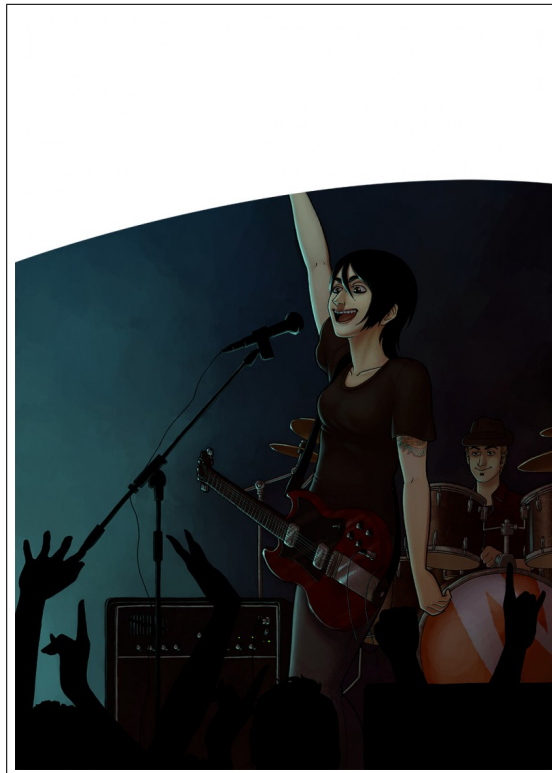


Oppijan polulla

Helmikuu 2015



Sisällysluettelo

Joustavat opintopolut - työtä ja touhua	3
Peli näyttää osaamisen	5
Voiko opiskelu olla hauskaa?	7
Sankariopettajuudesta kohti tiimiopetusta ja tiimioppimista	10
Hyvinvoiva yhteisö - menestyksekkään oppimisen avain	13
Projektioppiminen Kulttuurin ja hyvinvoinnin innovaatioprojektiopinnoissa	15
Digitaaliset oppimisympäristöt	18
Metropolian yhteiset Oppijan polku -fooromit 2015	20

Joustavat opintopolut - työtä ja touhua



Meistä varmaan jokainen on tällä hetkellä monenlaisen työn touhussa. Oppijan polusta on saatu ensimmäisiä kokemuksia. Tämän ajankohtaisjulkaisun kautta tuomme uusia avauksia, joita on tehty oppimisen ja opetuksen saralla. Voidaanko kaikkien huulilla olevaa pelimaailmaa hyödyntää työyhteisöjen johtamisen opiskelussa? Näitä kokemuksia valottaa sosiaalialan pitkään johtamista opettanut **Minna Lanne-Eriksson**.



Kuva 1: Johanna Holvikivi Kuntouksen Kuntouksen koulutuksen päivillä. Kuva Taneli Lahtinen.

Samaa tematiikka tarkastelee **Ulla-Maija Seppälä** näkökulmasta, voivatko tarinat ja

pelillisuus innostaa oppimaan. Ulla-Maijan tuntevana voin uskoa, että kysymys voiko opiskelu olla hauskaa, saa vastauksen kyllä. Nykyiseen pelillisuus-teemaan usein liitetään digitaalisuus, vaikka varmasti lautapeleillä on oma asemansa ja vankkumattomat kannattajansakin tänäkin päivänä.

Oppimisympäristötiimin vetäjä **Riikka Nurmiainen** kertoo omassa osuudessaan Metropolian digitaalisten oppimisympäristöjen kehittämiseen liittyviä toimenpiteitä ja samalla haastaa jokaisen osaamisen tällä alueella. Valtavia kehitysharppauksia on joissakin yhteisöissä tehty oppimisen digitaalisen interaktiivisen kehittämisen edistämiseksi.

Korkeakouluyhteisön kehittäminen on yksi yhteinen haaste, jota opiskelijanäkökulmasta valottaa **Maarika Kortelainen**. Mitkä olisivat menestyksekkään oppimisen avaimet, on varmaan kysymys, joka meitä kaikkia kiinnostaa.





Innovaatio-opinnoista Metropolia sai syksyllä Keksintösäätiön palkinnon, joka osaltaan ker-

too, että yhteisiä opintoja on mahdollista kehittää ja viedä eteenpäin. Yhdestä keskeisestä Oppijan polun teemasta eli projekti-oppimista kirjoittaa **Katariina Rantala-Nenonen** Innovaatio-opintojen kokemusten pohjalta.

Minkälaisia sankareita me olemme – vai muuttuuko sankaruus tiimiopettamiseksi ja oppimiseksi, haastaa **Sakari Luukkanen**. Voisimmeko olla sankarijoukkue, kuten koripallossa ja lentopallossa on Suomessa tapahtumassa.

Mukavia lukuelämyksiä toivottaen
Johanna Holvikivi

Kuvat ovat oppimistoiminnan strategiaseminaarista tammikuussa.

Peli näyttää osaamisen



Lehtori Minna **Lanne-Eriksson** päätti kokeilla, miten sosiaalialan opinnoissa pelit ja opetus soveltuvat käytäntöön.

Lanne-Eriksson kertoi saaneensa idean lähteä tekemään opetusta uudella tavalla Metropolian Vyyhti-pelistä. Se vaikutti mielenkiintoiselta ja hauskalta. Syntyi ajatus pelistä, jolla osaamista voisi arvioida muullakin tavalla kuin tenttimällä ja perinteisellä oppimistavalla.

Sosionomiopintojen loppuvaiheen "Työyhteisön johtaminen, 4 op – opintojaksolle Lanne-Eriksson suunnitteli tiimitehtävän, jonka tuloksena syntyy johtamispeli.

Sitten vaan pelinrakennuspuuhiin

Opintojen aluksi opiskelijat pohtivat, minkälaisia pelejä he ovat pelanneet, ja mikä on ollut näiden pelien idea. Tutuista peleistä he valitsivat mieleiset pelialustat, jotka otettiin

johtamispelien esikuviksi.

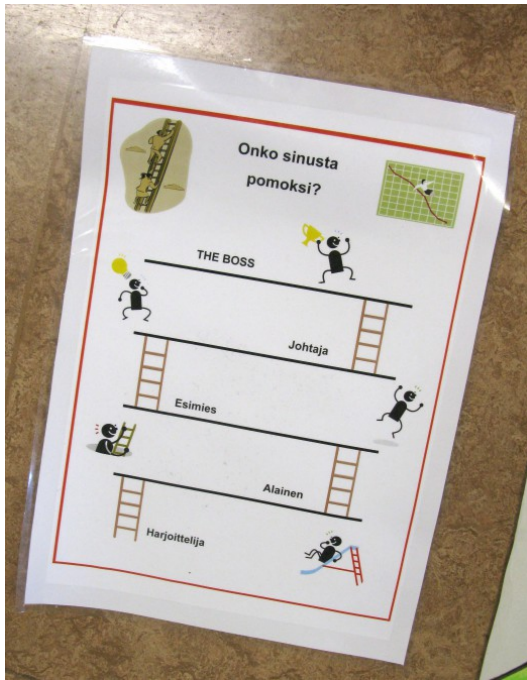
Opiskelijat muodostivat 4 – 5 hengen tiimit ja alkoivat ideoimaan ja tekemään pelejä. Tuloksena syntyi kuusi lautapeliä: Johtohahmo, Onko sinusta pomoksi, MääTierän, Onnea johtajuuteen, Yhdessä eteenpäin, Matkalla johtajuuteen -pelit.

Kaikkiin peleihin opiskelijat laativat ohjeet. Pelien kysymykset ja tehtävät liittyivät sosiaalialan työnjohtamiseen ja kehittämiseen. Kysymys- ja tehtäväkortteihin opiskelijat liittivät myös oikeat vastaukset.

Peli-illassa punnitaan osaaminen

Yhteisenä peli-iltana kaikkien tiimien pelit pelattiin läpi ja samalla annettiin palautetta pelien toimivuudesta.

Peli-illassa tuli hyvin näkyviin opiskelijoiden osaaminen ja se, miten he olivat teoreettiset asiat ymmärtäneet. Kysymykset ja tehtävät oli jäsennelty laajasti sosiaalialan johtamisen eri osa-alueisiin. Näin yhteinen osaaminen jakautui kaikkien käyttöön, kun pelaajat kiersivät pelaamassa toistensa pelejä.

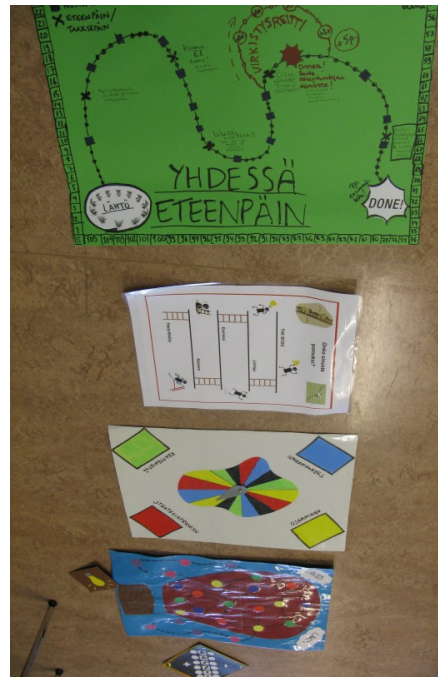


Esimerkiksi "tikapuupeli" perustui ajatukseen, miten harjoittelija kehittyi alustaidoissa ja siirtyi esimestaidoissa johtajaksi eli bossiksi, Harjoittelijalle esitetyt kysymykset olivat erilaisia kuin johtajalle, peli kehittyi ja vaikeutui edetessään.

Lähtisitkö mukaan – lautapelistä virtuaaliin ja verkkoon

Nyt tehdyt johtamispelit voisi ottaa mukaan sosionomiopintojen orientaatiotunneille. Pelit havainnollistaisivat, mitä opiskelija jo osaa. Pelit voisivat myös innostaa ja motivoida opiskelijaa, sillä johtamispelien kautta näytetään opintojakson kokonaisuus, mistä kai-

kista teoreettista osaamisesta opinnot koostuvat.



Peli-ideaa olisi kiva jakaa ja kehittää muiden kanssa eteenpäin. Esimerkiksi virtuaali- ja nettiosaamisen voisi liittää tähän peliin. Lanne-Eriksson pohtii myös, että voisiko pelejä ja pelillisyyttä käyttää muutenkin enemmän opetuksessa.

Tässähän olisi oiva yhteistoiminnallisen oppimisen paikka – sosiaaliala, mediatekniikka, digitaalinen viestintä?

Ilse Skog
viestintäsuunnittelija

Voiko opiskelu olla hauskaa?

Tutkimuksen mukaan 60 % korkeakouluopiskelijoista sanoo, että vähintään puolet opintojen sisällöistä on tylsää – 30 % sanoo, ettei muuta sisältöä olekaan kuin tylsää.



Kuva 2: Ulla-Maija Seppänen todisti Kuntoutusosaamisen tuottaminen ja jakaminen yhdessä -seminaarissa Metropoliassa, että kyllä – oppiminen voi olla hauskaa ja se voi tulla opiskelijan mukaansa. Kuva Taneli Lahtinen.

Tätä taustaa vasten **Ulla-Maija Seppänen** Oulun ammattikorkeakoulusta pohti, miten tylsyyden voisi kääntää kivaksi. Tunnetustihan oppiminen ilon kautta sujuu paremmin.

Tärkein asia, mikä pitää oppia, on oppia oppimaan, sanoo Ulla-Maija Seppänen. Miten tämä toteutuisi? Voisiko pelillisyyttä käyttää opetuksessa, Seppänen mietti.

Epäonnistuminen onkin hyvä asia

Pelissä epäonnistuminen on sallittua, hyväksyttyä ja jopa osa peliä. Jotta voin tulla hyväksi, minun pitää epäonnistua. Kun pelaan uudestaan, opin kokemuksen kautta.

Mahdollisuus tehdä virhe ilman, että rangaistaan, on viehättävää. Usein erehdyksestä myös oppii paljon enemmän kuin oikeasta vastauksesta.

Tarina soljuu, nurkan takana odottaa yllätys, palautteen saa heti.

Pelaaminen on kiehtovaa ja koukuttavaa. Se sitouttaa, koska se tarjoaa yllätyksiä ja siitä saa välittömän palautuksen. Pelissä pitää olla tarina, joka on uskottava. Oppimisen pitäisi olla alusta asti suunniteltu niin, että se perustuu tarinaan.

Hyvä peli herättää tunnereaktion. Joko onnistut tai epäonnistut. Pelissä opiskelija voi harjoitella erilaisia taitoja. Peli on myös tehokas tapa oppia, sillä siinä pelaaja oppii siinä oman toimintansa kautta ja myös muistaa sen, mitä on oppinut.

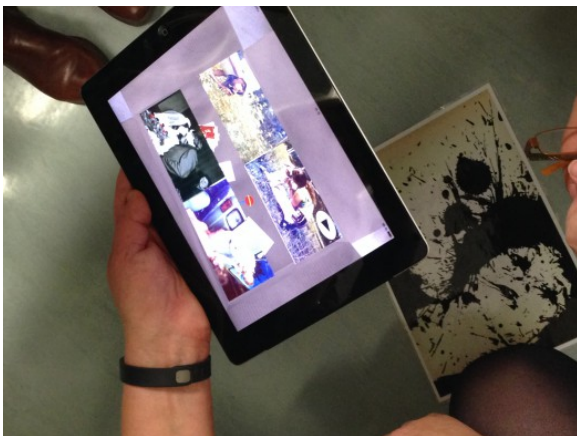
Pelissä on estetiikkaa, se sitouttaa, motivoi ja auttaa ongelman ratkaisuisissa. Pelit ovat vuorovaikutuksellista joko pelaajien tai kontekstin kesken. Peli tarjoaa säännöllisesti reaaliaikaista palautetta.

Asiakas Nancy Daughtry

Nancy on asiakas, joka on kehitetty oppimista varten, Seppänen kertoo.



"Opiskelun alussa opiskelijat saavat Nancyn potilaskertomuksen. Se on autenttisen näköinen. Tämä on opiskelijoille jännittävämpi kuin tavallinen valkoinen A4-paperi".



Kuva 3: Tabletilla osoitetaan Nancyn kuvaa. Näin tabletissa aukeaa Nancyn muistojen laatikko.

Lisätyn todellisuuden avulla opiskelijat pääsevät kurkistamaan Nancyn, 64-vuotta, muistojen laatikkoon. Siellä on hyvin henkilökohtaisia asioita ja tietoja Nancystä, joita hän haluaa jakaa vain niiden ihmisten kanssa, jotka ovat paikalla. Muistojen laatikossa on kuvia, kirjeitä ja videoita Nancyn elämästä.



Kuva 4: Nancylla on myös Facebook-profiili.

Tutustuttuaan Nancyy, opiskelijat alkavat tekemään työtä moniammatillisena työryhmänä. He miettivät Nancylle kuntoutus- ja hoitosuunnitelman.



Opiskelijat kirjoittavat ja kommentoivat Nancyn Facebookin seinälle. Opiskelijoiden mielestä mieletön juttu on, kun he pääsevät chattamaan Nancyn kanssa. Nancy vastaa Facebookissa heidän erilaisiin kysymyksiin.

Opintojakson loppuksi opiskelijat esittelevät toisilleen Nancyn kuntoutus- ja hoitosuunnitelmat ja esittelevät aikaansaannoksiaan posterinäyttelyssä.

Summa summarum

Prosessin aikana opiskelijoiden on pystyttävä työskentelemään osana moniammatillista tiimiä.

Prosessi on jatkuvaa päätöksen, palautteen antoa ja vastaanottamista.

Pelielementit:

- johtaa oppijan sitoutumaan
- muuttaa ei-sitoutuneen, ikävyestyneen oppijan sitoutuneeksi oppijaksi
- tarjoaa mahdollisuuden ymmärtää konteksti, jossa opittuja taitoja voi käyttää ja kehittää.

Pelissä oppija voi oppia, mikä merkitys omilla teoilla on, miten omaa käyttäytymistä tai toimintaa tulee kehittää.

Oppimisen pitää olla kivaa ja jännittävää. Onnistuneella tarinalla voidaan vaikuttaa oppimiseen. Peli herättää voimakkaita tunteita: häviämistä, voittamista, onnistumista.

Tosiasiat oppii helpommin, kun ne liittävät tarinaan. Hyvä tarina tempaa mukaansa.

Kyllä – opiskelu voi olla – ja on hauskaa.

Ilse Skog

viestintäsuunnittelija

PS. Nancyn opetukseen on kehitetty viime syksyn jälkeen kuusi erilaista toisiaan täydentävää menetelmää, jotka tukevat opiskelijaa innostavan oppimisen kaaren mukaiseen oppimiseen, kertoo Ulla-Maija Seppänen.

Sankariopettajuudesta kohti tiimiopetusta ja tiimioppimista



Sakari Lukkarisen kiinnostus yhteisöllistä oppimista kohtaan heräsi 2013 keväällä HAM-Kin ammatillisen opettajakoulutuksen Opettaja oppimisyhteisön jäsenenä -kurssin aikana.

Kurssilla opiskelimme ryhmadynamiikkaa ja ryhmien vaiheita itselleni aivan uudella tavalla ja uudesta näkökulmasta, Lukkarinen kertoo.

Ymmärsin kuinka koulutussektorilla ollaan selkeästi siirtymässä sankariopettajuudesta kohti tiimiopettajuutta ja tiimioppimista.

Varsinainen jytky Lukkarisen mukaan tuli syksyllä 2013, kun hän tutustui tutkivan op-

pimisen malliin ja sen soveltamiseen käytännössä opetusharjoittelussaan.

Tästä alkoi syvällisempi tutkimusretkeni kohti yksilöllisen ja yhteisöllisen oppimisen suhdetta.

Sakari Lukkarisen Yhteisöllinen oppiminen kansainvälisessä insinöörikoulutuksessa -kehittämistyössä analysoidaan tutkivan oppimisen mallin toimivuutta käytännössä.

Opiskelijapalautteiden avulla kerättiin tietoa siitä, miten toimiva tutkivan oppimisen malli on verrattuna perinteisiin toimintatapoihin.

Tutkivan oppimisen keskiössä on jaettu asiantuntijuus

Sakari Lukkarinen kertoo omissa ammatitopettajaopinnoissani törmänneensä ensimmäistä kertaa Helsingin yliopistossa kehitettyyn tutkivan oppimisen malliin.

Toimittuani itse vuosia sekä tutkijana että erilaisissa teknisissä asiantuntijatehtävissä huomasin, että tutkivan oppimisen malli vastasi sekä omia sisäisiä että asiantuntijayhteisöissä tutkimus- ja ongelmanratkaisuisia käytettyjä toimintamalleja.

Tältä pohjalta itselläni heräsi kiinnostus aiheeseen ja pohdin, miten tutkivan oppimisen mallia voisi soveltaa kansainväliseen insinöörikoulutukseen, erityisesti sen perusaineiden, kuten fysiikan, oppimiseen ja opettamiseen.



Kuva 5: Kuva: Tutkivan oppimisen syklin toimintamalli (Hakkarainen ym. 1999) Tutkivassa oppimisessa prosessi lähtee liikkeelle kontekstin luomisesta. Toiminnan ytimessä on jaettu asiantuntijuus. Tutkittavaa kohdetta ja tuloksia työstetään yhteisöllisesti.

Tutkimuskysymysten asettelussa, työskentelyteorioiden luomisessa ja kriittisessä arvioinnissa opettajalla on tärkeä rooli. Opettaja auttaa yhteisöä kysymysten asettamisessa, erityisesti erilaiset ihmettelevät kysymykset, kuten "miksi" ja "kuinka" auttavat syventämään oppimista.

Yhteisöllisyydellä ja sen kehittämisellä on olennainen asema tutkivassa oppimisessa. Opiskelijoiden omien oletusten, selitysten ja tulkintojen muodostaminen on tärkeä osa tutkivaa oppimista.

Tulokset tukevat yhteisöllistä työskentelyä

Palautteet olivat myönteisiä Lukkarisen kehittämistyössä toteutetulle kokeilulle. Opiskelijat tunsivat oppineensa tutkivan oppimisen -mallilla enemmän kuin he olivat odottaneet. Opiskelivat näkivät tutkivan oppimisen syklistä mallia soveltavan yhteisöllisen oppimismenetelmän antoisana ja rikastuttavana kokemuksena.

Yhteisöllinen työskentely yhteisen päämäärän eteen koettiin arvokkaaksi ja siihen liitettiin myös yksilöllisiä käytännöllisiä kykyjä, kuten keskittymiskyky. Samoin ryhmätyöskentelytaidot avautuivat tässä kokeilussa uudella tavalla.

Kaikkein arvokkainta mitä opin oli kuinka työskennellä toisten kanssa perehtyessämme ongelmaan. En ollut koskaan työskennellyt fysiikkaprojekteissa löytääkseni vastauksia mieleissäni oleviin kysymyksiin. Tämä oli erittäin tärkeä kokemus.

Tutkivan oppimisen malli ja sen soveltaminen vaativat opettajalta asiaan perehtymistä. Aktivoivien, riittävän haastavien ja monimutkaisten tutkimusaiheiden valinta vaatii suunnittelua. Kysymysten asettelussa, työskentelyteorioiden työstämisessä ja kriittisessä arvioinnissa on tärkeää, että opettaja aktiivisesti ohjaa opiskelijoita valitsemaan mielekkäitä tutkimuskysymyksiä, työstämään teorioita omatoimisesti ja arvioimaan niitä kriittisesti, Lukkarinen summaa tutkivan oppimisen -mallin vaateita.

Lukkarinen kertoo oppineensa kehittämistyön myötä, että yhteisöllinen oppiminen eri muodoissaan vaatii sekä opettajilta että opiskelijoilta uudenlaisia työskentelytapoja verrattuna perinteiseen yksilökeskeiseen oppimiseen. Se haastaa kohtamaan omat ja toisten sosiokulttuurilliset rajat ja laajentamaan katson-tahorisonttia.

Siirtyminen yksilökeskeisistä suorituksista hyväksyvään ja kannustavaan keskusteluun ja vuorovaikutukseen muiden kanssa on ensimmäinen askel kohti toiminnan organisoimista yhteisesti luotavien ja muokattavien jaettujen kohteiden kehittämisen ympärille. Yhteisöllinen työskentely on oleellinen osa nykyaikaista työelämää ja siksi on tärkeää oppia hyvät toimintatavat jo varhain. Uuden oppiminen

ja siihen totuttautuminen on kuitenkin työ-
läs prosessi ja sille on syytä varata riittävästi
aikaa ja tilaa.

Sakari Lukkarisen kehittämistyön¹ perusteel-

la tekstin tuotti

Ilse Skog

viestintäsuunnittelija

¹[https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/77141/Lukkarinen Sakari 2014a.pdf?sequence=1](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/77141/Lukkarinen_Sakari_2014a.pdf?sequence=1)

Hyvinvoiva yhteisö - menestyksekkään oppimisen avain



Varmasti jokainen meistä muistaa omilta opiskelua ajoiltaan, että opiskelu ei ollut koskaan täysin irrallaan muusta elämästä, ja opiskeluun itsessään sisältyi monenlaisia ylä- ja alamäkiä. Varmasti me kaikki voimme allekirjoittaa sen, että hyvinvoinnilla on tärkeä merkitys opiskelumotivaatiolle ja opiskelukyvylle. Hyvinvointi ei siis tarkoita vain pahoinvoinnin puuttumista, vaan se on jotain enemmän.

Opiskeluhyvinvoinnin ajatuksena on tarjota välineitä oman hyvinvoinnin tueksi, jotta opiskelijalla olisi vaikeuksien sattuessa keinoja haastavan tilanteen purkamiseen ja mahdollisuus löytää omat voimavaransa ja toimia mielekkäästi omassa arjessaan, myös vastoinikäymisissä. Kyse on itsetuntemuksen lisäämisestä: miten opiskelija näkee elämänsä tässä kyseisessä tilanteessa. Työskentelymme tähtää siihen, että opiskelijalle kirkastuisi, mitkä asiat ovat hänelle tällä hetkellä tärkeitä ja tavoiteltavia. Kyse on myös tasapainon etsimisestä arjen kiireiden keskellä.

Opiskeluhyvinvoinnin käsite liittyy sosiaalisen

kestävän kehityksen ja opiskelukyvyn käsitteisiin. Tavoitteena on kiinnittää huomiota opiskelijoiden kokonaisvaltaiseen hyvinvointiin ja turvata opiskelukyky. Tarkastelunäkökulma laajenee yksilökeskeisyyttä korostavasta opiskelijatyöstä laajemmin koko opiskeluun ja opiskeluyhteisöön. Ammattikorkeakouluilla ei ole oppilashuoltolain edellyttämää velvollisuutta järjestää opiskeluhyvinvointitoimintaa. Hyvinvoinnin edistäminen perustuu kunkin ammattikorkeakoulun omaan toiminta-ajatuksen, arvoihin, visioihin ja strategiaan päämääriin.

Opiskeluhyvinvointityö sisältää tunnistamista, ennaltaehkäisyä, edistämistä, korjaamista ja vahvistamista. Kahdenkeskisissä asiakastapaamisissa, mutta myös organisaatiotasolla pyrimme tunnistamaan psyykkistä ja fyysistä pahoinvointia aiheuttavia tekijöitä, ja mietimme yhdessä asiakkaan kanssa sopivia toimintamalleja ja tapoja edetä asiassa. Toimimme toisinaan väliportaana esim. kunnan sosiaali- ja terveydenhuollon palveluiden pariin. Toivomme opiskelijoiden ottavan meihin yhteyttä matalalla kynnyksellä, jotta ehkäistään ongelmien kasautumista ja pahenemista. Teemme paljon preventiivistä eli ennaltaehkäisevää työtä, johon kietoutuu hyvinvoinnin edistämiseen ja ylläpitämiseen tähtäviä päämääriä. Vuosittain opiskelijoiden yksilötapaamisia on 800 – 1000 kertaa. Tämän lisäksi järjestämme erilaisia elämänhallintaan ja opiskelutaitoihin liittyviä pienryhmiä opiskelijoille, pidämme luentoja ja tietoisuuksia uusien opiskelijoiden infotilaisuuksissa. Teemme yhteistyötä kuntien opiskeluterveydenhuoltopalvelujen, seurakuntayhtymien

oppilaitospappien, opiskelijakunta METKA:n sekä Metropolian henkilöstön kanssa.

Olemme myös osa Metropolian kriisitoimintaa olemalla valmiudessa vastaamaan ja toimimaan Metropolian kriisipuhelinnumeron soidessa.

Opetus- ja ohjaushenkilöstölle tarjoamme konsultaatiotukea ja koulutusta, esimerkiksi työpajaa haastaviin vuorovaikutustilanteisiin sekä koulutusta ”roskakoppa- ja pelastusrenkaana” olemiseen – eli opiskelijoiden paikoin hyvin polttavien huolien kuuntelemiseen. Meihin voi ottaa yhteyttä vaikkapa kun pohdit, mitä tehdä, kun sinulla on huoli opiskeli-

jan voinnista tai mietit ratkaisuja oppimisvaikeuksien huomioimiseen. Ehkä haluat osallistua ennaltaehkäisevään hyvinvointitoimintaan ja pohdiskelet, mitä pientä voisit tehdä omassa työssäsi sen edistämiseksi.

Katsomme, että opiskeluhyvinvointitoiminnalla edistämme vireää ja yhteisöllistä korkeakoulukulttuuria. Hyvinvoiva opiskelija on motivoitunut tulevaisuuden ammattilainen!

Teksti

Maarika Kortelainen

Hannu Pesonen

Taneli Saari

Sanni Saarimäki

Projektioppiminen Kulttuurin ja hyvinvoinnin innovaatioprojektiopinnoissa

WHAW – Mental Health Art Week

Metropolian Innovaatioprojektiopinnoissa on toteutettu projektioppimista jo muutamia vuosia. Keväällä 2014 Kulttuurin ja hyvinvoinnin innovaatioprojektiopinnoissa sosiaalialan ja toimintaterapian opiskelijat tekivät yhteisen projektin Suomen Mielenterveysseuran kanssa. Projektin ohjasivat **Päivi Eskelinen-Roos** ja **Katriina Rantala-Nenonen** (Sosiaalinen hyvinvointi).

Suomen Mielenterveysseura on tuonut Skotlannista Suomeen Mental Health Art Week -tapahtuman (Hyvää mieltä kulttuurista -toimintaviikko), joka toteutettiin ensimmäisen kerran 19. – 25.5.2014. Toimintaviikolla järjestettiin yksilön ja yhteisön mielen hyvinvointia pohtivia, tulkitsevia ja edistäviä kulttuuripainotteisia tapahtumia eri puolilla Suomea. Suomen Mielenterveysseura osallistui viime vuoden toukokuussa toimintaviikon puitteissa Kulttuuri puhdistaa ympäristöä -tapahtumaan Hesperian puistossa, missä muun muassa Finlandia -talon, Musiikkitalon ja Sanomatalon henkilökunta viettivät iltapäivää siivoten Töölönlahden ympäristöä.

Kulttuurin ja hyvinvoinnin opiskelijat saivat tehtäväkseen kehittää Kulttuuri puhdistaa ympäristöä -iltapäivään toimintaa, joka tuo esille mielenterveyden edistämistä esimerkiksi kulttuurin keinoin.

Projektityöskentelyn aikana opimme sietämään epävarmuutta ja pitämään aktiivisesti yhteyttä työelämäkumppaniin (Lainaus opiskelijoiden loppuraportista)

Tammikuussa 2014 opiskelijat ja opettajat aloittivat yhdessä Suomen Mielenterveysseuran aluekoordinaattorin **Johannes Parkkosen** kanssa kehittämään Kulttuuri puhdistaa ympäristöä -iltapäivää. Projektiin osallistui yhteensä 10 opiskelijaa, jotka jakaantuivat kahteen ryhmään. Opiskelijat kuulivat työelämäkumppania heidän tarpeistaan, etsivät taustatietoa ennaltaehkäisevästä mielenterveystyöstä ja kulttuurin merkityksestä mielenterveydelle. Opiskelijat kehittivät ideoita 20.5. iltapäivään yhdessä Suomen mielenterveysseuran sekä Finlandia- ja Musiikkitalon edustajien kanssa ja toteuttivat tapahtuman yhdessä työelämäkumppanin kanssa.

Innovaatioprojektin tarkoitus on kehittää sekä innovaatio- että projektityötaitoja. Opiskelijat laativat projektisuunnitelman, tekivät muistioita tapaamisistaan ja lopuksi arvioivat projektin sekä oman oppimisensa projektissa. Kehitetty toimintamalli esiteltiin myös Kulttuurin ja hyvinvoinnin innovaatioprojektiopintojen posterinäyttelyssä.

Toimintaterapian ja sosiaalialan opiskelijat hyödynsivät luonnollisesti omaa ammatillista osaamistaan projektissa. Opiskelijoiden mukaan suuri haaste heille oli se, että projektin alussa kenelläkään ei ollut kovinkaan paljon vielä tietoa Mental Health Art Week -tapahtumasta. Iltapäivään osallistuvan henkilökunnan lisäksi tapahtuma oli avoin myös muille kaupunkilaisille. Valmiita vastauksia ei ollut kenelläkään, vaan työ sekä ratkaisut piti tehdä epävarmuutta sietäen aina ideavaiheesta lähtien; toki työelämäkumppanien ja opettajien ohjauksessa ja tuella. Opettajan

näkökulmasta ohjaaminen projektioppimisessa on sekä projektin ohjaamista että oppimisen ohjaamista. Nämä ovat eri asioita. Opiskelijoiden kanssa pohdittiin esimerkiksi, miten tapahtumaan osallistujilta on mahdollista saada palautetta. Samalla kuitenkin opettajien tehtävä oli auttaa opiskelijaa hahmotamaan, mitä hän tässä projektissa konkreettisesti työskennellessään oppii.

Työ huipentuu tuloksiksi

Opiskelijat kehittivät yhdessä Suomen Mielenterveysseuran kanssa Kulttuuri puhdistaa ympäristöä -tapahtumaan kuusi toiminnallista rastia, jotka mallinnettiin PDF-muotoiseksi esitteeksi projektituotoksen jatkohödyntämistä varten. Toimintarastit noudattivat "Mielenterveyden käsi" -työvälineen eri elementtejä, jotka ovat Uni ja lepo, Ravinto ja ruokailu, Ihmissuhteet ja tunteet, Liikunta ja yhdessä liikkuminen, Harrastukset ja luovuus sekä Arvot ja päivittäiset valinnat elämän eri ympäristöissä. Ajatus on, että nämä eri elementit ovat oleellisia ihmisen mielenterveyden kannalta. Esimerkiksi Harrastukset ja luovuus -toimintarastilla ihmiset saivat osallistua tilataideteoksen rakentamiseen. Taide-teos rakennettiin niistä roskista, joita he olivat keränneet iltapäivän aikana. Arvot -pisteellä ihmiset saivat ottaa itsestään voimavaralokuvan, joka julkaistaisiin Suomen Mielenterveysseuran sivuilla. Uni ja lepo -pisteellä oli mahdollista saada hierontaa esimerkiksi nystyräpalloilla.

Opettajilla ja opiskelijoilla oli mahdollisuus osallistua myös viikon avajaisiin Finlandia-talolla. Tapahtumassa muun muassa viikon kummit **Wanda Dubiel**, **Kari Väänänen** ja **Pave Maijanen** toivat tervehdyksensä ja ajatuksiaan mielenterveydestä. Avajaistapahtuma viritti meitä viikon tunnelmaan.

Seuraavana päivänä oli oma osuutemme Töölönlahdella. Iltapäivällä kaikki toimintapisteet olivat valmiina Hesperian puistossa ja odottelimme jännittyneinä. Tuleeko tänne ihmisiä? Saadaanko heidät osallistumaan? Rohkeasti opiskelijat aloittivat itse toiminnan pisteillä, ja pikku hiljaa mukaan löytyi ilta-päivään osallistuvaa henkilökuntaa, Hesperian puiston auringonottajia ja muita kaupunkilaisia. Toukokuun aurinkoinen sää suosi tapahtumaa.

Tapahtumassa oli positiivinen tunnelma. Työntekijät ja muut Töölön rannalla aikaa viettävät ihmiset osallistuivat toimintarasteille ja jäivät keskustelemaan asioista. Työelämäkumppanimme antoi positiivista palautetta tapahtuman järjestämisestä sekä sen onnistumisesta.

Eräs opiskelija kiteytti oman oppimisensa seuraavasti: "Osallistuin, opin, olin aktiivinen, selvitin ja käytin omaa osaamistani hyödykseni samalla oppien paljon muista jäsenistä ja ryhmän ja projektin toimivuuteen vaikuttavista asioista."

Yhdessä tekeminen ja oppiminen on antoisaa.

Katriina Rantala-Nenonen ja Päivi Eskelinen-Roos



Digitaaliset oppimisympäristöt

Riikka Nurmiainen esitteli helmikuussa pidetyssä oppimistoiminnan strategiaseminaarissa digitaalisten oppimisympäristöjen kehittämistoimenpiteitä vuodelle 2015.

Toimenpiteet on ryhmitelty kolmeen työpakettiin:

1. Oppimistoiminta ja digitaalinen murros
2. Opetuksen parhaat työkalut
3. Ammattialojen ohjelmistot

Oppimistoiminta ja digitaalinen murros

Tavoitteena on tämän vuoden aikana saada näkemys, mitä oppimistoiminnan digitalisointumisen tarkoittaa Metropolian kannalta ja millaisin toimenpitein Metropolia nostetaan kilpailukykyiseksi ja jopa edelläkävijäksi digitalisoituvassa koulutuksessa ja oppimisessa vähintäänkin kotimaisella ammattikorkeakoulusektorilla.

Keskeiset toimenpiteet:

- Tehdään pedagoginen tarvekartoitus, jossa selvitetään, millainen on mahdollisuuksien ja Metropolian nykytilanteen ja -käytänteiden välinen kuilu.
- Etsitään ratkaisuja, joilla vastataan tunnistettuihin tarpeisiin.
- Verkostoituminen

Opetuksen parhaat e-työkalut

Tulevaisuuden oppiminen vaatii oppimisalustoilta ominaisuuksia, joita nykyiset oppimisalustat eivät välttämättä tue. Tavoitteena on, että loppuvuodesta 2015 on joko syntynyt päätös uudesta talon tukemasta oppimisalustasta tai vähintäänkin on syntynyt käsitys siitä, mitä uudelta oppimisalustalta halutaan.

Työpaketissa mietitään toimenpiteet, joilla uusien e-työkalujen tutkiminen ja kokeilu toteutetaan jatkossa. Samalla suunnitellaan kanavat, joilla parhaat käytänteet ja tieto saadaan kaikkien metropolialaisten käyttöön.

Ammattialojen ohjelmistot

Uudet kampusratkaisut, tilojen käytön tehostaminen ja perinteisten tietokone luokkien väheneminen sekä omien tai lainattavien päätelaitteiden käyttö edellyttävä, että on selvitetävä, millaisia vaihtoehtoja tällä hetkellä käytössä oleville ammattialojen ohjelmistoille on. Joustavat oppijan polut sekä verkko-opetuksen kehittäminen edellyttävät, että ammattialojen ohjelmistoja voidaan käyttää myös kampusten ulkopuolella ja omilla päätelaitteilla.

Työpaketin tuloksena syntyy tietokanta Metropoliasa käytettävistä ammattialojen ohjelmistoista ja etenemisaikataulu ohjelmistojen päivittämiselle.

Opettajan työkalut ja Oppimistoiminnan -sivustolta löydät lisää tietoa oppimisympäristöjen digitalisoinnista. ²

²<https://tuubi.metropolia.fi/portal/group/tuubi/henkilokunnalle/oppimistoiminta/digitaaliset-oppimisymparistot>

Oppimistoiminnan strategiaseminaariin osallistuivat toimitusjohtaja-rehtori **Konkola**, OIVA- ja Digitaaliset oppimisympäristö-tiimit, Koulutuksen kehittämispalvelut ja tutkintopäälliköt.

Eija Raatikaisen puheenvuorossa ehdotet-

tiin digitaalista mentoria arkeen.

Työryhmissä mietittiin, miten digitaalisia oppimisympäristöjä voidaan kehittää Metropoliasa. Keskustelu oli vilkasta.

Ilse Skog
viestintäsuunnittelija

Metropolian yhteiset Oppijan polku -foorumit 2015



Nurmiainen

Ehdota³ inspiraatioluennoitsijaa tai sisäistä hyvää käytäntöä!

Oppijan polku -infot

4 kertaa vuodessa, perjantaisin klo 9–11 (+ etälähetys)

pe 27.3. Bulevardi (V013 Arppe) aiheena: Opinnäytetyöohjeistus, Ohjaus

pe 8.5. aiheena Tiimiopettajuus

pe 2.10. ja pe 4.12.

Kenelle: Oppijan polun suunnittelijat/toeuttajat, jotka tarvitsevat tietoa työssään ja/tai joita yhteiskehittely ja ajankohtaiset asiat kiinnostavat

Sisältö: Yhteiskehittely, ajankohtaisen kehittämistyön tiedotus ja käytäntöön vienti, keskustelu

Lisätietoja: Sanna Pihlajaniemi

Lukuvuoden 2015–2016 avaa: Oppijan polku -seminaari

Opiskelijan digitaaliset mahdollisuudet Oppijan polulla maanantaina 17.8.2015 klo 9–16 Leppävaarassa.

Kenelle: Oppijan polun suunnittelijat ja toeuttajat

Sisältö: Inspiroivat esitykset, yhteiskehittely, hyvien käytäntöjen jakaminen

Lisätietoja: Sanna Pihlajaniemi & Riikka

Digioppimisen hyvät käytännöt, Lync-kahvilapilotti

ke 18.3. klo 15–17 ja ke 22.4 klo 15–17
vetäjänä Riikka Nurmiainen, Oppimisymppäristöt -tiimi

Kenelle: Oppimisen ja opettamisen digitaalisten mahdollisuuksien hyödyntämisestä kiinnostuneet

Sisältö: Hyvien käytäntöjen ja vinkkien jakaminen, vertaisoppiminen

Lisätietoja: Riikka Nurmiainen

³<https://elomake.metropolia.fi/lomakkeet/13004/lomake.html>

⁴<https://elomake.metropolia.fi/lomakkeet/13004/lomake.html>

Ehdota⁴ syksyn 2015 kokousaikoja!

Ilmoittauduthan 17.8.2015 seminaariin Koulutuskalenteri⁵n kautta, josta voit myös lä-

hettää ajanvarauksen omaan outlook-kalenteriisi. Valitse koulutuskalenterista "Tarjolla olevat koulutustapahtumat" > Syksy.

⁵<https://tuubi.metropolia.fi/portal/group/tuubi/koulutuskalenteri1>