

DIGIMPI ARKI ON TÄÄLLÄ!

#Ihan Diginä!-hankkeen loppujulkaisu



Digimpi arki on täällä!

Kustantaja: Honkalampi-säätiö
Salpakatu 2 A, 80100 Joensuu, toimisto@hl-s.fi

Tekstit: #Ihan Diginä! -hanke

Valokuvat: Anne Sorsa

Taitto: #Ihan Diginä! -hanke

ISBN 978-952-5028-41-6
ISBN (PDF) 978-952-5028-42-3

Paino: LaserMedia 2021

#Ihan Diginä! -hanketta hallinnoi Honkalampi-säätiö ja rahoitti sosiaali- ja terveysministeriö Veikkauksen tuotoilla. Linkin hankkeen lopputapahtumaan ja muihin materiaaleihin löydät Honkalampi-säätiön verkkosivuilta www.honkalampi.fi



Sisältö

*Se on aina parempi alottoo,
kuin olla alottamatta.*

04
Alkusanat

08
Digiklubi

12
Vertaisdigiosaajavalmennus

18
Etätuki

24
Virtuaaliklubit

30
Digimpi päivätoiminta

36
Loppusanat

40
Vinkkivitoset arkeen

54
Lähteet

Alkusanat

Hei kuule, digimpi arki kuuluu meille kaikille!

Jo vuonna 2017 digitalisaatio oli muovannut yhteiskuntaamme kiihtyvällä tahdilla. Se oli tuottanut laajoja muutoksia yhteiskunnan palveluympäristöihin ja toimintatapoihin. Honkalampi-säätiö sidosryhmineen havaitsi, että erityistä tukea tarvitsevat henkilöt olivat jääneet monilta osin osattomaksi digitaalisen maailman mahdollisuuksista. Monipuolisen tilannekartoituksen myötä syntyi hankesuunnitelma, joka sai rahoituksen sosiaali- ja terveystieteiden avustuskeskuksesta STEA:lta.

Honkalampi-säätiö käynnisti #Ihan Diginä! -hankkeen kesällä 2018. Tavoitteena oli kehittää erityistä tukea tarvitsevien henkilöiden arjen toimintoja digitaalisempaan suuntaan ja lisätä heidän mahdollisuuksiaan yhdenvertaiseen osallisuuteen. Vuosien 2018-2021 aikana hanke kokeili ja muotoutti yhdessä kehittäjäkumppaneiden kanssa monipuolisen valikoiman uusia toimintatapoja digimmän arjen rakentamisen tueksi. Kehittämistyöhön osallistui yhteensä 118 digitoimijaa, 56 sosiaali- ja terveystieteiden ammattilaista sekä 4 lähihenkilöä. Hankkeen pääyhteistyökumppaneita olivat Siun Sote ja Me Itse ry.

Tämä julkaisu sisältää kaikki hankkeen viisi toimintamallia; digiklubitoiminta, vertaisdigiosajavalmennus, arjen etätuki, virtuaaliklubit ja digimpi päivätoiminta. Lisäksi sisällöistä löytyy kehittäjäkumppaneiden kokemuksia yhteisen digimatkan varrelta sekä käytännön vinkkejä uusiutumisen tueksi. Toivomme, että julkaisun sisältö tuottaa sinulle ja yhteisöllesi uusia ideoita, ja auttaa havaitsemaan sekä vahvistamaan digitaalisuuden tuottamia mahdollisuuksia käytännön tasolla.

Muistakaa, että julkaisun ideat ovat alkuja. Ne on tehty muokattavaksi, parannettavaksi ja kehitettäväksi. Innostukaa kokeiluista ja uusiutukaa rohkeasti!

Sydämellinen kiitos kaikille kehittämistyöhön osallistuneille edelläkävijöille. Parhaimmat teot, ne tehdään yhdessä.



Saila Kosunen
projektipäällikkö

#Ihan Diginä!-hanke / Honkalampi-säätiö



Sari Pakkanen
projektisuunnittelija

#Ihan Diginä!-hanke / Honkalampi-säätiö





TOIMINTAMALLIT

Digiklubi

Toimintamallin kuvaus

Digiklubitoiminta on säännöllisesti kokoontuvaa pienryhmätoimintaa. Alussa ryhmä kokoontuu kasvokkain, mutta taitojen kasvaessa toimintaa on mahdollista toteuttaa myös etänä. Klubilla opitaan erilaisten digilaitteiden ja -palveluiden käyttöä. Jokainen klubi räätälöidään osallistujien mielenkiinnon ja tarpeiden mukaiseksi kokonaisuudeksi yhteissuunnittelun avulla. Toiminnassa tuetaan ja kannustetaan vertaisohjaamiseen ja -oppimiseen. Osallistujien osallisuutta ja toimijuutta vahvistetaan läpi toiminnan.

Digiklubitoimintamalli muotoutui 10 yhteisön voimin. Yhteisökokeilut olivat kestoltaan kolmesta neljään kuukautta ja klubit kokoontuivat viikoittain. Yhden tapaamiskerran pituus oli noin kaksi tuntia. Kehittäjäkumppaneina toimi 64 digitoimijaa, 27 ammattihenkilöä ja kaksi lähihenkilöä. Digiklubitoimintaa toteutettiin kasvokkain ja etäyhteyden välityksellä.

Vaihe 1. Aloita ja suunnittele. Yhdessä!

Digiklubitoiminnan vahvuus on sen jäsenissä ja tiimissä. Alusta alkaen on tärkeää panostaa hyvään tiimihenkeen ja hauskan oppimisilmapiirin luomiseen.

Toiminnan sisällöt ja toteutustapa muotoutuvat yhteissuunnittelun avulla. Yhteissuunnittelun onnistumiseksi on tärkeää perehtyä yhdessä digimaailman mahdollisuuksiin ja sisältöihin. Pohtikaa siis aluksi yhdessä, mitä digi on ja mihin kaikkeen sitä arjessa voi hyödyntää. Apuna kannattaa käyttää internetiä. Digimaailmaan tutustuminen ei ole riippuvainen tiimin taitotasosta, sillä digimaailman sisällöt ja käyttöön liittyvät digitaidot uusiutuvat jatkuvasti.

Digimaailman avartamisen jälkeen tiimi lähtee yhteissuunnittelun avulla sopimaan klubin käytänteistä. Sovittavia asioita ovat esimerkiksi tapaamispaikka ja -aika, oppimisen tavoitteet sekä viestintä- ja palautteenantotavat. Lisäksi tiimi kartoittaa diginykytilan eli käytettävissä olevat verkkoyhteydet, digilaitteet ja -palvelut sekä tiimin jäsenten olemassa olevan digiosaamisen. Digiosaamisen tunnistamisesta hyötyy koko tiimi, sillä toiminnassa tiimiläiset auttavat toisiaan. Osaamisen tunnistamisessa apuna voi käyttää esimerkiksi DiKATA digitaitotasoja [1] tai Ylen digitreenien [2] sisältöjä. Yhteisötasolla on hyvä selvittää myös se, millaista ja miten paljon digitukea arki sisältää. Lisäksi kannattaa pohtia, mitkä tekijät yhteisössä tukevat ja mitkä tekijät vaikeuttavat digitaitojen harjoittelua.

DIGIKLUBITOIMINTA

KAIKKI MITÄ TARVITSET



VAIHE 1. ALOITA JA SUUNNITTELE. YHDESSÄ!

Sisältö

1. Tiimiytyminen
2. Digimaailman avartaminen
3. Yhteissuunnittelu

Käytännössä

Tiimiytyminen

- Katso vinkkivitoset arkeen

Digimaailman avartaminen

- Katso vinkkivitoset arkeen

Yhteissuunnittelu

- tapaamisajat ja klubiolosuhteet
- oppimisen tavoitteet
- viestintätavat
- arviointi ja palaute
- tiimin jäsenten digitaalinen osaaminen
- yhteisön diginykytila



VAIHE 2. TOIMI. YHDESSÄ!

Sisältö

Digitaitojen ja digilaitteiden harjoittelua

Käytännössä

- Harjoitellaan yhdessä asetettuja digioppimisen tavoitteita

- Hyödynnetään vertaisdigiosaamista ja etäyhteyksiä

- Hyödynnetään oppimismenetelminä digitaalisia alustoja ja sovelluksia

- Pidetään hauskaa!



VAIHE 3. ARVIOI, UUDISTA, JATKA! YHDESSÄ!

Sisältö

- Arviointi
- Jatkosuunnitelma
- Juhlat

Käytännössä

- Arvioidaan toteutunut

- Asetetaan seuraava tavoite ja toteutusmuoto - digiklubi on aina alku
- Juhlitaan ja jatketaan digioppimista!

Yhteissuunnittelun lopuksi tiimi asettaa tavoitteen, joka voi olla yhteinen tai yksilöllinen. Pääasia on, että tavoite innostaa. Tiimi määrittää myös sen, milloin toiminnan katsotaan olleen onnistunutta eli määrittää arvioinnin mittarit. Arvioinnin mittari voi olla esimerkiksi digitaitojen kehittyminen tai ryhmässä viihtyminen. Digioppimisen tavoitteet ja digivahvuudet asetetaan näkyville esimerkiksi materiaalipankista löytyvän Osaan ja opettelen -tukimateriaalin avulla [3]. Tavoitteiden ja osaamisen näkyväksi tekeminen auttaa jakamaan omaa digiosaamista muille sekä pyytämään digiapua tiimin muilta osajilta. Mikäli tiimillä on monia digioppimisen tavoitteita, kannattaa yhdessä sopia missä järjestyksessä tavoitteita harjoitellaan. Muistakaa, että uuden oppiminen vaatii aikaa ja toistoja. Varatkaa uuden asian harjoitteluun tarpeeksi aikaa ja jättäkää suunnitelmaanne tilaa myös muutoksille. Ja muistakaa pitää hauskaa!

Vaihe 2. Toimi. Yhdessä!



On aika tarttua digilaitteisiin ja lähteä tutustumaan digitaalisen maailman sisältöihin entistä kattavammin. Säätekää digilaitteiden asetukset kuntoon ja muistakaa hyvät työskentelyasennot digilaitteita käyttäessä. Tutustukaa digitaalisen hyvinvoinnin osa-alueisiin ja keskustelkaa niistä säännöllisesti. Huomioikaa digiturvallisuus ja digitaalisen vuorovaikuttamisen hyvät tavat kaikessa tekemisessä. Perehtykää myös netiketin sisältöihin.

Muistakaa, että ryhmässä on eri taitotason omaavia henkilöitä. Ryhmän jäsenten erilaiset taidot ja vahvuudet antavat teille mahdollisuuden vertaisohjaamiseen ja -oppimiseen. Digiasioissa riittää aina opittavaa.

Harjoitelkaa jokaisella ryhmäkerralla palautteen antamista. Tapoja siihen on monia. Voisiko palautetta antaa äänitteellä, sähköisellä kyselyllä, videolla, kuvilla tai emojilla? Tarkastelkaa yhdessä, onko jokaisella tiimin jäsenellä tilaa osallistua ja saada äänensä kuuluviin? Pitäkää hyvää huolta kannustavasta ja vahvistavasta ryhmähengestä.

Vaihe 3. Arvioi, uudista, jatka! Yhdessä!

Asetetut digioppimisen tavoitteet on nyt saavutettu. Upeaa! Pysähtykää yhdessä toteutuneen äärelle. Mitä opittiin? Mikä klubitöiminnassa oli onnistunutta ja mitä tulisi vielä kehittää? Palatkaa myös toiminnan alussa tehtyyn alkukartoitukseen ja pohtikaa, mikä yhteisössänne muuttui? Oliko toiminta arviointimittarinne mukaan onnistunutta? Mitä haluatte oppia seuraavaksi? Löydettyänne uuden suunnan toimintaan, järjestäkää juhlat! Jokainen digiosaaja saa todistuksen opituista digitaidoista sekä yksilöllistä vahvuuksista. Todistus voi olla myös sähköinen osaamismerkki.

Bloggailen: Digitoimijoiden äänellä digiklubitoiminnasta

Digiklubeilla testattiin erilaisia sovelluksia ja keskusteltiin netin turvallisesta käytöstä. Digiklubit olivat mukavia, sai jutella digiasioista. Klubilla oppi uusia asioita digistä, oli tosi kiva mennä klubille. Digireivit olivat paras loppuhuipentuma. Nyt meillä edelleen kokoontuu oma digiklubi, jossa pelataan Kahootia, jutellaan ja opetetaan toisiamme käyttämään digilaitteita. Digin opettelusta jäi hyvä fiilis ja digi tuo paljon hyvää meidän arkeemme. Me mitataan askelia ja se kannustaa liikkumaan. Ihana, kun puhelimesta osaa etsiä lempimusiikkia Spotifysta ja YouTubesta.

Älypuhelimella on helppo pitää kavereihin yhteyttä WhatsAppilla soittamalla tai viestittelemällä. Kavereitten kanssa jutellaan myös Facebookissa ja Instagramissa. Siellä näkee myös harrastusjutuista kuvia ja kavereitten kuvia. Vanhoihin koulukavereihin on kiva ja helppo pitää yhteyttä somen kautta.

Digilaitteilla tulee katsottua elokuvia ja videoita, esimerkiksi Yle Areenasta ja Youtubesta sekä Netflixistä. Me ollaan taitavia käyttäjiä, ja siksi päästään neuvomaan myös muita. Kivointa on opetella kavereitten kanssa yhdessä.

Me innostuttiin myös aarteiden etsinnästä. Lähdettiin porukalla etsimään geokätköjä, ja se vasta olikin mukavaa. Pokemon Go! on myös meidän suosikkimme. Huomaamatta tulee tehtyä iltalenkki. Sitä voi pelata yksin ja joskus lähdetään myös porukalla pokejahtiin. [4]

-Katja, Tytti, Anne ja Tarmo-



P.s

Digiklubitoiminnasta on tehty opinnäytetyönä arviointitutkimus [5], jossa toiminnassa mukana olleet digitoimijat ja ammattihenkilöt ovat arvioineet ja muotouttaneet digiklubitoimintaa. Kannattaa tutustua!



VERTAISDIGIOSAAJA- VALMENNUS



VERTSIKAT

Toimintamallin kuvaus

Vertaisdigiosaajavalmennuksen aikana valmennettava harjoittelee digituen antamista ja digitaitoja. Valmennuksen suorittanut henkilö on vertaisdigiosaaja, jolla on taitoja tukea muita ihmisiä digitaitojen harjoittelussa ja uuden oppimisessa.

Vertaisdigiosaajavalmennuksia toteutettiin kolme. Valmennukset järjestettiin kasvokkain, etäyhteydellä ja hybridimallilla eli yhdistämällä kasvokkaisia ja etäkohtauksia. Valmennukset sisälsivät 6-9 tapaamista ja yhden tapaamisen kesto oli noin kaksi tuntia. Valmennuksen suoritti yhteensä 19 henkilöä.

Vertaisdigiosaajatoiminta kiinnittyi osaksi erityistä tukea tarvitsevien henkilöiden arkea ja elämää. Syntyi vertaisdigiosaajien verkosto, joka kokoontuu säännöllisesti kasvokkain ja etäyhteyksillä keskustelemaan digituen antamisesta sekä vaihtamaan digivinkkejä. Vertaisdigiosaajat ovat toimineet aktiivisesti kokemuspuhujina koulutuksissa sekä antaneet digitukea lähipiirinsä lisäksi erilaisissa tapahtumissa.

Vertaisdigiosaamisen menetelmä on lähtenyt leviämään ja juurtumaan myös osaksi erityistä tukea tarvitsevien henkilöiden osallisuutta ja työllistymistä edistävää toimintaa. Valmennusrunko ja toimintamalli muotoutettiin yhdessä vertaisdigiosaajien kanssa.

Valmennuksen sisältö

Teema 1. Vertaisohjaaminen

Ensimmäisellä valmennuskerralla perehdytään siihen, mitä vertaisohjaaminen on käytännössä. Keskustelun avaamisessa kannattaa hyödyntää esimerkiksi mielikuvatyöskentelyä. Pohtikaa yhdessä tiimin kanssa, mitä tulee mieleen sanasta vertaisohjaaminen? Hyödyntäkää tarvittaessa myös internetin tarjoamaa ajankohtaista tietoa. Työskentelyä jatketaan omien digivahvuuksien esiintuomisella. Minkä digitaidon osaat jo todella hyvin? Lisäksi jokainen tiimiläinen valitsee yhden digiasian, jonka haluaa valmennuksen aikana oppia. Digivahvuuksien ja oppimisen tavoitteiden esiintuominen auttaa valmennustiimin jäseniä havaitsemaan olemassa olevaa digiosaamista. Ehkäpä tiimistä löytyy jo valmiiksi osaamista yksilöllisten digioppimisen tavoitteiden saavuttamiseen?

Teema 2. Oppimisen tavat

On olemassa erilaisia tapoja oppia uusia asioita. Yksi oppii kuuntelemalla, toinen tekemällä itse ja kolmas kuvien avulla. Digituen antajan on tärkeä tunnistaa

erilaiset oppimisen tavat, sillä niistä on hyötyä digiohjaamisessa. Lisäksi on hyvä tunnistaa oma oppimisen tapa. Tiedon avulla myös digituen antaja osaa pyytää itselleen sopivaa ohjausta, joka tukee omaa oppimista ja tuottaa onnistumisia. Oppimistapoihin liittyvää tukimateriaalia löydät esimerkiksi materiaalipankista otsikolla oppimisen tavat [3]. Mikä on sinun tapasi oppia?

Teema 3. Digiohjaamisen etiikka

Kolmannella valmennuskerralla tarkastellaan hyvän ohjaajan ominaisuuksia sekä tunnistetaan omia ohjaamistaitoja. Vahvuuksien ohessa mietitään, millaisia ohjaamistaitoja on tarve harjoitella lisää. Tarvitaanko harjoituksia, joissa saa esimerkiksi harjoitella kuunteluntaitoa tai löytää helpommin ymmärrettäviä digisanoja? Digiohjaamisen etiikka -osuudessa hyödynnetään digituen antamisen hyviä käytäntöjä [6].

Teema 4. Digiohjaaminen

Digiohjaamista käsittelevällä ryhmäkerralla syvennytään yksilö- ja ryhmänohjaukseen. Valmennuskerran tavoitteena on selventää sitä, millä tavoin digiohjattavien määrä vaikuttaa ohjaustilanteeseen ja tapaan ohjata. Huomioon otettavia asioita voivat olla esimerkiksi ohjaamiseen tarvittavan ajan tai erilaisten oppimistapojen huomioiminen. Lisäksi perehdytään erilaisiin oppimismenetelmiin, joita digiohjaamisessa voi hyödyntää. Miltä esimerkiksi kuulostaa digitaalisen oppimisen pelin avulla?

Teema 5. Digiohjaaminen etänä

Valmennuskerralla harjoitellaan etäohjaamista käytännössä etäyhteyden välityksellä. Tapaamiseen kannattaa sisällyttää etäalustojen ominaisuuksien harjoittelua esimerkiksi näytönjakoa, taustakuvan asentamista, kuvakaappauksen ottamista ja leikekuviin piirtämistä. Ryhmän koosta riippuen, valmennustiimin harjoitteluosuudet voi toteuttaa pienryhmissä. Pienryhmät voivat ohjata toisiaan erilaisissa digipulmatilanteissa etäyhteydellä.

Teema 6. Juhlat

Valmennuksen päättyessä on tärkeää juhlistaa saavutettuja taitoja. Jokainen vertaisdigiosaaja saa valmennuksen suorittamisesta todistuksen tai sähköisen osaa-mismerkin.

Suosittellemme

Sisällyttäkää jokaiselle valmennuskerralle osuus, jossa harjoittelette digiohjaamista käytännössä. Kokeilkaa ohjaamista yksilö- ja ryhmämuotoisesti. Ratko-kaa yhdessä erilaisia digipulmia. Voitte keksiä niitä itse tai pyytää niitä esimerkiksi sosiaalisen median kautta. Voitte ideoida myös erilaisia viikkohaasteita, joiden avulla digituen antaminen jalkautuu lähipiirille. Tarjotkaa rohkeasti osaa-mistanne myös erilaisiin tapahtumiin, jolloin digitaaltonne jakaantuu laajemmalle yleisölle. Hyödyntäkää verkostoja ja pyytäkää valmennuskerroille mukaan vierailevia tähtiä. Vierailevat tähdet voivat esimerkiksi tulla kertomaan vinkkinsä kohtaamiseen tai etäalustan haltuunottoon.

VERTAISDIGIOSAAJAVALMENNUS

EIKU MENNÄÄN!

TEEMA 1. Vertaisohjaaminen

Mitä vertaisohjaaminen on?

Minun digivahvuuteni

Mitä digiasioita haluan oppia?

TEEMA 2. Oppimiset tavat

Oppimisen monet tavat

Minun tapani oppia

TEEMA 3. Digiohjaamisen etiikka

Digiohjaamisen hyvät käytännöt

Minä ohjaajana

TEEMA 4. Digiohjaaminen

Yksilöohjaaminen

Ryhmän ohjaaminen

TEEMA 5. Digiohjaaminen etänä

Etäohjaamisessa huomioitavaa

Etäohjaamisen välineet

TEEMA 6. Juhlat!



VERTAISDIGIOSAAJAVALMENNUS

KIVIJALKA



P.S

Vertaisdigiosaajatoiminnasta on tehty opinnäytetyö [7], joka käsittelee vertaisdigiosaaajien kokemuksia valmennuksista ja toiminnasta. Kannattaa tutustua!

ETÄTUKI

Toimintamallin kuvaus

Etätuki tarkoittaa etäyhteyksillä toteutettavaa ohjausta, neuvontaa sekä tukea. Etätukea voi hyödyntää esimerkiksi osana erityistä tukea tarvitsevien henkilöiden itsenäistä asumista.

Etätuen kokeiluja toteutettiin neljässä eri yhteisössä ja ne olivat kestoaltaan noin kolme kuukautta. Kehittäjäkumppaneina toimi seitsemän ammattihenkilöä ja seitsemän digitoimijaa.

Kokeilut käynnistyivät alkukartoituksella, jossa selvitettiin osallistujien olemassa oleva digiosaaminen ja käytettävissä olleet digilaitteet. Kokeiluissa digitoimijat käyttivät omia, jo olemassa olleita älylaitteitaan (tabletti, älypuhelin). Ammattihenkilöillä puolestaan oli käytössään mikrofoni ja kamera varustetut työtietokoneet. Kokeilujen videoneuvottelualusta oli tietosuojallinen ja turvallinen.

Osallistujat tallensivat ajatuksiaan kokeilusta kokemuskirjausten avulla, jotka tehtiin jokaisen etäkohtaamisen yhteydessä. Kirjauksia oli mahdollista tehdä kuvatuetuilla ja sähköisillä lomakkeilla. Kokemuskirjausten avulla kartoitettiin etäkohtaamiseen liittyneet tunteet, kohtaamisen kesto ja aihe sekä onnistumiset ja mahdolliset tekniikkaan liittyneet haasteet. Lisäksi osallistujat arvioivat etäyhteyden soveltuvuutta asian hoitamiseen. Kokemuskirjauksia kertyi yhteensä 81 kappaletta.

Kokemuskirjausten perusteella etäyhteyden käyttö koettiin hyödylliseksi ja toimivaksi tavaksi kohdata. Tapaamisten aiheet vaihtelivat yksilöllisten tarpeiden mukaan. Eniten etätukea hyödynnettiin yksilöllisessä arjen suunnittelussa esimerkiksi asiointikäyntien ennakkoinnissa, asiakirjojen täydentämisessä ja arkisissa keskusteluissa. Kohtaamiset toteutuivat 1-2 kertaa viikossa ja olivat kestoaltaan puolesta tunnista tuntiin. Teknisissä haasteissa korostuivat yhteysongelmat kuten esimerkiksi heikko kuvayhteys tai yhteyden yllättävä katkeaminen. Kokeiluissa riittäväksi yhteysnopeudeksi osoittautui 4G.

Kokeilun koettiin vahvistaneen digitoimijoiden ja ammattihenkilöiden digitaitoja. Digitaalisten kasvu tuotti positiivisia vaikutuksia myös kohtaamisten kulkuun; tunnelma rentoutui ja aiheet monipuolistuivat. Myös yksilölliset tarpeet ja toiveet tulivat kokeilun edetessä selkeämmin esiin ja niihin pystyttiin vastaamaan paremmin. Etätuen toimintamallin muotouttamisessa hyödynnettiin kokemuskirjausten lisäksi osallistujien väli- ja loppuhaastatteluja.



ETÄTUKI

NÄIN PÄÄSET LIIKKEELLE



VAIHE 1. Valmistelu

Valitaan etätukeen käytettävät digilaitteet ja etälusta.

Harjoitellaan etälustan käyttöä ja ominaisuuksia kasvokkain ja etänä.

Sovitaan mihin tarkoitukseen etäkohtaamisia käytetään ja kuinka paljon.

Sovitaan kokeilujakson pituus ja kalenteroidaan arviointipäivä.

VAIHE 2. Toteutus

Miten etäkohtaamiset sujuvat ja miltä ne tuntuvat?

Mikä kohtaamisissa onnistuu ja mikä on pulmallista?

Tarvitaanko muutoksia? Onko kohtaamisten ajankohta ja määrä sopiva?

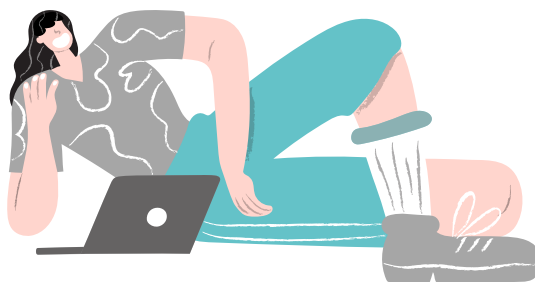
VAIHE 3. Arviointi ja jatko

Arvioidaan yhdessä etäkohtaamisten laatu ja toimivuus.

Onko kohtamistapa sopiva käyttäjille?

Halutaanko etäkohtaamisia jatkaa?

Suunnitelman päivitys ja seuraavan arviointiajankohdan sopiminen.



Etätukea kokeilemaan

Etätuen valmistelu

Etätuen valmistelu toteutetaan yhdessä digitoimijan kanssa. Valmistelu käynnistyy olemassa olevien digilaitteiden tarkastamisella. Tavoitteena on havainnoida soveltuvatko laitteet etäkohtaamiseen. Soveltuvia laitteita ovat älylaitteet (tabletti, älypuhelin) sekä kameralla ja mikrofonilla varustettu tietokone. Lisäksi tarvitaan riittävän nopea internet-yhteys.

Etäyhteysalustan valintaan vaikuttaa sen käyttötarkoitus. On tärkeää selvittää, millaisia vaatimuksia alustalta edellytetään. Esimerkiksi sosiaali- ja terveysalalla käytettävän alustan tulee olla tietosuojallinen ja -turvallinen [8]. Lisäksi kannattaa selvittää millaisia vaihtoehtoja ja mahdollisuuksia etätuen toteuttamiseen (organisaatiolla) on käytettävissä. Alustan valintaa tehdessä on tärkeää varmistaa sen soveltuvuus digitoimijan käyttöön.

Valmisteluun kuuluu olennaisena osana etäalustan käytön harjoittelu yhdessä digitoimijan kanssa. Harjoittelu kannattaa aloittaa kasvokkain ja sisällyttää siihen esimerkiksi etäyhteyteen liittyminen, alustan ominaisuuksiin tutustuminen ja yhteyden katkaiseminen. Harjoittelun yhteydessä sovitaan myös se, mihin tarkoitukseen etätukea käytetään ja kuinka usein kohtaamisia on. Lisäksi sovitaan kokeilujakson arviointipäivä.

Etätuen toteutus

Toteutuksen aikana digitoimija ja ammattihenkilö kirjaavat kokemuksiaan etäkohtaamisista. Kirjaaminen tapahtuu jokaisen kohtaamisen jälkeen. Tarkoituksena on tuottaa tietoa mahdollisista muutostarpeista. Tarpeelliset muutokset on tärkeä havaita ja toteuttaa sovitun kokeilujakson aikana. Tällä tavoin kokeilua voidaan tarkastella myös oppimisen ja kehittymisen näkökulmasta.

Etätuen arviointi

Sovitun kokeilujakson päättyessä digitoimija ja ammattihenkilö arvioivat yhdessä toteutunutta. Arvioinnin avulla havaitaan onko etäkohtaaminen sopiva tapa digitoimijalle tuen ja ohjauksen saamiseen ja halutaanko etäkohtaamisia jatkaa. Mikäli etäkohtaamisia jatketaan, tehdään uusi suunnitelma ja sovitaan seuraavan arvioinnin ajankohta. Jatkuvan yhteisen arvioinnin avulla etätuki räätälöityy entistä yksilöllisemmin digitoimijan tarpeita vastaavaksi kohtaamistavaksi.

P.S

Haluatko tutustua tarkemmin etäohjaamiseen ja sen mahdollisuuksiin? Tutustu opinnäytetyöhön [9] ja videotuotokseen [10], jotka tarjoavat sosiaali- ja terveysalan ammattilaisille tietoa etäohjaamisesta erityisesti kehitysvammaisten asiakkaiden kanssa.

Bloggaillen: Etätuen kokeilijoiden äänellä



Etätuen kokeiluun osallistuneiden mukaan laitteiden ja digitaalisten taitojen lisäksi etätuen käyttämiseen tarvitaan innostusta ja rohkeutta. Ohjauksen tapahtuessa etänä, korostuvat myös kohtaamistaidot:

-Kärsivällisyyttä, kuuntelemisen taitoa, pitää puhua selkeesti ja kuuluvasti.

-Ehkä miettii jotenkin tarkemmin sanojaan ja eri tavalla huomioi asiakasta siellä. Oon oppinut uuden työskentelymuodon.

Etäyhteysalustojen käytön harjoittelun ja digitaalisten taitojen vahvistamisen koettiin tuoneen etätuen aloitukseen varmuutta ja auttaneen alun haasteissa. Haasteita ilmeni lähinnä yhteyden muodostamisessa.

-Asiakas kyllä osasi vastata ja laittaa videon päälle, mutta sitten siinä oli alussa sitä, että meillä pätki yhteys.

Etäohjauksen koettiin sopivan monenlaiseen toimintaan. Kokeilujaksolla etätukea käytettiin muun muassa pullan leivontaan. Digitoimijoille tärkeäksi muodostuivat arkiset keskusteluhetket ohjaajan kanssa. Osa osallistuneista toi esiin, että esimerkiksi vaikeista asioista oli helpompi jutella etäyhteyksien välityksellä kuin kasvokkain.

Etätuki osoittautui toimivaksi työvälineeksi, ja ohjaajat näkivät sen tarjoavan joustavia mahdollisuuksia toimijoiden yksilölliseen arjen tukemiseen:

-Näkisin, että joskus vois vaikka korvata niitä kasvokkaisia käyntejä. Jos tarvii vaikka enempi tukea jossain elämäntilanteessa. Tai on joku semmonen aihe, että enemmän tarvitsee sitä tukea, niin se varmaan paremmin mahdollistuisi osittain etänä. Siinä pystyy kuitenkin monenlaisia asioita hoitamaan.

Etäohjaamisen kokeilut tuottivat digitoimijoille positiivisia kokemuksia. Ammattihenkilöiden havaintojen mukaan digitoimijoiden itsetunto, digitaalinen osallisuus ja osaaminen vahvistuivat. Ammattihenkilöt toivat esiin myös sen, että etätuki mahdollisti siirtymäajoista säästyneen ajan hyödyntämisen asiakastyöhön. Kokonaisuudessaan etäyhteyksien käytöstä jäi kiva fiilis ja siinä välittyi kohtaamisen tunne:

-Tämä tuntuu siltä, että olisi treffannut oikeasti, itselle jää kiva tunnelma, ihan samalla tavalla kuin olisi tavannut kasvokkain.

- Positiivisia vaikutuksia arkeen. Haluan käyttää jatkossakin. [11]

ETÄTUKI

KÄYTÄNNÖN VINKKEJÄ AMMATTILAISELLE ETÄKOHTAAMISEEN

Valitse kohtaamiseen häiriötön ympäristö ja ole ajoissa paikalla.

Varmista laitteiden ja yhteyden toimivuus.

Tarkista videokuvasi näkymä, mitä taustalla näkyy? Hiljennä ilmoitukset.

Varmista kasvojesi selkeä näkyvyys kuvassa.

Huomioi kohtaamiseen liittyvät mahdolliset erityistarpeet.

Huolehdi tarvittava tukimateriaali valmiiksi.

Rentoudu.

Ole ihana itsesi, katso kameraan ja kohtaa.





VIRTUAALIKLUBIT

Toimintamallin kuvaus

Virtuaaliclubi on digitaalisella alustalla toteutuva kohtaamispaikka. Virtuaaliclubilla on mahdollista tavata ihmisiä, harjoitella digitaalista vuorovaikuttamista sekä oppia digitaitoja ja digitaalisen alustan käyttämistä. Virtuaaliclubilla vuorovaikutus ja viestintä toteutuu monikanavaisesti eli videoiden, kuvien, äänien ja tekstin avulla. Klubi mahdollistaa osallistujalle vaihtoehtoja osallistumiseen; hän voi oman halunsa mukaan olla aktiivinen toimija ja vuorovaikuttaja tai toiminnan seuraaja.

Kokeilun alussa virtuaaliclubien sisällöt muodostettiin osallistujia kiinnostavista aiheista. Aihepiirien kartoittaminen tapahtui sähköisesti sosiaalisen median välityksellä ja kohtaamisten yhteydessä toteutettujen kyselyiden avulla. Keskeisinä mielenkiinnon kohteina esiin nousivat rakkaus ja ystävyysuhteet, musiikki ja keikat sekä harrastukset ja pelaaminen. Myöhemmässä kokeiluvaiheessa virtuaaliclubitoiminta kohdennettiin digitaitojen harjoitteluun. Syntyi teemaklubi, Jutellaan digistä diginä!, jossa digiopimisen sisällöt rakennettiin osallistujien toiveiden ja tarpeiden mukaisesti.

Virtuaaliclubeja toteutui yhteensä 40 kappaletta. Kokeilussa testattiin kahta erilaista videoneuvottelualustaa (29 kohtaamista), Instaliveä (8) sekä Tukinetin chat-alustaa (3), jossa kohtaaminen toteutui kirjoittamalla. Virtuaaliclubien kesto oli 1 - 1 1/2 tuntia. Ryhmäkoko vaihteli käytettävästä alustasta riippuen (4-32 henkilöä).

Osaan klubeista oli ennakkoilmoittautuminen ja osa toteutui avoimen liittymislinkin avulla. Digitoimijoille tarjottiin kuvatuettua tukimateriaalia alustojen käyttämisen tueksi ja lisäksi osallistujan oli mahdollista saada myös yksilöohjausta. Tarjotun tuen avulla jokaiselle osallistujalle pyrittiin tarjoamaan mahdollisimman matala osallistumisen kynnys.

Virtuaaliclubien aiheet vaihtelivat, mutta tapaamisten rakenne pysyi samana. Jokainen klubikerta aloitettiin tutustumisella ja kuulumisten vaihdolla, jonka jälkeen syvennyttiin päivän aiheeseen. Tapaamiskerran lopuksi kohtaamisesta pyydettiin palautetta. Virtuaaliclubin toimintamalli on muotoutettu toiminnasta tehtyjen havaintojen sekä osallistujilta kerättyjen palautteiden ja kokemusten avulla.

VIRTUAALIKLUBIT

KUN VÄLISSÄ OLEVAT KILOMETRIT EI MERKITSE MITÄÄN

Mikä se on?

- Virtuaaliclubi on kohtauspaikka digitaalisella alustalla
- Klubilla on mahdollista keskustella monikanavaisesti (video, kuvat, ääni, teksti)
- Klubilla opitaan digitaalista vuorovaikutusta ja digitaalisen alustan käyttöä

Mitä siellä voi tehdä?

- Virtuaaliclubi voi olla avoin tai kohdennettu tietyille ryhmälle
- Klubin aiheet voivat olla muuttuvia tai teemamuotoisia
- Virtuaaliclubilla voi keskustella esimerkiksi päivän ajankohtaisista asioista, tutustua uusiin ihmisiin tai harjoitella uusia digitaitoja

Mitä järjestäjän kannattaa huomioida?

- Varmista, että digitaalinen alusta on osallistujille helppokäyttöinen ja saavutettava
- Alustan saavutettavuutta voi lisätä tarjoamalla yksilöllistä tukea alustan käyttämiseen ja klubille liittymistä varten
- Laadi alustan ominaisuuksista kuvattua tukimateriaalia, jonka avulla osallistuja voi harjoitella alustan käyttöä itsenäisesti
- Perehdy digitaalisen alustan ominaisuuksiin ja hyödynnä sen mahdollisuuksia
- Varmista, että osallistajat pääsevät mukaan suunnittelemaan ja toteuttamaan (aiheet, rakenne, kohtaamisen pelikirja)
- Huolehdi turvallisesta ilmapiiristä ja hyvästä fiiliksestä
- Muistakaa pitää hauskaa!



Virtuaaliklubi tulille!

Virtuaaliklubin aloittaminen

Virtuaaliklubitoiminta alkaa alustan valinnalla. Valintaa tehdessä on tärkeä huomioida kohtaamiseen liittyvät vaatimukset. Jos tavoitteena on esimerkiksi se, että osallistujat pystyvät harjoittelemaan digitaatioja etäyhteyden välityksellä, kannattaa alustan ominaisuuksista löytyä muun muassa mahdollisuus näytönjakoon. Alustan valinnalla on vaikutusta myös siihen, kuinka monta osallistujaa kohtaamisiin mahtuu, miten kohtaamisiin liitytään ja millaisia mahdollisuuksia osallistujilla on vuorovaikuttaa toistensa kanssa.

Virtuaaliklubin sisältöjen rakentaminen

Virtuaaliklubilla osallistujat päättävät klubitapaamisten aiheet. Klubin aiheet voivat vaihdella tai klubi voi olla teemoitettu. Virtuaaliklubilla voidaan keskustella esimerkiksi päivän uutisista, ratkoa digipulmia tai ideoida yhteisiä somehaasteita. Klubille kannattaa pyytää mukaan myös vierailevia tähtiä. Jos aiheena on esimerkiksi tubettaminen, ottakaa yhteyttä kiinnostavaan tubettajaan ja pyytäkää hänet mukaan klubille.

Virtuaaliklubitoiminnassa myös tapaamisten rakenne suunnitellaan yhdessä. Rakenne voi olla esimerkiksi seuraava: ensiksi klubilla vaihdetaan kuulumiset, ja sen jälkeen keskustellaan rakkaudesta. Lopuksi annetaan palautetta Mentimeter-sovelluksen avulla. Kohtaamisten pysyvä rakenne tuo turvallisuuden tunnetta ja voi osaltaan auttaa madaltamaan osallistumiskynnystä. Rakenteen voi tehdä näkyväksi esimerkiksi jakamalla kuvatuettun toimintajärjestyksen näytönjaolla aina kohtaamisen alussa. Vaikka toiminnanrunko on suunniteltu, ei yllätyksiä kannata jättää välistä. Miltä jokerisuus kuulostaa?

Virtuaaliklubeilla myös toimintatavat sovitaan yhdessä (kohtaamisen pelikirja). Toimintatapoja ovat esimerkiksi mikrofonin ja kameran käyttö sekä puheenvuoron pyytäminen. Lisäksi on hyvä sopia kohtaamiseen liittyvästä yksityisyydestä, jolloin osallistujat osaavat kiinnittää huomiota oman ympäristönsä häiriöttömyyteen. Yhdessä sovitut toimintatavat on hyvä käydä läpi aina kohtaamisen alussa. Tällä tavoin osallistujat saavat keskittyä itse kohtaamiseen ja sen sisältöihin rennosti.

Virtuaaliklubit voivat olla kaikille avoimia, jolloin liittymiseen ei tarvita yksityistä linkkiä tai salasanaa. Klubi voidaan suunnata myös rajatulle ryhmälle, jolloin liittymislinkki jaetaan vain osallistujille tai liittymisen tapahtuu salasanan/pääsykoodin avulla.

Virtuaaliklubin järjestämisessä huomioitavaa

Virtuaaliklubin järjestäjän on huomioitava digitaalisen alustan käytettävyys ja saavutettavuus. Alustan käyttämistä tuetaan tarjoamalla esimerkiksi kuvallista tai videoitua tukimateriaalia sekä yksilöllistä tukea klubille liittymisen ja alustan käyttämisen tueksi. Järjestäjän on tärkeä perehtyä käytettävän digitaalisen alustan ominaisuuksiin ennen virtuaaliklubin aloittamista.

Bloggailten: Osallistujien äänellä - virtuaaliclubi kokemuksena?

Virtuaaliclubille osallistuminen on...

helppoa, kun mukaan voi liittyä Facebookissa olevan linkin avulla tai saada kutsun WhatsAppiin. Kutsun voi saada myös omaan sähköpostiin, jos itsellä ei ole käytössä sosiaalista mediaa kuten Facebookia. Vuosi sitten ei olisi vielä osattu liittyä näin itsenäisesti. Siitä huomaa, että vuoden aikana ollaan opittu tosi paljon digitaatioita yhdessä. Välillä klubille liittyminen vähän jännittää, kun on uusia ihmisiä tai sitten vierailijoita, mutta kuitenkin on tosi kivaa nähdä toiset videolla.

Parasta virtuaalidigiclubeilla on...

kun näkee kavereita ja on saanut uusia ystäviä täältä. Virtuaaliclubit auttaa yksinäisyyteen. Ei tarvitse olla yksin kotona, kun voi jutella toisten kanssa näin videoyhteydellä. Kaikki läheiset eivät ole kiinnostuneet videopuheluista, mutta tässä porukassa voi jutella videolla toisten kanssa, niin ei ole sitten niin yksinäinen olo. Uusia ihmisiä on tavattu täällä klubilla. Osasta on tullut kavereita jo Facebookissakin.

Välillä harmittaa, kun...

toiset puhuu päälle ja on vähän hälinää. Meitä on täällä usein tosi monta yhtä aikaa. Ollaan opeteltu juttelemaan videolla niin, että kaikki pääsee kertomaan omia ajatuksiaan. Tai sitten voi vaan kuunnella, jos ei halua osallistua keskusteluun. Välillä on sellaisia päiviä, että haluaa vaan kuunnella.

Parhaimpia keskustelunaiheita...

on ollut oikeastaan kaikki. Ehkä ne ruokajutut ja ihmissuhteista puhuminen. Ja ystävyys, rakkaus ja seksuaalisuus ovat olleet tärkeitä puheenaiheita. Digijuttujen opettelu tällä tavoin etänä on ollut tosi kivaa. Ollaan opittu paljon uusia taitoja ja saatu auttaa myös toisiamme näissä digijutuissa.

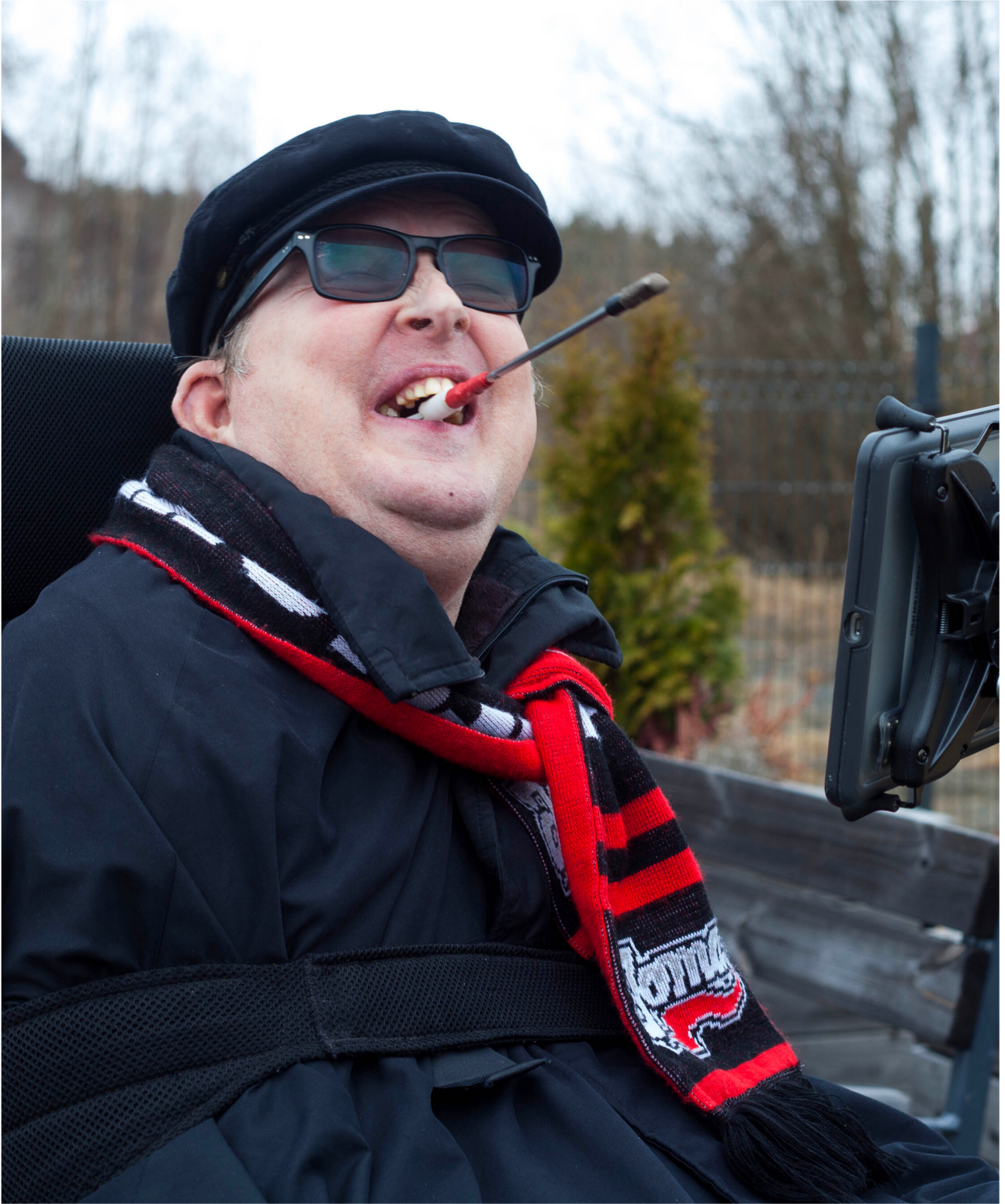


Nämä etätapaamiset tuo...

positiivista mieltä, kun saa nähdä toisia ja jutella kavereiden kanssa. Näistä tulee aina tosi hyvä fiilis, kun saa nauraakin välillä ja on kivaa yhdessä.

Otteita virtuaaliclubitoiminnassa mukana olleiden digitoimijoiden ajatuksista Virtuaaliclubilla opitaan ja kohdataan etänä -blogikirjoituksesta [12].





DIGIMPI PÄIVÄTOIMINTA

Toimintamallin kuvaus

Digimpi päivätoiminta -toimintamallin avulla digi kiinnittyy osaksi olemassa olevia toimintoja. Toimintamallia hyödyntämällä arkeen saapuu digitaitojen säännöllistä harjoittelua (digiklubit), digitaalisilla alustoilla tapahtuvaa toimintaa ja kohtaamista (virtuaaliklubit) sekä vertaisdigiohjaamisen ja -oppimisen riemua.

Digimmän päivätoiminnan toimintamalli muotoutettiin kahden yhteisökokeilun tuloksena. Yhteisökokeilut kestivät yli vuoden ja kehittämistyöhön osallistui 14 digitoimijaa ja viisi ammattihenkilöä. Yhteistyöskentelyssä hyödynnettiin lähi- ja etäkohtaamisia.

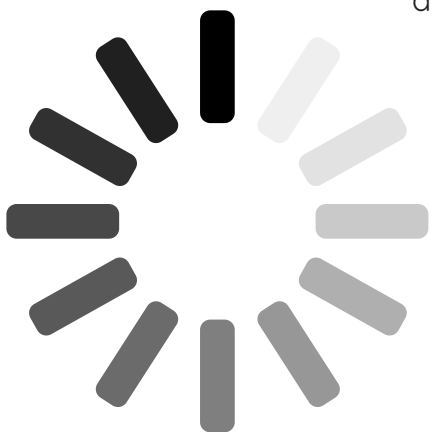
Pidemmittä puheitta: Lataa, käynnistä ja päivitä!

Lataa!

Digimmän päivätoiminnan rakentaminen tapahtuu yhteissuunnittelun avulla. Uusiutuminen aloitetaan koko yhteisön voimin työpajatyöskentelyillä. Muistakaa, että yhteisö tarkoittaa teitä kaikkia. Mukaan mahtuvat niin digitoimijat, ammattihenkilöstö kuin esihenkilökin.

Työpajoissa perehdytään aluksi uusiutumisen osa-alueisiin, joita ovat: digi arjen toiminnoissa, digiklubitoiminta, etäkohtaamiset sekä vertaisdigiosaaaminen. Lisäksi työpajoissa on hyvä käsitellä esimerkiksi yhteisön digiasenteita, digiosaamista sekä tutustua digimaailmaan.

Mitä digi oikeastaan on? Yhteisöpajojen tarkoitus on innostaa koko yhteisö mukaan kehittämään digiarkea sekä lisätä tietoa ja ymmärrystä digitaalisen maailman mahdollisuuksista.



Työpajatyöskentelyn jälkeen sopikaa yhdessä, lähdetäänkö digimpää arkea rakentamaan koko yhteisön voimin vai erityisten diginikkareiden avulla. Listakaa myös käytettävissä olevat digilaitteet ja niihin mahdollisesti liittyvät käytön rajoitukset. Mahdollisia käyttöön liittyviä rajoituksia voivat olla esimerkiksi se, että sovellusten lataaminen tai kirjautuminen laitteeseen on estetty. Tiedottakaa havaitsemanne puutteet tai tarpeet esihenkilölle ja pohtikaa yhdessä ratkaisuja käytön mahdollistamiseen. Tehkää nopea lähtötasomittaus yhteisön digi-innostuksesta esimerkiksi Mentimeter-sovelluksen avulla.

Yhteissuunnittelu jatkuu kokoamalla kaikki yhteisön arjen toiminnot (luovat toiminnot, liikunta, asiointi jne.) näkyville esimerkiksi vuosikellon avulla. Koonnin jälkeen valitkaa yhdessä ne toiminnot, joita haluatte digittää ensimmäiseksi. Sopikaa testijakson pituus. Se voi olla esimerkiksi kolme kuukautta tai puoli vuotta. Sopikaa myös palautteen antamisen tavat sekä yhteisarvioinnin ajankohta.

Uusiutumisen keskeistä on myös aiempaa laajemmat yhteydet. Etsikää itsellenne etäkaveri. Etäkaveri on yhteisö, jonka kanssa pääsette käytännössä harjoittelemaan digitaalisilla alustoilla tapahtuvaa vuorovaikutusta sekä erilaisten etäyhteysalustojen käyttöä. Etäkaveri voi olla teille jo tuttu yhteisö tai uusi tuttavuus. Etsikää etäkaverin tiedot netistä ja lähettäkää kaveripyyntö digitaalisesti, kuinkas muutenkaan.

Suosittelemme

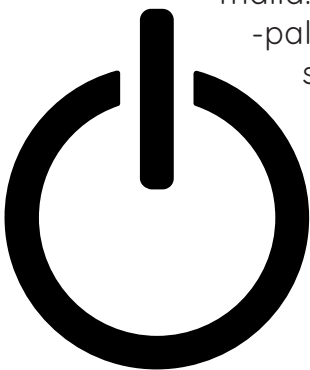
Keksikää yhdessä teitä kiinnostavia teemoja työpajoihin. Toteuttakaa teemaäänestys digitaalisesti. Päätäkää työpajojen määrä ja tehkää valinta jatko-työskentelyyn: yhteisö vai diginikkarit?

Myös vuosikellon toteuttamisessa kannattaa hyödyntää digitaalista sovellusta. Valitkaa digitettäväksi ne toiminnot, jotka todella innostavat ja tehkää rajaus. Riittäisikö aluksi kaksi tai kolme erilaista digitettävää toimintaa? Lisäksi kannattaa sopia yhdessä se lopputulos, johon olette tyytyväisiä. Tavoite voi olla esimerkiksi se, että jokainen kokeilee musiikin tekemistä sovelluksen avulla tai se, että jokainen tuottaa oman video-cv:n.

Etäkaverin löydettyänne sopikaa rohkeasti etäkohtaaminen ja etäyhteysalusta, jota tapaamisessa käytetään. Harjoitelkaa alustan käyttöä ennen ensimmäistä kohtaamista.

Käynnistä!

Digitaitoja oppii vain rohkeasti harjoitteleamalla ja digilaitteisiin tarttumalla. Kokeilemisen avulla pystytään havaitsemaan digilaitteiden ja -palveluiden käyttöön liittyvä olemassa oleva osaaminen ja mahdolliset tuen tarpeet.



Arjen digittämisessä ensimmäiseksi suunnataan sovelluskauppoihin ja harjoitellaan niiden käyttämistä. Sovelluskaupoista löytyy sovelluksia erilaisiin tarpeisiin ja sovellusten hakemista voi harjoitella kirjoittamalla tai puheella. Sovelluskauppoihin perehtyminen on hyvä väline myös digiturvallisuuden harjoitteluun. Sovelluksista on saatavilla sisältötietoa, latausmäärät, arvosteluja ja käyttöön liittyviä vinkkejä, joiden avulla voi päätellä kannattaako sovellusta ladata omalle laitteelle.

Etsikää digitettävään toimintoon liittyviä sovelluksia. Jos haluatte digittää esimerkiksi liikunnan, keksikää hakusanoja, joiden avulla voitte löytää liikkumiseen liittyviä sovelluksia. Sovelluksia voi hakea eri kielillä, esimerkiksi englanniksi. Sanojen kääntämistä suomesta englanniksi voitte harjoitella vaikka google-kääntäjän avulla.

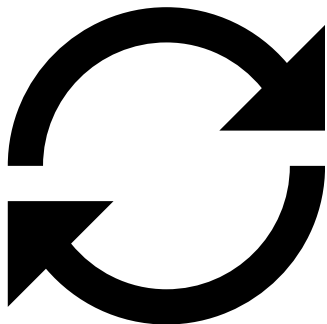
Jokainen tiimiläinen valitsee yhden aiheeseen liittyvän sovelluksen ja testaa sen käytettävyyttä ja sisältöjä. Tiimiläiset esittelevät sovelluslöydöt toisilleen ja auttavat toisiaan niiden kokeilemisessa. Sovellukset, jotka koetaan hyödyllisiksi ja toimiviksi säilytetään. Toimimattomat sovellukset kannattaa poistaa omalta digilaitteelta. Sovelluskauppojen sisällön testaaminen on hyvä tapa arvioida sovellusten käytettävyyttä. Sovelluksia testanneet esittelevät parhaat sovellukset koko yhteisölle ja ohjaavat muita niiden käytössä. Sovellukset esitellään myös etäkavereille etäkoh- taamisissa.

Suosittellemme

Harjoitteluvaiheessa huomiota kannattaa kiinnittää mahdollisiin digilaitteiden käyttöön liittyviin haasteisiin, kuten esimerkiksi käsien tärinään. Käsien tärinässä vakautta toimintaan voi tuoda kosketusnäyttökynä paksunnuksella. Myös laitteen helppokäyttötoiminnot on syytä ottaa haltuun. Sovelluskauppojen sisältöjä tarkastellessa kannattaa keskustella yhdessä siitä, mistä voi tunnistaa turvallisen ja käytettävän sovelluksen. Ja sovellussuosikkien äänestys, se hoidetaan digitaalista alustaa hyödyntämällä, vai mitä?

Päivitä!

Toimintojen digittäminen on päässyt hienosti vauhtiin! Hyvä te! On aika pysähtyä toteutuneen äärelle: mikä on sujunut ja millaisia digiosaamisen tarpeita matkalla on ilmennyt? Tehkää uusi asennemittaus koko yhteisölle, millainen on digi-innostuksenne tällä hetkellä?



Kootkaa digitaitojen harjoitteluun liittyvät tarpeet ja kiinnostukset yhteen, ja huomaatte, että teillä on aiheita perustaa digiklubi, jos toinenkin, digimmän arjen tueksi. Ja hei, miten etäkavereilla pyyhkii? Löydätkö yhteisiä digioppimisen tarpeita kuten esimerkiksi videoeditoinnin harjoittelu? Mitäpä jos perustaisitte aiheen ympärille yhteisen virtuaaliklubin ja jakaisitte klubin vetovastuuta toinen toisillenne? Muistatthan toki, että arjen digittäminen jatkuu edelleen eli päivittäkää tavoitteet ja valitkaa seuraavat digitettävät toiminnot. Hienoa! Uusi suunta on jälleen löydetty ja on aika juhlia. Miten olisi virtuaaliset digibileet yhdessä etäkamujen kanssa?

DIGIMPI PÄIVÄTOIMINTA

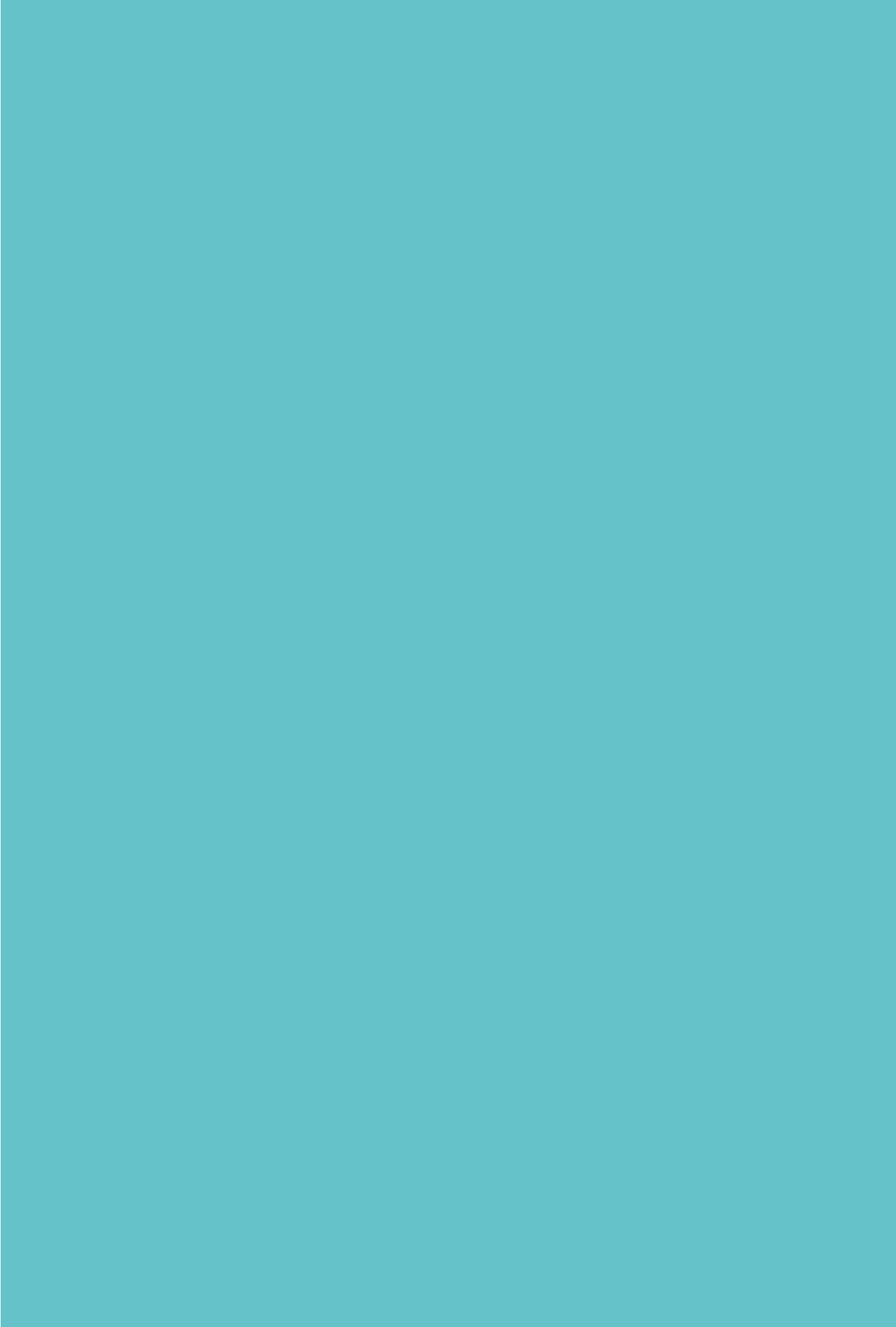
ASKELEET UUSIUTUMISEEN



- 01 Arjen toiminnot digitykseen
- 02 Etäkaveri hakuun
- 03 Vertaisdigiohjaaminen käyttöön
- 04 Digiklubit käyntiin!

P.S

Digimmästä päivätoiminnasta on tehty opinnäytetyönä arviointitutkimus [5], jossa toiminnassa mukana olleet digitoimijat ja ammattihenkilöt ovat arvioineet ja muuttaneet toimintaa.



Loppusanat

Hankkeen toiminta-aikana digitalisaatioon liittyvä keskustelu on moninaistunut ja löytänyt uusia sävyjä. Hankkeen alkaessa vuonna 2018 kansalaisten arjen kannalta merkittävä hallitusohjelmaan liittynyt uudistus, julkisten palveluiden digitalisointi, oli käynnissä [13]. Nopeatahtinen yhteiskunnan digitalisoituminen oli herättänyt huolen siitä, miten kansalaiset, jotka eivät olleet tottuneet tai eivät kyenneet käyttämään digitaalisia palveluita pysyisivät mukana muutoksessa. Huomio oli kiinnittynyt julkisten palveluiden sähköistämiseen, mutta digitaalisuuden tuottamien mahdollisuuksien ja haasteiden tarkastelu kansalaisen osallisuuden ja toimijuuden näkökulmasta oli vielä verrattain vähäistä.

Vuonna 2020 maailma muuttui. Joiltakin osin pysyvästi. COVID-19 pandemian myötä teknologian ja digitalisaation rooli ja mahdollisuudet tulivat näkyväksi jokaiselle. Digitaalisuudesta muodostui väline, joka mahdollisti arjen myös maailmanlaajuisessa poikkeustilanteessa. Mahdollisuuksien ja uusien käyttötapojen lisäksi koronakriisi nosti entistä selkeämmin esiin digitalisaatioon liittyvän eriarvoisuuden ja syventyneet digikuilut; digitalisaation tuottamat hyödyt ja mahdollisuudet eivät jakaannu kaikkien eduksi esimerkiksi puutteellisen digiosaamisen vuoksi [14, 15]. Tämän eriarvoisuuden vaikutukset näkyvät myös ihmisten kokemassa osallisuudessa ja hyvinvoinnissa [16].



#Ihan Diginä! -hankkeessa koettiin alusta alkaen tärkeäksi kehittää käytännönläheisiä toimintamalleja, joiden avulla digitaitojen harjoittelu kiinnittyy säännölliseksi osa arkea. Digitaitojen ymmärrettiin olevan avainroolissa täysivaltaisen kansalaisuuden näkökulmasta; ilman osaamista ihminen jää paitsi digitaalisen maailman tuottamista hyödyistä ja mahdollisuuksista. Digitaitojen kasvattamisen ohella merkittävään rooliin nousi myös tietouden lisääminen ja erilaisiin hyödyntämistapoihin tutustuminen. Mitä digi oikeastaan on ja millä tavoin voin siitä hyötyä omassa elämässäni turvallisesti? Tiedon ja kokemusten nähtiin olevan avaintekijöitä siihen, että ihmiselle mahdollistuu todellinen, itsemääräämisoikeutta kunnioittava valinta digitekniikan hyödyntämisestä omassa arjessa. Valinta voi olla hyödyntäminen tai hyödyntämättä jättäminen.

Hankkeessa havaittiin, että henkilöt, joiden erityisen tuen tarpeen taustalla on kehitysvamma, omistavat etenevissä määrin digilaitteita, mutta niiden käyttö on rajoitettua. Digilaitteiden ja -palveluiden hyödyntäminen painottuu palveluihin, jotka eivät vaadi vahvaa tunnistautumista tai erillistä kirjautumista. Käyttöä vaikeuttavia tekijöitä ovat muun muassa nettimaailmaan liittyvät pelot, digituen saamiseen liittyvät puutteet sekä se, etteivät digitaalisuuden hyödyntäminen ja digitaitojen harjoittelu ole osa toimintaympäristöjen arkea.



Myös kapea-alainen tietous digimaailman sisällöistä on tekijä, joka tuo haasteita monipuoliselle ja turvalliselle käytölle. Kohderyhmän oma halu ja into digilaitteiden ja -palveluiden hyödyntämiseen omassa arjessa vaihtelee, sillä digitaalinen maailma laitteineen on osalle tuttu ja osalle ei.

Toimintaympäristöissä tehtyjen kartoitusten mukaan digimmän arjen rakentumista edistäviä tekijöitä ovat digitoimijoiden käytössä olevien digilaitteiden määrän kasvu ja innostunut asenne digitaalisuutta kohtaan. Ammattihenkilöstö puolestaan koki vahvuudeksi arkielämässä kerrytetyn digiosaamisen, jonka koettiin olevan hyödyksi myös työelämän uusissa tarpeissa. Estävinä tekijöinä vahvimmin esiin nousi ammattihenkilöstön työssä käytettävien digilaitteiden puutteet (ei digilaitteita, ei verkkoyhteyttä tai vanhentunut käyttöjärjestelmä). Toiseksi merkittäväksi tekijäksi nimettiin ammattihenkilöiden passiivinen tai negatiivinen asenne digitaalisuutta kohtaan. Haasteeksi koettiin myös puutteellinen työhajeistus, joka tuotti epävarmuutta siihen, millä tavoin digitaalisuutta voi hyödyntää omassa työssään. Hankkeen toimintoihin osallistuneet kokivat digitaalisuuden tuottavan erityistä tukea tarvitsevien henkilöiden elämään, osallisuuteen ja toimijuuteen paljon uusia mahdollisuuksia. Erityisen tärkeäksi mahdollisuudeksi nähtiin yhteydenpitotapojen moninaistuminen, jonka koettiin vaikuttavan positiivisesti elinpiirin laajuuteen ja sosiaalisiin suhteisiin. Suurimpana tarpeena esiin nousi digitaalisten taitojen lisääminen erityisesti digiturvataitojen ja netiketin osalta.



Kolmen vuoden aikana on tapahtunut paljon. Julkisten palveluiden digitalisointiin liittyvä keskustelu on käänntynyt entistä aktiivisemmin ja monitasoisemmin suomalaisten digitaalisiin, yhteiskunnassamme vallitseviin digikuiluihin ja digitaalisten palveluiden saavutettavuuteen. Keskustelun lisäksi digitaalisen arjen rakentamisen tueksi on syntynyt konkretiaa ja rakenteellista uusiutumista kuten esimerkiksi 2019 voimaan tullut digipalvelulaki [17] ja kansallinen digitaalisen arjen rakentamisen kriteeristö [1]. Lisäksi parhaillaan luodaan kattavaa kokonaiskuvaa kansallisesta digiosallisuudesta [18].

Mitä odotamme tulevaisuuden tuovan mukanaan? Mahdollisuuksia. Tulevaisuudessa erityistä tukea tarvitsevien henkilöiden elinympäristöissä on digilaitteita ja toimivat verkkoyhteydet. Digitaalisten taitojen harjoittelu ja digitaalinen arjen rakentaminen ovat osa arkea ja sen toimintoja. Erityistä tukea tarvitsevat henkilöt ovat digitoimijoita, jotka kehittävät ja vaikuttavat yhteiskunnassamme, niin digitaalisilla alustoilla kuin live-elämässä. Digitoimijat omaksuvat uutta tietoa monipuolisesti erilaisten saavutettavien verkkokoulutusten kautta ja hyödyntävät teknologian mahdollisuuksia arjessaan.

On havahduttava siihen, että digitalisaatio ja valtavirtateknologian käyttö on tuonut mukanaan mahdollisuuksia toimijuuteen ja osallisuuteen, jossa ei tarvitse korostaa toiseuttaan. Erityistä tukea tarvitsevien henkilöiden kohdalla teknologian käyttöön vaikuttavia tekijöitä ovat niin henkilön omat, kuin lähipiirin tiedot ja taidot sekä toimintakyky. Jotta digitalisoitunut yhteiskunta olisi jokaiselle avoin, tarvitaan esteiden poistamista ja yksilöllisiin tarpeisiin vastaavaa tukea [19]. Digitaalinen osallisuus, se kuuluu meille jokaiselle.

P.S

Haluatko tutustua tarkemmin hankkeen tuloksiin ja havaintoihin? Katso Digimpi arki on täällä! -lopputapahtuman tallenne Honkalampi-säätiön Youtube-kanavalta [\[20\]](#).



VINKKEJÄ DIGIMMÄN ARJEN RAKENTAMISEEN



Minä diginä!

Väline

Digionnenpyörä -sovellus

Tavoite

Itsensä esittely tiimille digiaiheisten kysymysten avulla.

Valmistelu

Lataa onnenpyörä -sovellus sovelluskaupasta ja laadi kysymykset.

Ohje

Pyöräytä digionnenpyörää.
Vastaa onnenpyörän digiaiheiseen kysymykseen.

Kysymyksiä voivat olla esimerkiksi:

- Paras sovellus mielestäni on...?
- Haluaisin oppia käyttämään...?
- Olen tosi hyvä käyttämään... (digilaite/sovellus)?

Etätoteutuksella

Etäyhteyksillä toimiessa ohjaaja voi jakaa onnenpyörän kaikkien näkyviin omalta laitteelta näytönjaolla. Tällöin ohjaaja vastaa onnenpyörän pyörittämisestä. Jokainen tiimiläinen vastaa kysymykseen omalla vuorollaan.

Valot! Kamera käy!

Väline

Digilaite videokameralla

Tavoite

Oppia digilaitteen käyttöä ja digitaalista itseilmaisua.

Valmistelu

Perehdytään yhdessä eri laitteiden kuvaustoimintoihin.

Ohje

Kuvaa itsestäsi (tai pyydä kaveria/läheistä kuvaamaan) video. Esittele itsesi ja kerro videolla missä digiasiaassa olet todella hyvä. Esitä oma videosi tiimille.

Etätoteutuksella

Jaa oma videosi näytönjaolla toisille nähtäväksi.

Suunnitelma, joka digittää

Väline

Digitaalinen valkotaulu
(Padlet, Flinga jne. + älylaite)

Tavoite

Oppia työskentelemään ja viestimään digitaalisia työvälineitä hyödyntäen.

Valmistelu

Tutustutaan yhdessä eri valkotauluihin ja valitaan yksi tarkempaan kokeiluun.

Ohje

- Tiimiläiset kirjautuvat alustalle (QR-koodi/kutsulinkki)
- Harjoitellaan yhdessä alustan ominaisuuksia
- Kirjataan alustalle kaikki ryhmän toimintaan liittyvät asiat ja lisätään ryhmätoimintaan liittyvä materiaali (esimerkiksi ohjeet, linkit)
- Sovitaan alustan käyttämiseen liittyvät toimintatavat ja taltioidaan ne alustalle kirjoittamalla tai videoimalla

Etätoteutuksella

Ohjaaja jakaa valkotaulun kaikkien näkyviin näytönjaon avulla. Tiimiläiset käyttävät alustaa omalta laitteeltaan.

Nimi se on oltava

Väline

Kysely-sovellus
(Survey Monkey, Forms, Kahoot! jne.)

Tavoite

Oppia sähköisten kyselyiden käyttöä. Luoda tiimihenkeä.

Valmistelu

Valitkaa kyselyssä käytettävä sovellus.

Ohje

Tiimin jäsenet ideoivat nimivaihtoehtoja. Yksi tiimiläisistä kirjaa ehdotukset valittuun sovellukseen.

Kyselyn linkki jaetaan koko tiimille. Jokaisella on käytettävissä yksi ääni. Äänestyksen jälkeen tulos jaetaan näkyviin yhteiseltä näytöltä. Eniten ääniä saanut ehdotus on tiimin nimi.



Loikkaa jo digimaailmaan!

Väline

Internet ja tiimin digitaalinen valkotalu (Padlet, Flinga)

Tavoite

Tutustua digitaalisen maailman sisältöihin. Harjoitella digitaalisen alustan käyttämistä. Luoda tiimin yhteinen näkemys digistä.

Valmistelu

Ottakaa tiimille valkotalu käyttöön.

Ohje

Etsi netistä kuva, lehtijuttu, video tai teksti, joka sinusta on digiä. Jaa löytämäsi asia tiimin valkotalulle. Tutustukaa yhdessä löytämiinne digiaiheisiin julkaisuihin ja keskustelkaa niiden avulla digistä.

Vinkki

Tehkää tehtävä uudelleen muutaman kuukauden digiharjoittelun jälkeen. Verratkaa tuloksia, muuttuiko jokin?

Hakusana, joka digittää!

Väline

Älylaite

Tavoite

Harjoitella hakukoneen käyttöä kirjoittamisen ja puheen avulla. Tutustua innostavasti digimaailman monipuoliseen sisältöön.

Valmistelu

Laadi lista hakusanoista, joihin liittyy digiä.

Ohje

Käytä hakukoneen ääni- tai kirjoitushakua. Mitä löydät annetulla hakusanalla? Valitse yksi hakutulos, jonka haluat esitellä tiimille. Esittely voi tapahtua esimerkiksi jakamalla linkki tai näyttö.

Materiaalivinkki

Voit hyödyntää hakusanalista tehdessäsi esimerkiksi Ylen digitreenien digisanastoa [21].

Tän taidon mä digitän!

Väline

Digitaalinen valkotaulu

Tavoite

Asettaa oma digioppimisen tavoite toiminnalle ja tehdä se näkyväksi tiimille.

Valmistelu

Tarvittaessa lataa tukimateriaaleja digioppimisen sisällöistä [3] valmiiksi valkotaululle.

Ohje

Tiimin valkotaululle on koottu digioppimisen sisältöjä. Valitse niistä yksi aihe, jonka haluat oppia. Jaa oppimistavoitteesi koko tiimille esimerkiksi kommentilla, tykkäyksellä tai videolla.

Materiaalivinkki

Valmista tukimateriaalia löydät ilmaisesta #Ihan Diginä! -hankkeen materiaalipankista, kohdasta digimaailman sisällöt [3].



Tiimivinkki

Tavoite voi olla myös koko tiimin yhteinen. Tiimi voi esimerkiksi haluta harjoitella yhdessä digitaalisen valkotaulun monipuolista käyttöä.

Yhteisen tavoitteen voi valita äänestämällä. Äänestyksessä voi hyödyntää erilaisia sovelluksia esimerkiksi Poll Maker, Kahoot!, Forms tai Mentimeter.

Ryhmä alkaa harjoittelemaan eniten ääniä saanutta digioppimisen teemaa.



Suuntana sovelluskaupat

Väline

Älylaite ja sähköpostiosoite

Tavoite

Sovelluskauppojen ja sovellusten käytön harjoittelu. Turvallisen netinkäytön harjoittelu.

Ohje

Keskustellaan ja tutustutaan yhdessä aluksi:

- mistä sovelluksia löytää?
- miten sovellus ladataan?
- miten tunnistaa turvallinen sovellus?
- miten sovellus poistetaan laitteelta?

Tiimin jäsenet etsivät omaan tavoitteeseen sopivan sovelluksen. Sovellus ladataan laitteelle ja sitä testataan. Jokainen esittelee arvostelujen kera sovelluslöytönsä tiimille.

Tiimivinkki

Pienryhmätoteutuksessa ryhmille annetaan oma aihe, johon etsitään sopiva sovellus. Aiheet liittyvät tiimin tavoitteisiin.

Reititellen

Väline

Älylaite, karttasovellus (Google Maps)

Tavoite

Harjoitella ilmaista reittipalvelun käyttöä oman arjen tukena.

Ohje

Harjoitus voidaan toteuttaa pienryhmissä tai yksilötyöskentelynä.

Valitse lähikaupungista tai -kunnasta sinua kiinnostava paikka. Etsi karttasovelluksen avulla reitti haluamaasi paikkaan. Kokeile tehdä haku kirjoittamalla ja puhehaku hyödyntämällä.

Vinkki

Tutkikaa yhdessä saako valitusta kohteesta esiin lisätietoja, kuten kuvia. Osasta kohteista löytyy esimerkiksi katunäkymä tai satelliittikuva.

Lisäksi reitin voi valita oman kulkutapansa mukaan. Oletko suuntaamassa kohteeseen pyörällä vai bussilla?

Turvallisuus digittää

Väline

Jaettu näyttö livenä tai etänä + älylaite

Tavoite

Harjoitella digiturvataitoja yhdessä. Saada tietoa turvallisesta ja fiksusta nettikäyttäytymisestä.

Ohje

Yksi tiimiläisistä heijastaa digiturvataitoihin liittyvät kysymykset [2, 22] jaetulle näytölle ja vastaa ryhmän yhteisen mielipiteen mukaisesti kysymyksiin.

Tiimi keskustelee ja pohtii digiturvallisuuteen liittyviä asioita jokaisen kysymyksen jälkeen tarkemmin.

Vinkki

Kirjatkaa tulos ylös tiimin valkotaululle ja tehkää testi uudelleen muutaman kuukauden digiharjoittelun jälkeen. Verratkaa muuttuiko tuloksenne.

Materiaalivinkki

Valmista materiaalia löydät esimerkiksi Ylen digitreeneistä [2]. Voit myös kokeilla digitaitotestiä [22].



Digitä luovasti

Väline

Älylaite, sovelluskauppa

Tavoite

Harjoitella sovelluskaupan käyttöä sekä digitaalista itseilmaisua.

Ohje

Haluatko piirtää, värittää, tehdä sarjakuvan, säveltää musiikkia? Etsi siihen sopiva sovellus sovelluskaupasta kokeilemalla erilaisia hakusanoja.

Asenna sovellus ja luo omalla digilaitteellasi taideteos. Jaa teoksesi esimerkiksi tiimin valkotaululle tai lähetä se pikaviestisovelluksella (Signal, WhatsApp, Messenger) kaverille.

Tiimivinkki

Voitte toteuttaa tehtävän myös tiiminä. Miten olisi yhteinen digiruno, digisarjakuva tai tiimibiisi?

Pietään yhteyttä!

Väline

Älylaite ja viestintäsovellus

Tavoite

Tutustua ja harjoitella erilaisia yhteydenpitosovelluksia.

Ohje

Tiimi valitsee yhdessä harjoiteltavan sovelluksen. Sovellus voi olla esimerkiksi WhatsApp, Instagram Direct, Messenger tai Signal.

Asennetaan tarvittava sovellus digilaitteille.

Harjoitellaan sovelluksen käyttöä:

- Videopuhelu
- Ääniviesti
- Kuvaviesti
- GIF-viesti jne.

Vinkki

Harjoittelu tapahtuu kokeilemalla (esimerkiksi pienryhmä soittaa videopuhelun toiselle pienryhmälle). Harjoittelun voi toteuttaa myös pareittain.



Likidiikkuu! Digiliikkuu!

Väline

Älylaite, sovelluskauppa

Tavoite

Tukea omaa hyvinvointia digin avulla.

Ohje

Etsikää sovelluskaupasta liikuntaan ja liikkumiseen liittyviä sovelluksia. Saisiko olla venyttelyä, tanssia tai jumppaa? Löytyisikö sovelluksista hyvä jumppa koko tiimille digiharjoittelua tauottamaan?

Kokeilkaa sovelluksia yhdessä ja asettakaa tiimille yhteinen viikkotavoite.

Vinkki

Digilaitteissa voi olla valmiina oma liikuntasovellus. Tutustukaa laitteiden sovelluksiin.

Tiimivinkki

Keksikää liikuntahaasteita, joissa hyödynnätte harjoiteltuja liikuntasovelluksia. Miltä kuulostaa geokätköily tai digitanssikilpailu?

Rentoillen

Väline

Älylaite, sovelluskauppa

Tavoite

Tukea omaa hyvinvointia digin avulla.

Ohje

Miten digi voi auttaa sinua rentoutumisessa? Etsikää sovelluskaupasta rentoutumiseen liittyviä sovelluksia.

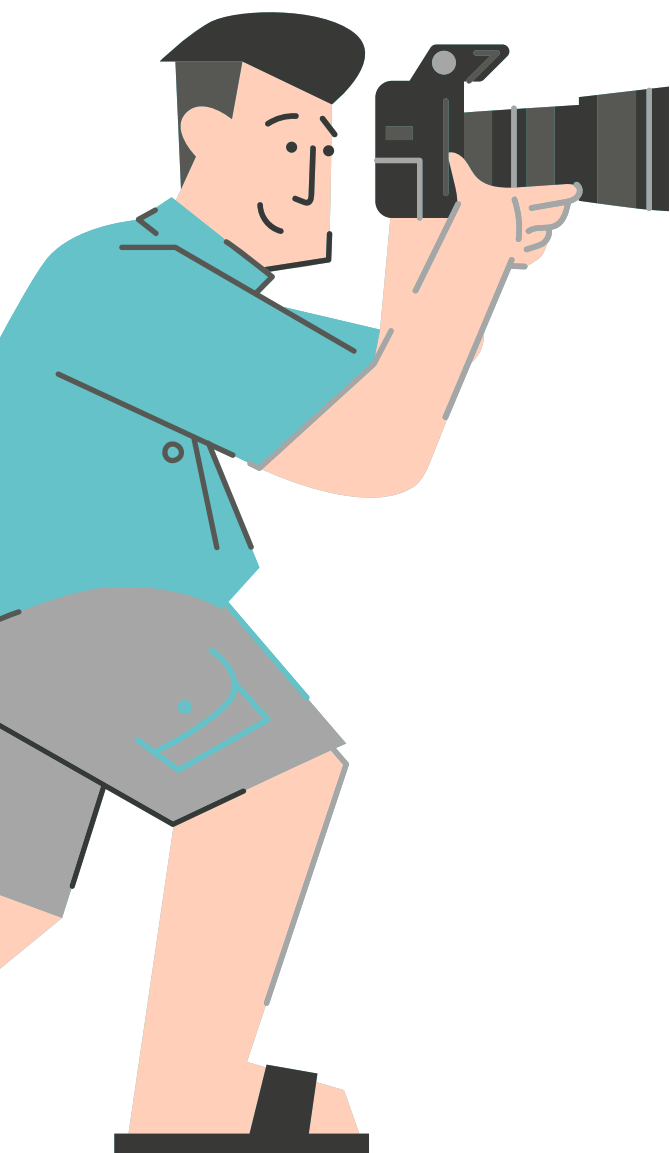
Sovellusten avulla voitte luoda esimerkiksi oman rauhoittavan äänitallenteen. Tarjolla on myös valmiita rentoutus- ja hengitysharjoituksia.

Tiimivinkki

Valitkaa yksi rentoutusharjoitus. Rentoutuminen toteutetaan yhdessä näyttöä jakamalla liveinä tai etäyhteyden välityksellä. Muistakaa jakaa myös ääni.

Voitte luoda tiimille myös oman rentoutusharjoituksen.





Materiaalivinkki

Valmista tukimateriaalia löydät ilmaisesta #Ihan Diginä! -hankkeen materiaalipankista, kohdasta Tehtäväkortit [3].

Räppää kuva!

Väline

Kamerallinen digilaitte

Tavoite

Tutustua oman digilaitteen kuvausominaisuuksiin ja harjoitella kuvaamista.

Ohje

Ota digilaitteella kuvia.

Harjoittele kuvaamista esimerkiksi seuraavien tehtävien avulla:

- Ota selfie
- Ota lähikuva
- Ota maisemakuva
- Ota kuva liikkuvasta kohteesta
- Ota kuva, jossa on monta ihmistä

Julkaise ottamasi kuvat tiimin valkotaululla.

Kuvat katsellaan yhdessä ja jokaisesta kuvasta annetaan positiivista palautetta. Lisäksi pohditaan yhdessä, mihin asioihin tarvitaan vielä harjoitusta ja jaetaan kuvausvinkkejä kavereille.

Vinkki

Kuvatessa kannattaa huomioida esimerkiksi:

- Mitä taustalla näkyy?
- Mikä merkitys valolla on kuvaan?
- Onko kuva tarkka?
- Mitä kameran salama tekee kuvalle?
- Muistitko kysyä luvan kuvaamiseen, mikäli kuvassasi näkyy muita ihmisiä?

Palautetta kehiin

Väline

Älylaite, kyselysovellus

Tavoite

Harjoitella palautteen antamista digitaalisia välineitä hyödyntäen. Löytää itselle sopiva tapa palautteen antamiseen.

Ohje

Palautteen antaminen on tärkeä taito. Harjoitellaan palautteen antamista digitaalisesti esimerkiksi kuvalla, äänitteellä, videolla tai GIF-animaatiolla.

Tiimi voi luoda oman palaute- tai fiiliskyselyn ja harjoitella siihen vastaamista.

Vinkki

Harjoitelkaa palautteen antamista jokaisella ryhmäkerralla. Lisäksi kannattaa tutustua internetistä löytyviin palautekyselyihin ja harjoitella palautteen antamista myös niiden avulla.

Mitä tänään opittiin?

Väline

Älylaite

Tavoite

Harjoitella palautteen antamista ja arvioida toimintaa. Saada oma ääni kuuluviin. Vuorovaikutus- ja esiintymistaitojen vahvistaminen.

Ohje

Tiimi toteuttaa haastattelun (video- tai äänitallenne). Haastattelijana voi toimia yksi tiimin jäsen tai haastatteluvuoroa voi vaihtaa.

Haastattelija kysyy palautetta ryhmäkerrasta. Kysymyksiä voivat olla esimerkiksi:

- Opitko jotain uutta, mitä?
- Miltä yhdessä tekeminen tuntui?
- Mikä oli tänään vaikeaa?
- Tuletko uudestaan?

Etätoteutuksella

Mikrofoni on auki vain haastateltavalla ja haastattelijalla. Haastattelu voidaan tallentaa. Muista kysyä lupa haastattelun tallentamiseen.



Digiopit ylpeästi näkyviin!

Väline

Digilaite, digitaalinen valkotaulu

Tavoite

Havainnoida omaa oppimista ja kehittymistä. Vahvistaa itsetuntoa ja minäkuvaa.

Ohje

Toiminnan alussa

Tee video- tai äänitallenne:

- kerro digiosaamisestasi (esimerkiksi käyttämäsi sovellukset, mielenkiinnon kohteet jne.)

Tallenna nauha tiimin valkotaululle.

Toiminnan lopussa

Tee uusi tallenne:

- kerro digiosaamisestasi nyt
- mistä oppimastasi asiasta olet erityisen ylpeä?

Verratkaa tiimillä tallenteiden sisältöä, mikä on muuttunut? Mitä asioita opitte? Löysittekö uusia mielenkiinnon kohteita harjoiteltavaksi?

Mitä digitiimissä tapahtuu?

Väline

Älylaite

Tavoite

Muistin tukeminen ja ryhmätoiminnan havainnointi. Digitaaliseen itseilmaisuuun liittyvien taitojen oppiminen ja vahvistaminen.

Ohje

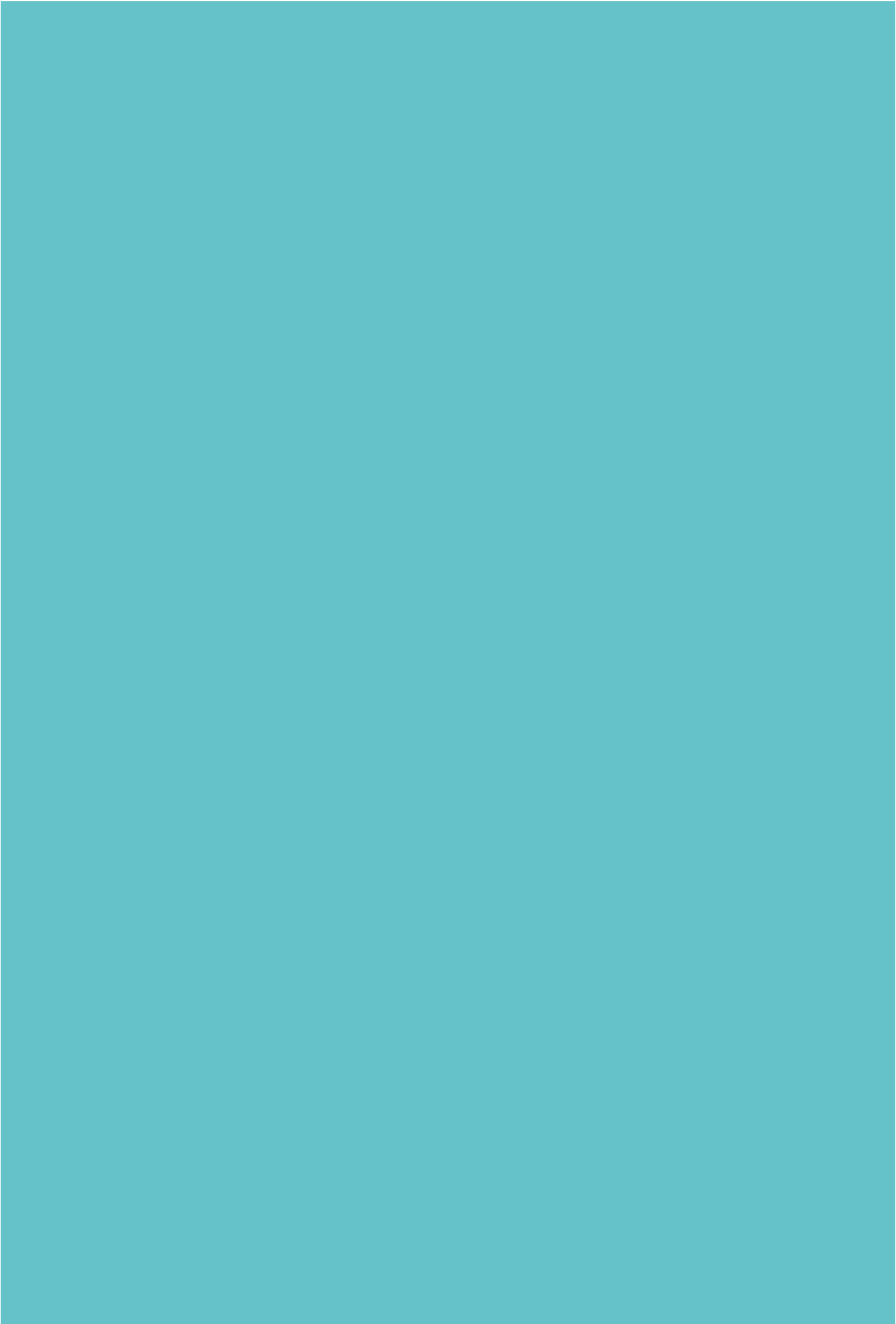
Taltioidaan ryhmäkertoja videolle.

Kuvaajina ja toimittajina toimivat tiimin jäsenet.

Tiimi katsoo yhdessä ryhmän toiminnasta kuvatun videon seuraavan tapaamiskerran alussa.

Miten tiimi toimii ja mitkä ovat sen vahvuudet? Joko vertaisdigiohjaaminen on käytössä?





Lähteet

- [1] Tieke. N.d. DiKATA-hankkeen digitaitotasot. Viitattu 15.6.2021. <https://tieke.fi/digitaitotasot>
- [2] Yle. 2021. Digitreenit. Viitattu 15.6.2021. <https://yle.fi/aihe/digitreenit>
- [3] Honkalampi-säätiö. 2021. Materiaalipankki. Viitattu 24.6.2021. https://padlet.com/saila_kosunen/materiaalipankki
- [4] #Ihan Diginä! -blogi. 2021. Vierasnäppäimistöllä; Touhulan digittäjät. Viitattu 15.6.2021. <https://ihandigina.fi/vierasnaappaimistolla-touhulandigitajat>
- [5] Kosunen, S. 2021. ”...Ohjaajat ja aikuiset...niitä pittää vähän sivistää tähän digielämään.” Evaluaatiotutkimus #Ihan Diginä! -hankkeen toiminnoista. Viitattu 29.6.2021. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2021062816696>
- [6] Suomidigi. Digituen eettinen ohjeistus. 2019. Viitattu 23.8.2021. <https://www.suomidigi.fi/ohjeet-ja-tuki/digituki/hankkeet-julkaisut-ja-tutkimus/digituen-eettinen-ohjeistus>
- [7] Sorsa, J. & Asikainen, M. 2021. Nuorten kehitysvammaisten kokemuksia vertaisdigiosaajatoiminnasta. Opinnäytetyö. Viitattu 15.6.2021. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-202101261563>
- [8] Valvira. 2021. Potilaille annettavat terveydenhuollon etäpalvelut. Viitattu 15.6.2021. https://www.valvira.fi/terveydenhuolto/yksityisen_terveydenhuollon_luvat/potilaille-annettavat-terveydenhuollon-etapalvelut
- [9] Karttunen, S. & Martiskainen, S. 2020. Etäohjaaminen ja sen mahdollisuudet kehitysvammaatyössä. Viitattu 15.6.2021. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2020112624516>
- [10] Karttunen, S. & Martiskainen, S. 2020. Etäohjaaminen ja sen mahdollisuudet. Video Honkalampi-säätiön YouTube-kanavalla. Viitattu 25.8.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=TVGZcNFg9ks>
- [11] #Ihan Diginä! -blogi. 2021. Etäyhteydet itsenäisemmän asumisen tukena. Viitattu 15.6.2021. <https://ihandigina.fi/etayhteydet-itsenaisemman-asumisen-tukena/>

- [12] #Ihan Diginä! -blogi. 2021. Virtuaalidigiklubilla opitaan ja kohdataan etänä. Viitattu 15.6.2021. <https://ihandigina.fi/virtuaalidigiklubilla-opitaan-ja-keskustellaan-etana/>
- [13] Valtioneuvoston kanslia. 2015. Ratkaisujen Suomi. Pääministeri Juha Sipilän hallituksen strateginen ohjelma 29.5.2015. Hallituksen julkaisusarja 10/2015. Viitattu 1.7.2021. https://valtioneuvosto.fi/documents/10184/1427398/Ratkaisujen+Suomi_FI_YHDISTETTY_netti.pdf
- [14] Sitra. 2020. Megatrendit koronan valossa. Sitran selvityksiä 171. Viitattu 29.6.2021. <https://media.sitra.fi/2020/10/02085411/megatrendit-koronan-valossa.pdf>
- [15] Van Dijk, J. 2018. Afterword: the state of digital divide theory. Teoksessa Theorizing Digital Divides, 199-206. Toim. M, Ragnegga ja G.W Muschert. London and New York: Routledge
- [16] Valtiovarainministeriö. 2019. Digitaalinen Suomi -Yhdenvertainen kaikille. Digi arkeen-neuvottelu-kunnan toimintakertomus. Valtiovarainministeriön julkaisuja 2019:23. Viitattu 1.7.2021. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-367-004-4>
- [17] 306/2019. Laki digitaalisten palvelujen tarjoamisesta. Digipalvelulaki. Viitattu 2.7.2021. <https://www.finlex.fi>, ajantasainen lainsäädäntö
- [18] Hänninen, R., Karhinen, J., Korpela, V., Pajula, L., Pihlajamaa, O., Merisalo M, Kuusisto, O., Taipale, S., Kääriäinen, J. & Wilska, T-A. 2021. Digiosallisuuden käsite ja keskeiset osa-alueet. Digiosallisuus Suomessa -hankkeen väliraportti. Valtioneuvoston selvitys- ja tutkimustoiminnan julkaisusarja 2021:25. Viitattu 1.7.2021. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-383-287-9>
- [19] Kivistö, M. 2017. Vammaisten nuorten teknologisten toimijuuksien rakentuminen digitalisoituvassa yhteiskunnassa.Katsaus laadulliseen tutkimukseen. Nuorisotutkimus, 35, 4, 35-49. Viitattu 1.7.2021. <https://elektra.helsinki.fi/oa/0780-0886/2017/4/vammaist.pdf>
- [20] #Ihan Diginä!. 2021. Digimpi arki on täällä!. #Ihan Diginä! -hankkeen lopputapahtuman tallenne Honkalampi-säätien Youtube-kanavalla. Viitattu 1.7.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=dibjN6HLhZc>
- [21] Kantele, T, Solla, K. & Nieminen, J. 2019. Mitä ovat selain, käyttöis ja wifi? Laaja digisanasto selittää sanat selvällä suomella. Viitattu 24.6.2021. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2019/03/25/mita-ovat-selain-kayttis-ja-wifi-laaja-digisanasto-selittaa-sanat-selvalla>
- [22] Osaamisella osallisuutta -hanke. N.d. Digitaitotesti. Viitattu 24.6.2021. <https://testimato.com/fi/test/38393/perform?visibility=unlisted>



Honkalampi

