

Mysteeri 24/7 -hankkeen opinnollistaminen opetti epävarmuuden sietokykyä

TEKSTI | Elina Kauhanen, Kaijus Varjonen, Kati Nykänen, Jaana-Maija Koivisto, Taina Romppanen



Tutkimus- ja kehittämistoiminta voi olla osa opetussuunnitelman mukaista toimintaa, kun hankkeen toteutus suunnitellaan siten, että sekä hankkeen tavoitteet, että opiskelijoiden osaamistavoitteet kohtaavat. Tämä vaatii opettajilta ja hanketyöntekijöiltä huolellista suunnittelua sekä opiskelijoiden perehdyttämistä hankkeeseen. Opiskelijan tulee oivaltaa, miten hanketyöskentely lisää hänen ammatillista osaamistaan.

Mysteeri 24/7 -hanke

Mysteeri 24/7 -hankkeen tavoitteena on luoda virtuaalinen pakopeli työelämän ja koulutuksen ulkopuolella olevien nuorten ja nuorten aikuisten ammatillisen kuntoutuksen tueksi. Hankkeen rahoittaja on Kela. Virtuaalisen pakopelin tavoitteena on opiskeluvalmiuksien sekä arjen hallintaan liittyvien valmiuksien parantaminen ja se tukee kuntoutustarpeen arviointia sekä ammatillista kuntoutusta yhdessä nuorten kanssa sekä nuorten parissa työskentelevien tahojen kanssa (Kaitola 2019).

Työelämän ja koulutuksen ulkopuolella olevilla nuorilla on erilaisia elämäntilanteeseensa liittyviä tuen ja avun tarpeita. Yhdistävinä tekijöinä heille kaikille on pysähdyksissä tai sekaisin oleva elämäntilanne. Työelämän ja koulutuksen ulkopuolella olevia nuoria yhdistää lisäksi suurempi riski jäädä tulevaisuudessa valtavirran ulkopuolelle sekä jäädä vaille koulutuksen tuomia mahdollisuuksia (Hiilamo ym. 2017).

Hankkeessa tuotettava pakopeli on ns. hyötypeli (serious game), jonka ensisijaisena tarkoituksena on viihdyttämisen sijaan opettaa ja edistää pelaajan hyvinvointia (Susi, Johannesson & Backlund 2007). Hyötypeljä voidaan käyttää erilaisiin tarkoituksiin, kuten terveyden edistämiseen, toiminnan kehittämiseen, perehdyttämiseen, opetukseen ja tiedottamiseen sekä mielenterveyden tukemiseen (esim. Deen ym., 2014; Falco ym., 2014; Friess ym., 2014; Sturm ym., 2014; Koivisto ym., 2018, Heinonen ym. 2020). Hyötypelien tulee olla visuaalisuudeltaan, peli-idealtaan ja mekaniikaltaan sellaisia, että niiden kautta voi löytää ratkaisuja esitettyihin tilanteisiin tai ongelmiin (Serious Gaming Cluster Finland, 2019).

Virtuaalitodellisuus (VR) voidaan määritellä todellisuutta jäljitteleväksi kolmiulotteiseksi tietokonesimulaatioksi, jonka avulla luodaan realistinen kokemus käyttäjälle (Gaba, 2007, Virtual reality society, 2017). Haju-, maku-, näkö- ja kosketusaistien lisäksi muun muassa tasapainoaisesti vaikuttaa yksilön kokemukseen todellisuudesta ja ne yhdessä muokkaavat ihmisen todellisuuskäsitystä (Virtual reality society, 2017). Jos siis aisteille tarjotaan muutettua todellisuutta, niiden kannalta tilanne on oikeasti olemassa ja yksilö kokee keinotodellisuuden totena.

Pakopelillä tarkoitetaan joukkuepeliä, jossa tavallisesti muutaman henkilön joukkue yrittää yhteistyöllä ratkaista määrääjassa tietyn määrän erilaisia pulmia, päätellä oikeita ratkaisuja tai etsiä avaimia päästäkseen ulos huoneesta. Pelissä edellytetään ryhmätyö-, viestintä- ja delegointitaitoja sekä kriittistä ajattelua, yksityiskohtien huomiointia ja lateraalista ajattelua. Mysteeri 24/7 -hankkeessa tuotettava peli tulee olemaan tyyppillisestä pakopelistä poiketen yksinpeli. Se toteutetaan pelattavaksi ensisijaisesti Oculus Quest -laseilla, jotka mahdollistavat pelaamisen paikasta riippumatta missä vain eli peliä voidaan hyödyntää joustavasti, 24/7 periaatteellakin, riippumatta muista pelaajista. Pelille määritellään teema ja tarina, jotka tukevat nuorten ja nuorten aikuisten ammatillista kuntoutusta. Hankitun teorian ja kokemuksen pohjalta luodaan erilaisia mysteereitä, jotka tukevat kuntoutujaa esimerkiksi opiskelutaidoissa ja arjenhallinnassa. Olennaista kuntoutuksen näkökulmasta on, että tehtyjä valintoja ja pelikokemusta tarkastellaan pelin jälkeen yhdessä ammattilaisen kanssa. Tämän tueksi hankkeessa tuotetaan myös kuntouttajien käsikirja ja koulutetaan Kelan määrittämiä toimijoita pelin käyttöön.

Hanketyöskentelyn opinnollistaminen

Mysteeri 24/7- hankkeessa tarkoituksena oli opinnollistaa hanketyöskentelyä osaksi sosiaalialan perusopintoja. Taustalla tässä oli ajatus, että hanketyöskentelyn kautta sosionomiopiskelijat saisivat mahdollisuuden tutustua virtuaalitodellisuuden ammatilliseen hyödyntämiseen. Laurea-ammattikorkeakoulun tehtävänä hankkeessa oli tuottaa peliin erilaisia ratkaistavia tehtäviä eli pulmia (mysteereitä), jotka voivat liittyä esimerkiksi ajankäyttöön, kellon hahmottamiseen, lukemisen ymmärtämiseen, kokonaisuuden/pienten yksityiskohtien hahmottamiseen, syy-seuraus -suhteiden ymmärtämiseen tai eri toimintojen vaiheistamiseen. Mysteerit voivat olla esimerkiksi etsimis-, lasku-, valinta- tai yhdistämistehtäviä, jotka tukevat pelaajan opiskelunvalmiuksia, tulevaisuudensuunnittelua, oman elämäntilanteen selvittelyä, kuntoutuksen suunnittelua ja suunnitelmien tekemistä ammatilliseen koulutukseen liittyen.

Ennen opinnollistetun työskentelyn alkua opettajan tulee arvioida, ovatko autenttisisessa työympäristössä toteutettavat työtehtävät sisällöltään ja laajuudeltaan sellaisia, että ne tukevat opetussuunnitelman mukaisten tavoitteiden saavuttamista. Opettaja suhteuttaa autenttisten oppimisympäristöjen tehtävät tavoitteiden mukaisiksi, osaamista edistäviksi tehtäviksi ja määrittelee niille soveltuvan opintopistemäärän. Oppiminen tapahtuu erilaisten oppimisen tavoitteisiin ja työelämän toimintakulttuuriin suhteutettujen pedagogisten ratkaisujen ja opetusmuotojen avulla. Ulkopuolisella rahoituksella toteutettavia TKI-

projekteja voidaan pitää erityistapauksina autenttisten työympäristöjen joukossa, sillä projektin toteuttamisen ja rahoittajan asettamat reunaehdot vaikuttavat paljon opinnollistamiseen ja opiskelijoiden työskentelyyn hankkeissa. (Haapala 2014, 10-13.)

Mysteeri 24/7-hankkeessa opinnollistettu hanketyöskentely tapahtui pääosin sosiaalialan ensimmäisen vuoden ydinopintoihin kuuluvalla Sosiaalialan vaikuttamistyö -opintojaksolla. Opintojakson tavoitteet liittyivät osallisuuden tuottamiseen ja vahvistamiseen yhteistyössä asiakkaiden ja muiden toimijoiden kanssa sekä yhteiskunnalliseen vaikuttamiseen. Opintojakso pyrittiin rakentamaan niin, että opintojaksolla pidetyt luennot, oppimistehtävät ja hanketyöskentely tukisivat kokonaisuutena opintojakson tavoitteiden saavuttamista. Hanketyöskentelyn osuudeksi opintojaksolla määritettiin kaksi opintopistettä.



Virtuaalitodellisuutta ja pulmien kehittämistä



Kuva 1. Etäohjausta hanketyöskentelyyn (Kuva: Kati Nykänen)

Opintojaksolla oli noin neljäkymmentä ensimmäisen vuoden sosionomiopiskelijaa, jotka suunnittelivat pulmia Mysteeri 24/7-hankkeeseen sosiaalialan lehtoreiden ja opettajaharjoittelijan ohjauksessa. Aluksi opiskelijat perehtyivät hankkeeseen tutustumalla hankesuunnitelmaan, ja hankkeen Laurean projektipäällikkö esitteli hanketta opiskelijoille.

Tämän jälkeen alkoi pulmien työstäminen, joka tapahtui sekä lähiopetuskerroilla lehtoreiden ohjauksessa että itsenäisesti noin neljän hengen ryhmissä. Myöhemmässä vaiheessa opiskelijat saivat etäyhteyden välityksellä

perehdytystä VR-hyötypeleihin koko hankkeen projektipäälliköltä Kajaanin ammattikorkeakoulusta (kuva 1.).



Kuva 2. Pakopelikokemus Laurean VR-laseilla

Opiskelijoille järjestettiin myös mahdollisuus tutustua Laurean VR-laseihin ja pelata virtuaalista pakopeliä (kuva 2.). Sosionomien lisäksi kahdeksan fysioterapeuttiopiskelijaa osallistui hanketyöskentelyyn palvelumuotoilun opintojaksollaan. He jalkautuivat kauppakeskukseen haastattelemaan nuoria ja tekemään aiheeseen liittyvää kyselyä. Tämän pohjalta he loivat nuorten toiveita ja odotuksia heijastelevia pelin ”käyttäjäpersoonia”.

Pulmien työstäminen alkoi sillä, että opiskelijat pohtivat ryhmissä, minkälaisia haasteita nuoret voivat elämässään kohdata. Nämä ns. pulmat ryhmiteltiin aihepiireittäin isommiksi kokonaisuuksiksi, joiden perusteella muodostettiin työskentelyä jatkossa ohjanneet tema-alueet (terveys, riippuvuudet, sosiaaliset ongelmat,

yksilö, ihmissuhteet, taloudenhallinta, opiskeluvalmiudet, työllisyysvalmiudet). Opiskelijat valitsivat itseään kiinnostavan teema-alueen ja jakaantuivat mielenkiintonsa mukaisiin ryhmiin, joissa perehtyivät aihepiiriin. Seuraavassa vaiheessa ryhmissä kehitettiin pulmille taustatarinat, toimintaympäristöt ja mahdollisia ratkaisuvaihtoehtoja. Pulmien sisältö koottiin Canvas-pohjiin (tavoite, interaktio, mekaniikat, opetussisältö), joiden lisäksi opiskelijat tuottivat pulmista havainnekuvat ja kokosivat pulmaan liittyvää tietoperustaa kirjallisuuden perusteella. Tällä tavoin pulmista alkoi vähitellen muodostua pieniä juonellisia tarinoita, joita sitten työstettiin opettajien ohjauksessa koko opintojakson ajan. Yksittäisiä pulmia muodostui lopulta 15. Opintojakson lopuksi opiskelijat esittelivät pulmat tekemiensä pulma-canvasien ja lyhyiden videoiden avulla hankkeen kick off -tapahtumassa hanketiimille, pelinkehittäjille ja pienelle joukolle hankkeen kohderyhmään kuuluvia nuoria.

Opintojakson päättyessä mukana olleille opiskelijoille tarjottiin mahdollisuus jatkaa työskentelyä hankkeessa projektiharjoittelijoina kahden kuukauden ajan. Hanketyöhön valikoitui lopulta neljä opiskelijaa, jotka jatkoivat hankesuunnitelman mukaista työtä. Kyse oli sosionomikoulutuksen ensimmäisestä harjoittelusta, jonka eräänä keskeisenä tavoitteena on asiakaslähtöisen vuorovaikutussuhteen luominen asiakkaiden kanssa. Projektiharjoittelussa opiskelijat pyrkivät osallistamaan kohderyhmään kuuluvia nuoria ja heidän kanssaan työskenteleviä ammattilaisia pelin kehittämiseen. Yhteistyökumppaneiksi valikoituivat Espoon mielenterveysyhdistys ry.:n Tule messiin –hanke, Ohjaamo Espoo ja Espoon Omnia. Kohderyhmänuoret tavoitettiin yhteistyökumppaneiden kautta. Opiskelijat keskustelivat nuorten kanssa erityisesti peliyhteisöjen käyttämässä kommunikaatiosovellus Discordissa. Kohderyhmänuorten kanssa käytyjen keskustelujen pohjalta opiskelijat kehittivät uusia pulma-aiheita ja työstivät vanhoja pulmia eteenpäin. Projektiharjoittelua suorittaneet opiskelijat myös jatkokehittivät pulmia hankkeen pelitiimin kanssa.

Opinnollistaminen haastaa sekä opiskelijat että opettajat

Opinnollistamisprosessissa opettajan tulee kyetä yhteistyöhön, vuorovaikutukseen ja joustavuuteen, tuntea opetussuunnitelma syvällisesti, osata hahmottaa ja soveltaa erilaisia pedagogisia ratkaisuja sekä eriyttää ja ohjata erilaisia oppimisprosesseja samanaikaisesti. Halu heittäytyä yhteiseen oppimisprosessiin ja oppimisprosessin hallitsemattomuuden sietäminen ovat myös keskeisiä opinnollistamisessa. Opiskelijan näkökulmasta oppimisen toteuttamisen tapa voi poiketa paljonkin totutusta. Oppimisprosessin tavoitteet ja rajat tulisi määritellä selvästi, mutta silti opinnollistettu oppimisprosessi vaatii myös opiskelijalta epävarmuuden sietämistä ja joustavuutta. (Haapala 2014, 13.)

Opiskelijat tarttuivat tehtäviin nopeasti ja varsin itseohjautuvasti. Osa opiskelijoista koki, etteivät tehtävänannot olleet kaikilta osin selkeitä, ja lehtorien ajoittainen epävarmuus näkyi myös opiskelijoille. Joillekin opiskelijoille luova ja innovatiivinen työskentely oli hankalaa, mutta hanketyöskentely toi myös opiskelijoiden osaamista uudella tavalla esille. Esimerkiksi aiemmasta pelitaustasta oli hankkeessa hyötyä, ja kokemus peleistä näkyikin osalla

opiskelijoista kykynä hahmottaa tulevaa peliä muita paremmin.

Kenties selkein kritiikin paikka Mysteeri 24/7 -hanketyön opinnollistamisprosessissa liittyy siihen, että lehtorit eivät sanoittaneet aluksi riittävän selkeästi opiskelijoille tai itselleen sitä, millä tavalla hanketyöskentely tukee opintojakson tavoitteiden saavuttamista. Opiskelijoilta pyydettiin opintojakson oppimispäiväkirjassa jäsentämään, mitä kaikkea vaikuttaminen voi sosionomin työssä käytännössä tarkoittaa. Jotkut opiskelijat olivat osanneet hienosti sanoittaa hankkeelle tehdyn työn suhteen vaikuttamistyöhön, mutta läheskään kaikki eivät olleet asiaa hahmottaneet. Tämä näkyi myös opiskelijoiden antamassa opintojakson palautteessa. Lehtorit kävivät aiheeseen liittyvän reflektointikeskustelun kunnolla vasta opintojakson jälkeen.

Opiskelijoiden kanssa olisi ollut hyvä keskustella enemmän siitä, miten hanke suhteutuu opintojakson sisältöihin ja Laurean Learning by Developing (LbD) -pedagogiikkaan. LbD:n elementit autenttisuus, kumppanuus, kokemuksellisuus, luovuus, tutkimuksellisuus sekä yhteisön ja yksilön oppiminen sekä uuden osaamisen rakentaminen ovat mahdollista toteutua hanketyöskentelyssä (Raiji ym. 2011). Työskentelemällä hankkeissa työelämäkumppaneiden kanssa opiskelijat luovat verkostoja työelämäänsä, joista voi olla etua myöhemmin esimerkiksi harjoittelu- tai työpaikan saamisessa. Opiskelijat parhaimmillaan kokevat olevansa tasavertaisia kumppaneita niin opettajien kuin työelämän edustajien kanssa yhteisessä kehittämisessä ja kokevat voivansa vaikuttaa hankkeen lopputuotokseen. Kuten aiemmin jo mainittiin, opiskelijoiden kanssa olisi ollut hyvä keskustella etukäteen projektityöskentelyn mahdollisuuksista ja haasteista. Usein luova, innovatiivinen ajattelu vaatii aikaa, keskustelua, ideointia, joka parhaimmillaan tuottaa yhteisöllistä oppimista.

Opinnollistaminen vaatii heittäytymistä ja epävarmuuden sietokykyä

Opintojaksolla myös tunteet nousivat esille. Ulkopuolisella rahoituksella toteutettavan hankkeen edistämiseen liittyvä tulosvastuu aiheutti painetta lehtoreille. Hanketyön osalta lehtoreiden oli ajoittain toimittava projektipäällikön roolissa suhteessa opiskelijoihin. Työtehtävät jaettiin opiskelijoille vaihtelevin hanketyön edetessä, ja opettajat perehtyivät hankkeeseen yhtä aikaa opiskelijoiden kanssa. Aluksi tutustuttiin yhdessä projektisuunnitelmaan, virtuaalisesta pakopelistä tai työstettävistä pulmista ei tässä vaiheessa vielä ollut paljonkaan tietoa. Osa opiskelijoista koki tehtävänannot ja hankkeen raamit epäselvinä sekä aidon työn ja opiskelumentaliteetin yhdistämisen hankalana. Epävarmuuden sietokykyä vaadittiin sekä lehtoreilta että opiskelijoilta.

Kaikki opiskelijat eivät myöskään olleet yhtä kiinnostuneita virtuaalisen pakopelin kehittämisestä. Tähän pitää varmasti varautua aina, kun hanketyötä tehdään opintojaksolla kokonaisen opiskelijaryhmän kanssa. Koko opiskelijaryhmä sai kuitenkin hanketiimiltä erittäin hyvää palautetta esityksistään kick-off tilaisuudessa. Opiskelijoiden kehittämät pulmat olivat sisällöllisesti niin laadukkaita, että niiden pohjalta oli mahdollista alkaa hahmottaa pakohuonepelin kokonaisuutta. Myös tilaisuudessa mukana olleet nuoret pitivät pulmia

kiinnostavina. Opiskelijat saivat siis kokea hanketyön tuskaa, mutta myös kehittämistyön flowta ja lopulta yhteisen onnistumisen.

Opinnollistamisprosessin lopuksi opinnollistamista voidaan arvioida esimerkiksi kokemusten tai tavoitteiden toteutumisen näkökulmista. (Haapala 2014, 10.) Kokemuksena hanketyöskentelyn opinnollistamiseen heittäytyminen oli sekä lehtorien että useimpien opiskelijoiden mielestä antoisaa. Todella pienellä ennakkovalmistelulla ja niukalla hankkeen aihealueen tuntemuksella oli mahdollista tehdä hankkeen ja suurimmalta osin myös opintojakson tavoitteiden mukaista toimintaa kokonaisen ensimmäisen vuoden opiskelijaryhmän kanssa. Kun hankkeella on ymmärrettävä ja konkreettinen päämäärä, tässä tapauksessa virtuaalinen pakohuonepeli, on mahdollista suunnata päämäärää kohti, vaikka askeleet eivät olisikaan alussa vielä kovin selvät. Monitoimijainen hanketyöryhmä on mahdollistanut opiskelijoille sellaisten asioiden oppimisen, joihin liittyvää osaamista kahdella oman alan lehtorilla ei olisi ollut. Opinnollistamisen onnistumisen kannalta on välttämätöntä varata riittävästi aikaa sekä opinnollistamisen etukäteissuunnitteluun että opiskelijoiden työskentelynaikaiseen ohjaukseen. Mysteeri 24/7 -hankkeen opinnollistamiseen liittyvistä kokemuksista on mahdollista oppia seuraavaa opinnollistettavaa hanketta varten.

Lähteet

- Deen, M., Heynen, EJE., Schouten, BAM., van der Helm, PGHP. & Korebrits, AM. 2014. Games [4Therapy] Project: Let's talk! Games for Health. Proceedings of the 4th conference on gaming and playful interaction in healthcare, 15–26.
- Falco, M., Schell, J. & Witan, D. 2014. Tunnel Tail: A New Approach to Prevention. Games for Health. Proceedings of the 4th conference on gaming and playful interaction in healthcare, 27–36.
- Friess, R., Kolas, N. & Knoch, J. 2014. A game design of a Serious Game for supporting the compliance of diabetic adolescents. Games for Health. Proceedings of the 4th conference on gaming and playful interaction in healthcare, 37–47.
- Gaba, DM. 2007. The future vision of simulation in healthcare. Simulation in Healthcare, 2(2), 126–135. <http://doi.org/10.1097/01.SIH.0000258411.38212.32>
- Haapala, A. 2014 Oppiminen TKI-projekteissa. Teoksessa A. Haapala (toim.) Opinnollistaminen TKI-projekteissa. Lähtökohtia toteutukseen ja kokemuksia käytännöstä. Mikkelin ammattikorkeakoulu. Tutkimuksia ja raportteja – Research reports 95.
- Heinonen, A., Korhonen, T., Naamanka, L. & Ravelin, T. 2020. DIMMI: digitaaliset menetelmät nuorten positiivisen mielenterveyden tukemiseen: loppujulkaisu 2020. Kajaanin ammattikorkeakoulun julkaisusarja b. raportteja ja selvityksiä.
- Hiilamo, H., Määttä, A., Koskenvuo, K., Pyykkönen, P., Räsänen, T. & Aaltonen, S. 2017. Nuorten osallisuuden edistäminen Selvitysmiehen raportti. DIAK puheenvuoro 11, Diakonia-ammattikorkeakoulu, ISBN 978-952-493-298-1. <https://www.theseus.fi/handle/10024/133266>
- Kaitola, M. 2019. Mikä muuttui projektin tuloksena? Laki nuoren ammatillisesta

kuntoutukselta Seminaarimateriaali NEET-nuorten kuntoutuksen kehittämisen projektin loppuseminaarissa 27.8.2019.

- Koivisto, J-M., Haavisto, E., Niemi, H., Haho, P., Nylund, S., & Multisilta, J. 2018 Design principles for simulation games for learning clinical reasoning: A design-based research approach. Nurse Education Today 60, 114-120. doi: 10.1016/j.nedt.2017.10.002.
- Raij, K., Niinistö-Sivuranta, S., Ahonen, O, Immonen-Orpana, P., Pääskyvuori, M., Rantanen, T., Lassila, E. 2011. Kehittämispohjaista oppimista – LbD-opas. Laurea julkaisut 57.
<https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/122594/Laurea%20julkaisut%2057.pdf?sequence=1>
- Serious Gaming Cluster Finland. 2019. <https://www.seriousgamingcluster.fi/>
- Sturm, J., Margry, S., van Doorn, M. & Sluis-Thiescheffe, W. 2014. Meaningful feedback at opportune moments: How persuasive feedback motivates teenagers to move. Games for Health. Proceedings of the 4th conference on gaming and playful interaction in healthcare, 136–139.
- Susi, T., Johannesson, M., & Backlund, P. 2007. Serious games: An overview (Technical Report HS-IKI-TR-07-001). Skövde. University of Skövde. <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:2416/FULLTEXT01.pdf>
- Virtual reality society. 2017. What is Virtual Reality? <https://www.vrs.org.uk/virtual-reality/what-is-virtual-reality.html>.

URN <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2020062645828>

Elina Kauhanen

elina.kauhanen(at)laurea.fi

sosiaalialan lehtori, Laurea-ammattikorkeakoulu



Kaijus Varjonen

kaijus.varjonen(at)laurea.fi

sosiaalialan lehtori, Laurea-ammattikorkeakoulu



Kati Nykänen

kati.nykanen(at)laurea.fi

fysioterapian lehtori, Laurea-ammattikorkeakoulu

Jaana-Maija Koivisto

FT, tutkijayliopettaja, HAMK Smart -tutkimusyksikkö

Taina Romppanen

hoitotyön lehtori, KAMK

Hanketyö

opinnollistaminen

tutkimus- ja kehittämistoiminta

WEB FONTS BY
fonts.com