen vaikuttavat erityisesti sisäinen motivaatio ja toiminnallinen toteutuskypsyys; onko osallistujalla halua, resursseja ja kyvykkyyttä toimia verkoston hyväksi. Kehittämissyhteisön johtajan tehtävänä onkin pyrkiä luomaan parhaat mahdolliset edellytykset, jossa tunteminen, luottamus ja sitoutuminen voivat vahvistua.

Vuorovaikutusta tarvitaan verkostomaisessa työskentelyssä runsaasti ja sen tulisi olla erityisesti dialogista vuorovaikutusta, jossa kuunnellaan ja puhutaan keskenään sekä syvennetään opittuja asioita. Tämäkään ei vielä riitä monitoimijaisissa kehittämissyhteisöissä, vaan johtajuuden tulee tukea kaikin tavoin vuorovaikutuksen tasavertaisuutta, mielipiteen ilmaisua ja yhteistä päätöksen tekoa, kun osallistujat tulevat yhteistyöhön hyvin erilaisista lähtökohdista. Tärkeää on myös tukea ammatillaisia astumiaan sivuun omasta asiantuntijuudestaan ja arvostamaan kaikkien osapuolien osaamista. Monitoimijuus edellyttää sekä johtajilta että osallistujilta uudenlaista joustavuutta, osaamista, asennetta ja rohkeutta yhdessä tekemiseen.

Kun verkosto toimii hyvin, se todennäköisesti löytää yhteisen päämäärän ja innostuu sen tavoittelusta. Tavoitteet tulee asettaa siten, että kaikki osapuolet kokevat saavansa hyötyä niiden kautta, jolloin osallistujille on kannattavaa osallistua kehittämissyhteisön toimintaan. Kehittämissyhteisön innostusta ylläpitää yhdessä löydetty ratkaisut ja uuden oppiminen. Verkoston johtajan on syytä huolehtia, että ryhmä asettaa itselleen myös pienempiä, lyhyen tähtäimen tavoitteita, joiden saavuttaminen tuottaa positiivista henkeä työskentelyyn. Näin monitoimijaisella yhteistyöllä voidaan saavuttaa myös isoja tavoitteita, jossa erilaisten osallistujien osaaminen on saatu hyödynnettyä.

www.humak.fi



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU