

POLKU PAREMPIIN DIGIPERUSTAITOIHIN

Käytännönläheinen opas digivalmennuksen toteuttamiseen

Pehmeää
valmennusotetta



Lisää minäpystyvyyttä
ja osallisuutta!



Matalan kynnyksen
menetelmiä



Alkusanat

Tervetuloa valmennusoppaamme pariin!

Tämä opas on syntynyt Yhdessä oppien digitaidot haltuun -hankkeen puolitoistavuotisen matkan myötä. Hanketiimimme on valmentanut digiperustaitoja koulutuksen ja työn ulkopuolella oleville työikäisille henkilöille sekä ammatillisen koulutuksen opiskelijoille. Matkan aikana kertynyt ymmärrys, kokemukset ja kohtaamiset ovat olleet innoittavina voimina pehmeän valmennusotteen sekä valmennusmallien luomisessa.

Valmennusopas sopii esimerkiksi ammatillisten oppilaitosten opetushenkilöstölle sekä kolmannen sektorin ohjaajille, jotka kohtaavat ja tukevat työssään erilaisia digiperustaitojen oppijoita. Toivomme, että oppaamme tarjoaa uusia ideoita ja vinkkejä omassa työssä hyödynnettäväksi!

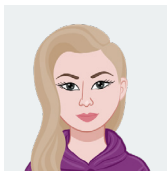
Kirjoittajat



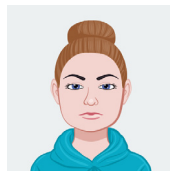
Karoliina Pitkänen
projektipäällikkö
Live-säätiö sr



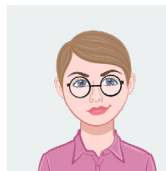
Jetta Sirola
projekti-
koordinaattori
Valo-
Valmennus-
yhdistys ry



Laura Ahonen
digivalmentaja
Ylä-Savon
ammattiopisto
YSAO



Anne-Mari Korkiakoski
digivalmentaja
Live-säätiö sr



Sara Huhtala
digivalmentaja
Valo-
Valmennus-
yhdistys ry

Yhdessä oppien digitaidot haltuun -hanke vahvisti pitkään työn ja koulutuksen ulkopuolella olleiden sekä ammatillisessa koulutuksessa opiskelevien digitaitoja, minäpystyvyyttä sekä opiskelu- ja työelämävalmiuksia. Hanke järjesti maksutonta digiperustaitovalmennusta yksilöille ja ryhmille Kuopion ja Iisalmen alueilla. Lisäksi hanke järjesti ammattilaisten workshoppeja, joissa vahvistettiin ammattilaisten osaamista sekä yhteiskehitettiin hankkeen toimintamallia ja materiaaleja.

Hankkeen toteuttivat Live-säätiö sr, Valo-Valmennusyhdistys ry ja Ylä-Savon ammattiopisto YSAO. Hankkeen rahoittaja oli Euroopan sosiaalirahasto ESR. REACT-EU-hanke rahoitettiin osana Euroopan unionin COVID-19-pandemian johdosta toteuttamia toimia. Hanke oli käynnissä 1.11.2021–31.8.2023.



Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Sisällysluettelo

1. Pehmeä valmennusote digiperustaitojen valmennuksessa	4
1.1. Yksilön tarve valmennuksen perustana	4
1.2. Pehmeät digitaidot	5
1.3. Havaintomme toistuvista tarpeista	8
1.4. Minäpystyvyyttä tukevan ohjauksen vinkkipankki	9
2. Perusdigitaidot osallisuuden ja hyvinvoinnin tukena	12
2.1. Digivalmennuksen aloitus	12
2.2. Digivalmennuksen teemat	16
3. Digivalmennus ammatillisessa oppilaitoksessa	20
3.1. Valmennus tukipalveluna	20
3.2. Valmennusprosessi	21
4. Olipa kerran eräs digihanke	23
4.1. Hankkeen tarina	23
4.2. Tarinoita digivalmennuksista	25
5. Meitä inspiroineet julkaisut ja lähdemateriaalit	27
6. Loppukiitokset	28



1. Pehmeä valmennusote digiperustaitojen valmennuksessa

Pehmeä valmennusote kokoaa yhteen hankkeessa kerääntyneen ymmärryksen digitaalisten taitojen moninaisuudesta. Nykypäivänä digitaalisten taitojen rooli on merkittävä työssä, opinnoissa ja yhteiskunnassa toimimisen kannalta. Digitalisaatio on hivuttautunut arkeemme niin, että suuruusluokan huoma todellisuudessa vasta sitten, jos yksilön digiperustaidoissa on runsaita puutteita. Vauhdikkaan kehityksen myötä osa kansalaisista tarvitsee tukea, jotteivät digitaalisten taitojen puutteet muodostu esteeksi osallisuudelle, työlle ja opiskelulle. Tähän tarpeeseen Yhdessä oppien digitaaliset taidot -hanke on vastannut Pohjois-Savossa. Digitaaliset taidot on keskittynyt digitaalisten perustaitojen vahvistamiseen yhdessä ihmetellen, kokeillen ja oppien.

Hankkeessa olemme lähestyneet digiperustaitoja sujuvan arjen, mielekkään työn, opiskelun ja vapaa-ajan sekä hyvää tekemisen digin kautta. Sujuvan arjen digitaalisiin taitoihin kuuluvat esimerkiksi yhteydenpito, sähköinen asiointi ja monenlaisten verkkoajanvarausten sekä -ostosten tekeminen. Vapaa-aikaa, työnhakua ja opiskelua puolestaan helpottavat tiedonhaun taidot ja monien ohjelmien, kuten toimistosovellusten käyttötaito. Myös huijausten tunnistaminen, lähdekriittisyys ja somekäyttämisen taidot kuuluvat kiinteästi nykyajan perusdigitaalisiin taitoihin. Jopa se on digitaalinen taito, että tunnistaa, mikä digilaitteissa tai digitaalisissa lisä- ja palveluissa on omaa hyvinvointia, eikä vähennä sitä. Moni ei tule ajatelleeksi, että eri digitaaliset taidot muodostavat näin monipuolisen kokonaisuuden. Jokaista näistä taidoista voi myös onneksi harjoitella ja harjaannuttaa!

Tässä luvussa pääset tutustumaan pehmeän valmennusotteen osatekijöihin, joita ovat tarvelähtöisyys, pehmeiden digitaalisten taitojen huomioiminen ja minäpystyvyyttä tukeva valmennusote.

Lue lisää digitaalisista taidoista ja niiden määrittämisestä TIEKEN ja DigComp 2.2:n sivuilta: tieke.fi ja commission.europa.eu!

1.1. Yksilön tarve valmennuksen perustana

Puutteet digiperustaidoissa voivat ilmetä monin eri tavoin. Toisinaan taidot ovat näennäisesti hallussa ja peruskäyttö sujuu, mutta esimerkiksi opiskeluohjelmien tai viranomaispalveluiden järjestelmät tuottavat yllättäviä haasteita. Joskus kyse on digilaitteiden toimintalogiikan aiheuttamasta hämmennyksestä ja usein myös siitä, että luottamus omiin kykyihin oppia ja osata on horjunut.

Yksilön tarpeiden kartoitus antaa suunnan digitaitojen valmennukselle. Yksinkertaisimmillaan se voi olla keskustelua seuraavien kysymysten pohjalta:

- Mitä haluaisit oppia?
- Miksi haluaisit oppia?
- Mitä osaat jo?

Kartoituksen tekemiseen voidaan käyttää useita eri tapoja:

- Keskustelu: vapaamuotoinen keskustelu, haastattelu, keskustelu tukikuvien avulla. Keskustelun avulla voit tutustua oppijaan ja hänen omaan kokemukseensa digitaitoihin liittyen.
- Itsearviointi: valmiit testit ja kartoituslomakkeet. Itsearvioinnin avulla saat viitteitä oppijan taitojen tasosta.
- Näyttäminen: testit ja harjoitukset. Havainnoimalla oppijan toimintaa saat käsitystä hänen taidoistaan käytännössä.

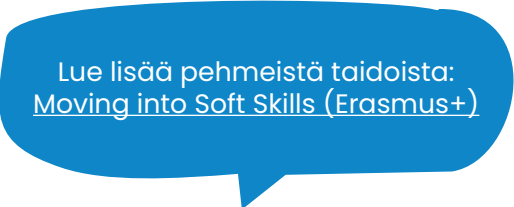
Hanketiimi kokeili erilaisia tapoja kartoittaa oppijoiden lähtötasoa ja tavoitteita. Tutustu hankkeemme visuaalisuutta ja narratiivisuutta hyödyntäviin kartoitustapoihin osiossa 2.1.

1.2. Pehmeät digitaidot

Hankkeen alussa havaitsimme, että pelkkien teknisten taitojen valmentaminen ei vastaa kokonaisvaltaisesti kohderyhmän tarpeisiin. Päätimme lähestyä digitaitojen kokonaisuutta pehmeiden ja kovien taitojen jaottelun kautta. Pehmeillä taidoilla tarkoitetaan yleisiä tai siirrettäviä taitoja, joista on hyötyä paitsi arjessa myös työelämässä alalla kuin alalla.

Pehmeitä taitoja ovat esimerkiksi

- Vuorovaikutustaidot
- Oppimiskyky
- Luovuus
- Itsesäätelytaidot
- Keskittymis- ja huomiokyky
- Sopeutumiskyky



Lue lisää pehmeistä taidoista:
[Moving into Soft Skills \(Erasmus+\)](#)

Miten pehmeät taidot sitten näyttäytyvät digikontekstissa? Tämän ymmärtääksemme on hyödyllistä kerrata ensin, mitä niin sanotut kovat eli tekniset digitaidot ovat.

Kovat digitaidot viittaavat laitteiden ja ohjelmien tekniseen käyttötaitoon. Teknisten taitojen vaatimukset muuttuvat ajassa, sillä teknologinen kehitys muovaa yhteiskuntaa. Koska laitteet ja ohjelmat muuttuvat, meidän tulee aika ajoin opetella uusia taitoja tai vähintäänkin päivittää vanhoja.

Esimerkkejä kovista digitaidoista ja niiden jatkuvasta muutoksesta



Digilaitteiden peruskäyttö:

sanaston ja toimintalogiikan ymmärtäminen, fyysinen käyttötaito

Lankapuhelin → Perinteinen matkapuhelin
→ Älypuhelin

Pöytätietokone → Kannettava tietokone
→ Langalliset ja langattomat oheislaitteet kuten hiiret, näppäimistöt ja kuulokkeet



Tiedonhaun taidot:

eri selainten käyttö, eri hakukoneet ja niiden toimintalogiikka, hakusanat, hakutulosten suodatus

Läheiseltä kysyminen, paperilehti, tietosanakirja
→ Google, DuckDuckGo, Bing, digilehdet
→ Tekoäly



Sähköisten asiointipalvelujen käyttö:

sähköisten lomakkeiden täyttäminen, liitteiden lisääminen, omien asioiden ja ajanvarausten hallinta

Kasvokkainen palvelu, laajat puhelinpalvelut
→ Sähköinen asiointi, joka hoituu jonottamatta ja maksutta



Eri ohjelmien ja sovellusten käyttö:

esimerkiksi karttasovellukset, etäkokoussovellukset ja pikaviestisovellukset

Paperikartta → Navigointilaite → Älypuhelimien karttasovellus

Kasvokkaiset palaverit, työmatkat tai lähioppitunnit
→ Etäpalaverit tai etäoppitunnit Zoomissa, Teamsissa tai Meetissä

Kirje → Puhelu → Tekstiviesti → Chat → WhatsApp, Signal, SnapChat

Kovat digitaidot viittaavat siis tekniseen osaamiseen. Pehmeät digitaidot puolestaan viittaavat yleisemmin digitaalisessa maailmassa toimimiseen.

Esimerkkejä pehmeistä taidoista digikontekstissa

Vuorovaikutustaidot: erilaisissa tilanteissa ja verkkoympäristöissä toimiminen, digitaalisiin yhteisöihin kuulumisen taidot, konfliktien hallinta, empatia

Oppimiskyky: oman digitaalisen osaamisen tunnistaminen, omaa oppimista tukevien työkalujen valinta, oppimisen tuen tarpeiden tunnistaminen ja digituen pyytäminen

Luovuus: ongelmanratkaisu (ongelman paikallistaminen ja ratkaisuehdotukset), kriittinen ajattelu kuten digilukutaito, medialukutaito ja huijausten tunnistaminen, itsensä toteuttaminen ja itseilmaisu (esim. kuvallinen, kirjallinen, videollinen, äänellinen ilmaisu)

Itsesäätelytaidot: tunteiden ja impulssien säätely, omasta digi-hyvinvoinnista huolehtiminen kuten tauotus, ergonomia, koukutavuuden tunnistaminen

Keskittymis- ja huomiokyky: keskeytysten ehkäisy ja hallinta kuten ilmoitusasetusten muuttaminen itselle sopivaksi, oleelliseen keskittyminen kaiken informaation keskellä

Sopeutumiskyky: muutoshalukkuus (suhde digiin ja digitalisaatioon ylipäättäen), toiminta muuttuvissa tilanteissa, joustavuus (esimerkiksi silloin, kun kohtaa uuden tai päivittyneen digipalvelun)

Valmentajan taidot

Pohtiessamme pehmeitä ja kovia taitoja tulimme kysymyksen eteen: Mitkä ovat valmentajan tärkeimmät taidot? Valmennettavan motivaatio oppia uutta ja turvallinen ilmapiiri ovat kaiken alku. Nämä löytääksemme tarvitsemme empatiaa ja vuorovaikutusta – toisinaan myös hieman salapoliisityötä. Tilanteet ja tarpeet vaihtelevat suuresti eikä digivalmentajakaan tiedä valmiiksi kaikkea. Tiedonhaun taidoista on suuri hyöty näissä tilanteissa. Eikä mikään estä meitä ajattelemasta tiedonhakuja myös laajemmin. Joskus kyse on tiedonhausta ohjelmistojen ulkopuolella: valmennettavan osaamisen, taitojen ja motivaation kartoitus vaatii kykyä ”ihmisen sisäiseen tiedonhakuun”.

Tärkein pehmeä taito
empatia ja vuorovaikutustaidot

Tärkein kova taito
tiedonhaku:
kysymyksiä laidasta laitaan ja useita eri järjestelmiä

1.3. Havaintomme toistuvista tarpeista

Havainnot kohderyhmän tarpeista perustuvat hankkeen työntekijöiden havaintoihin, verkoston kanssa käytyihin keskusteluihin sekä yhteiskäyttämistilaisuuksissa kerättyyn tietoon. Tarpeet paljastavat samalla myös digitaitojen oppimisen esteitä.

Tarpeiden painotukset voivat vaihdella suurestikin. Tähän olemme koonneet usein toistuneita havaintoja, jotka koimme tärkeäksi nostaa esiin.

Huomioimalla tarpeet voimme toteuttaa laadukasta ohjausta sekä poistaa esteitä oppimisen poluilta!

Tunteet

- **Motivaatio perusedellytyksenä oppimiselle.** Motivaation synty-
misen tukena ovat ymmärrys siitä, että oppiminen on mahdollis-
ta, onnistumisen kokemukset, valmentajan tuki ja kannustus sekä
ymmärrys digitaitojen tarpeellisuudesta.
- **Rohkeuden myötä uuden oppiminen mahdollistuu.** Toisinaan
tarvitaan rohkaisua kokeilla jotakin vaikealta tuntuvaa tai uutta.
- **Taitojen puute voi aiheuttaa häpeää tai leimaantumisen tun-
teen osallistujalle.** Digitaalisten harjoittelun lomassa valmentajan
omakohtaiset kokemukset siitä, ettei itsekään ole osannut kaik-
kea, voivat lieventää häpeän tunnetta. Kannustaminen, pienten
onnistumisten huomioiminen ja olemassa olevien taitojen hyö-
dyntäminen vahvistavat itseluottamusta ja minäpystyvyyden
kokemusta.
- **Turvallinen olo,** kuulluksi ja kohdatuksi tuleminen luovat perustaa
uuden ja jännittävän oppimiselle.

Ohjauksen menetelmät

- **Oppimistarpeiden tunnistaminen.** Hienotunteinen taitojen
kartoitus ja taidoista kysyminen niin, että samalla huomioidaan
niihin liittyvä mahdollinen huononmuuden tai häpeän tunne.
- **Yksilöllisyyden huomioiminen.** Eniten tarvetta on havaittu rau-
halliselle etenemistahdille ja yksilölliselle ”kädestä pitäen” -tuelle.
- **Ohjeiden ja harjoitusten pilkkominen osiin.** Kun käsiteltäviä
asioita on yksi kerrallaan, se luo hallittavan kokonaisuuden ja
mahdollistaa onnistumisen kokemuksia.
- **Selkeyden ja oppimisrauhan varmistaminen.** Rauhallinen ym-
päristö, itselle sopivaan tahtiin eteneminen sekä riittävä tauotus
tukevat oppimista. Selkeät ohjeistukset ja selkeäkielisyys kaikessa
ohjauksessa sekä sanaston läpikäyminen varmistavat vuorovai-
kutuksen onnistumista. Toistot koettiin myös tärkeinä.
- **Kannustava rinnallakulkeminen.** Opettajajohtoisen toiminta-
tavan sijaan tarpeissa on korostunut rinnallakulkijuus, yhdessä
asioiden pohtiminen, rohkaisu ja kannustaminen.

Kovat ja pehmeät digitaalitotarpeet

- **Laitteiden ja ohjelmien tekninen käyttö.** Oppija saattaa
tarvita lisäharjoitusta esimerkiksi hiiren hallinnassa, näppäimis-
tön tunteksessa ja asetusten muuttamisessa.
- **Ohjelmien ja asiointipalvelujen tekninen käyttö.** Oppija voi
tarvita arjessaan monenlaisten ohjelmien käyttötaitoa. Esimerk-
keinä näistä ovat eri viranomaispalvelut, sähköinen työnhaku,
toimisto-ohjelmat ja some.
- **Oman osaamisen tunnistaminen.** Oppija hyötyy siitä, että digi-
valmentaja tukee häntä huomaamaan olemassa olevia taito-
jaan ja sanoittamaan uusien taitojen karttumista.
- **Keskittymisen ja taitojen soveltamisen tuki.** Valmentaja tukee
oppijaa keskittymään ja ylläpitämään vireystilaa. Hän myös kan-
nustaa luoviin ja oppijan tarpeita palveleviin ratkaisuihin.
- **Minäpystyvyyden tuki.** Uusien digitaalisten harjoittelun on usein
jännittävää. Valmentaja luo turvallista ilmapiiriä, kannustaa ja
tukee haastavilta tuntuvien asioiden äärellä.

Etävalmennus

Huomioi nämä, kun harkitset etävalmennusta

- Jos mahdollista, tapaa valmennettava etukäteen ja harjoittelekaa yhdessä etävalmennukseen käytettävää ohjelmaa, kuten Microsoft Teams.
- Jos et voi tavata valmennettavaa etukäteen, valitkaa etävalmennukseen käytettävä ohjelma yhdessä sen mukaan, mistä valmennettavalla on jo kokemusta, kuten WhatsApp.
- Varmista, että valmennettavalla on valmennukseen tarvittava laitteisto, esimerkiksi älypuhelin tai kirjaston tietokone.

Muistilista kohtaamiseen digiympäristöissä

Digitaidoista osallisuutta arkeen -hanke (ESR)

- Orientoidu verkkokohtaamiseen samalla tavalla, kuin lähi-kohtaamiseenkin.
- Varmista akun riittävyys ja pidä laturi kiinni. Laita puhelin äänettömälle. Sulje turhat, ylimääräiset välilehdet ja sovelukset, jotta voit aidosti keskittyä.
- Jos aiot jakaa näyttöä, tarkista, mitä kaikkea näytölläsi näkyy.
- Valitse rauhallinen tila mahdollisuuksien mukaan. Jos tila ei ole täysin hiljainen, sanoita tilanne ääneen ohjattavalle (etteivät esimerkiksi kollegojen äänet tule yllätyksenä).
- Mene kohtaamiseen kamera päällä. Katso mahdollisuuksien mukaan kameraan. Sanoita, jos sinulla on toinen näyttö, johon sinun pitää välillä katsoa.
- Selitä käsiteltävät asiat tarpeeksi ymmärrettävästi. Varmista erilaisia keinoja käyttäen (puhe, chat, reaktiot), että ohjattava ymmärtää ja pysyy mukana. Rauhoittele, jos jokin ominaisuus tai toiminto ei juuri nyt toimi.

1.4. Minäpystyvyyttä tukevan ohjausotteen vinkkipankki

Minäpystyvyys tarkoittaa yksilön uskoa, käsityksiä ja luottamusta siihen, että hän onnistuu toimimaan ja suoriutumaan eri tilanteissa. Minäpystyvyyden uskomukset eivät ole pysyviä, vaan niitä on mahdollista kehittää.

Minäpystyvyyttä voidaan vahvistaa...

...tarjoamalla:

- onnistumisen kokemuksia
- vertaiskokemuksia
- sosiaalista tukea
- positiivista palautetta

...ja toisaalta vähentämällä:

- stressitekijöitä jännittävissä ja pelottavissa tilanteissa

Lue lisää minäpystyvyydestä
Albert Banduran ja Johanna
Nymanin julkaisuista!

Halusimme tietää, miten tämä kaikki tehdään. Yhdessä 160 ammattilaisen kanssa koostimme vastauksen kysymykseen. Vastauksista syntyi *Minäpystyvyyttä tukevan ohjausotteen vinkkipankki*.

Miten luodaan onnistumisen kokemuksia?

Ohjausote

- Kannusta
- Anna aikaa saattaa tehtävä loppuun asti
- Anna positiivista palautetta myös yrittämisestä ja pienistä onnistumisista
- Anna tilaa oivaltamiselle
- Kootaan asiakkaan ajatuksia yhteen "tarkoitatko tätä"
- Rajataan teemaa ja ohjataan keskittymään yhteen asiaan kerrallaan
- Tehdään näkyväksi se, mikä on jo tehty
- Konkretisoidaan lähtötilanne ja lopputulos
- Realistiset tavoitteet

Tehtävät ja ohjeet

- Aloitetaan pienin askelin
- Oikean tasoiset tehtävät
- Tehtäväkokonaisuuksien pilkkominen osiin
- Selkeät tehtävänannot

Miten luodaan vertaiskokemuksia ja sosiaalista tukea?

Ohjausote

- Ohjaaja on läsnä
- Ohjaaja voi esimerkillään näyttää, ettei kaikkea tarvitse osata etukäteen ja muilta avun pyytäminen on sallittua – jopa suotavaa
- Korostetaan, että tehdään ja harjoitellaan yhdessä
- Tuetaan vuorovaikutukseen ja kommunikaatioon
- Luetaan tilannetta ja jättäytyään sivuun mahdollisuuksien mukaan ja annetaan siten vertaisuudelle tilaa

Menetelmät

- Panostetaan ryhmäytymiseen
- Annetaan mahdollisuus jakaa omaa osaamistaan
- Rakennetaan turvallinen ilmapiiri
- Kannustetaan jakamaan kokemuksia
- Ohjataan pari- ja ryhmätyöskentelyyn
- Tarinat henkilöiltä, jotka ovat olleet samassa tilanteessa kuin asiakas/opiskelija
- Ryhmän tunnekokemusten sanoittaminen kaikille
- Ryhmästä löytyvien taitojen ja vahvuuksien kartoittaminen ja niiden läpikäyminen yhdessä

Stressitekijöiden ja epäonnistumisen tunteiden vähentäminen

Ohjausote

- Ennakoidaan muutostilanteet
- Luodaan ilmapiiri, jossa virheet ovat sallittuja
- Kehutaan, kannustetaan
- Virhe ei ole epäonnistuminen

Konkreettisia keinoja

- Luodaan kiireetön ilmapiiri ja rauha työskentelyyn (huomioiden mahdolliset aistiherkkyudet)
- Varmistetaan, että tiedetään itse mitä tehdään ja miksi tehdään
- ei välitetä omaa epäselvyydestä johtuvaa stressiä eteenpäin.
- Tavoitteet jaetaan osatavoitteisiin
- Struktuuri
- Toimivat välineet
- Tauotetaan työskentelyä riittävästi
- Painotetaan, että apua saa ja etukäteen ei tarvitse osata
- Varmistetaan, että tehtävissä päästään alkuun
- Muistutetaan aikaisemmista onnistumisista
- Stressin tunnistamiseen ja hallintaan ohjaaminen
- Tunteiden ilmaiseminen ryhmätilanteen alussa esim. kuvakorttien avulla – jokainen on tervetullut omista lähtökohdistaan juuri sen päivän fiiliksellä



2. Perusdigitaidot osallisuuden ja hyvinvoinnin tukena

Live-säätiö ja Valo-Valmennusyhdistys

Digitaitojen merkitys korostuu jatkuvasti digitalisoituvassa yhteiskunnassa. Jo perusteidenkin hallinta avaa mahdollisuuksia yhteydenpitoon, tiedonhankintaan, oppimiseen ja osallistumiseen. Digitaitojen puute voi rajoittaa ihmisten osallisuutta yhteiskunnassa.

Hankkeessa tarjottu digituki on toteutunut perinteisten virastojen ja palvelupisteiden sijaan esimerkiksi matalan kynnyksen kohtauspaikoilla – olihan tehtävänä tavoittaa koulutuksen ja työn ulkopuolella olevia. Tähän tarvitsimme myös paikallisten yhteistyökumppaneiden apua. Yksilöllisen tuen tarve näyttäytyi suurena ja yksilövalmennuksista tulikin hankkeen toiminnassa toivotuin valmennusmuoto. Odotetusti osallisuuden ja minäpystyvyyden teemat korostuivat digivalmennuksissa. Oppaassa esitettyjen havaintojen ja tiiviin yhteiskehittämisen myötä syntyi digiperustaitovalmennuksen malli ja valmennusmateriaalia. Valmennusalustana hyödynnettiin hankkeen aikana Howspacea, mutta kehitetty materiaali soveltuu moniin erilaisiin yksilö- ja ryhmämuotoisiin ohjaustilanteisiin käytettävästä oppimisalustasta riippumatta.

Valmennusmallissamme lähestymme digitaitojen harjoittelua huolellisella orientaatiolla sekä kolmijakoisella valmennuskokonaisuudella. Mallimme antaa teemat, joiden avulla tarpeiden kartoituksessa päästään hyvin alkuun. Tarvelähtöisyys onkin ollut yksi toimintamme lähtökohdista, kuten pehmeän valmennusotteen kuvauksessa kerroimme. Sukelletaan seuraavaksi käytännön työmenetelmien pariin!

2.1. Digivalmennuksen aloitus

Valmennuksen alkuun panostaminen maksaa itsensä takaisin sisäisen motivaation, oppimiseen sitoutumisen ja ryhmädynamiikan muodossa. Useat digivalmennukseen osallistuneet ovat kuvanneet aikaisempia digikursseja aivan liian nopeatahtisina. Minäpystyvyyttä tukeva ohjausote ja rauhallinen, yhteisen orientoitumisen mahdollistava aloitustapa luovat hyvän pohjan digitaitojen harjoitteluun. Ryhmämuotoisessa toiminnassa ryhmäläisten keskinäisen vuorovaikutusta sekä ryhmäytymistä tukevat toimintatavat ovat suositeltavia.

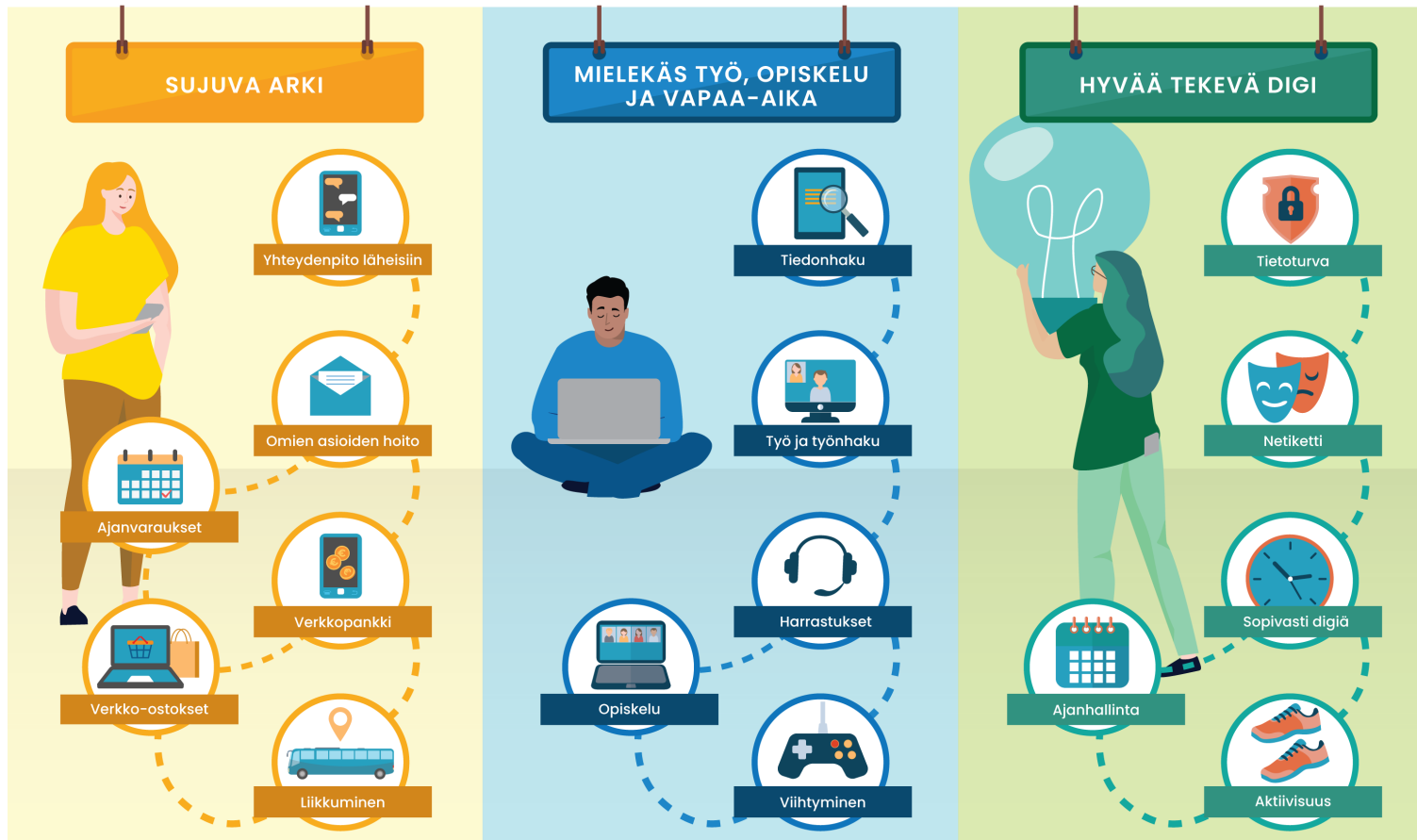
2.1.2. Digitaitojen kartta

Digitaitojen kartan tarkoituksena on toimia keskustelun pohjana. Kartta havainnollistaa digitaitojen moninaisuutta ja tuo näkyväksi, miten digi vaikuttaa elämän eri osa-alueisiin. Voit hyödyntää karttaa:

- Tulostettuna tai sähköisenä esimerkiksi kartoitusvaiheen tukena. Mikä on oppijalle tuttua? Mitä hän haluaisi oppia lisää?
- ThingLink-versiona, johon olemme rakentaneet kuhunkin teemaan esimerkkitehtävät. Voitte valita tai oppija voi valita niistä esimerkiksi kolme itseään kiinnostavinta.
- Muistin ja hahmottamisen tukena Mitä digitaidot ovat -videon parina.
- Digistoorissa, jonka esittelemme seuraavaksi.

DIGITAITOJEN KARTTA

Mistä haluaisit oppia lisää?



Yhdessä oppien digitaidot haltuun -hanke rahoitetaan osana Euroopan unionin COVID-19-pandemian johdosta toteuttamia toimia.

LIVE

VALO
valmennus
yhdistys

ysao

Vipuvoimaa
EU:lta
2014-2020



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

CC BY-SA

Voit ladata ja tulostaa Digitaitojen kartan käyttöösi Avointen oppimateriaalien kirjastosta. Kartasta on myös saatavilla, ruudunlukijakelpoinen versio. Tutustu: aoe.fi.

Kaipaatko kartan teemoihin liittyviä tehtäviä? Olemme koonneet kaikki esimerkkitehtävät Digitaitojen kartan [ThingLink-versioon](#).

Digitaitojen kartta sopii pariksi Mitä digitaidot ovat -videollemme. Tutustu hankkeen kaikkiin videoihin Valo-Valmennusyhdistyksen [YouTube-kanavalla](#).

2.1.3. Digistoori

Digistoori orientoi digitaitojen harjoitteluun. Sen avulla valmennus alkaa henkilökohtaisista lähtökohdista tietöähkyn sijaan, mikä lisää minäpystyvyyden tunnetta ja oppimismotivaatiota.

Digistoorin tavoitteena on

- tutustua omaan digisuhteeseen ja muihin ryhmäläisiin
- vahvistaa minäpystyvyyttä
- käyttää tarinallisuutta oppimisen tunne-esteiden vähentämiseksi: ”minä en osaa enkä opi” -tarinasta ”osaan ja opin” -tarinaan
- kartoittaa valmennuksen lähtötilannetta

Digistoori kysyy

- milloin oli ensikosketuksesi digiin?
- miten sinun ja digin suhteen laatu on muuttunut ajan kuluessa? (asenteet)
- mitä osaat jo?
- mitä haluaisit oppia?

Digistoorin voi toteuttaa esimerkiksi

- keskustellen
- osallistavia sovelluksia käyttäen
- videomuotoisena

Havaintojamme digistoorin hyödyistä

- toimi lempeänä orientaationa aiheeseen
- konkreettinen orientaatio digitaidot-termiin
- ei tietöähkyä
- tavoitteiden asettaminen on kuin loppuhuipennus
- vertaisuus löytyy ja keskustelua syntyy

Digistoorin runko



1. Digihistoria

Milloin sait ensimmäisen (äly)puhelimien tai tietokoneen?

Millaisia muistoja sinulla on puhelimen tai tietokoneen ensimmäisiin käyttökertoihin liittyen?

Aikajana: laitteet, digitaaliset yhteisöt



2. Suhteeni digiin

Millainen merkitys digillä on elämässäsi?

Miten käytät digiä?

Millainen asenne sinulla on digitalisaatiota kohtaan?

Digiprofiilitesti (Digi- ja väestötietovirasto)

3. Mitä osaat jo?

Mitä sovelluksia käytät?

Digisanatesti (esim. Yle)



4. Mitä haluat oppia?

Mikä Digitaalisten taitojen kartan osa-alue kiinnostaa sinua?

5. Suunnitelmani digitaalisten taitojen harjoitteluun

Mikä on tärkein tavoitteesi?

Mikä motivoi sinua pääsemään tavoitteeseen?

2.2. Digivalmennuksen teemat

Onnistumisen kokemukset digivalmennuksen aikana motivoivat valmennettavaa oppimaan, keskittymään ja kokeilemaan rohkeammin uusia asioita. Valmennusmateriaalissa onkin syytä huomioida oppijoiden erilaiset lähtö- ja tavoitetasot. Materiaaleihin voi rakentaa tehtäviä ja harjoituksia eri vaikeustasoilla, jotta jokaiselle löytyy sopivaa tekemistä.

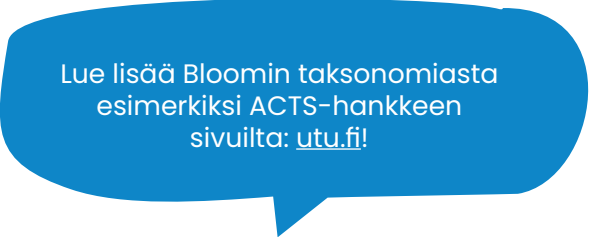
Valmennusmateriaalien suunnittelun tukena voi hyödyntää esimerkiksi Bloomin taksonomiaa, joka sisältää kuusi tasoa: muistaa, ymmärtää, soveltaa, analysoida, arvioida ja luoda. Tämä luokittelu auttaa suunnittelemaan materiaaleja oppijan kannalta loogiseen ja johdonmukaisesti etenevään muotoon. Materiaali etenee termien ja merkityksen hahmottamisesta syvemmälle soveltamisen ja analysoinnin tasolle.

Hankeessamme digiperustaidot on jaoteltu kolmen yläteeman alle:

- Sujuva arki
- Mielekäs työ, opiskelu ja vapaa-aika
- Hyvää tekevä digi

Jokaiseen yläteemaan sisältyy tarkempia harjoitusteemoja, joista kerromme seuraavaksi. Hankkeen esimerkkitehtävissä on hyödynnetty Bloomin taksonomiaa, jolloin niiden tasot ovat

1. aloittelevan oppijan taso
2. pidemmällä olevan oppijan taso
3. soveltavan oppijan taso



Lue lisää Bloomin taksonomiasta esimerkiksi ACTS-hankkeen sivuilta: utu.fi!

2.2.2. Sujuva arki

Arjen digitaidot helpottavat elämäämme ja tuovat meidät lähelle yhteisöjä ja ihmisiä välimatkoista riippumatta.

Esimerkkejä Sujuva arki -osioon kuuluvista harjoitusteemoista

- pikaviestisovellusten käyttö, kuten WhatsApp
- asiointipalvelujen käyttö, kuten TE-palveluiden Oma asiointi, Kela
- terveyteen ja hyvinvointiin liittyvät varaukset, kuten lääkäri, hammaslääkäri
- verkkopankin käyttö, kuten laskujen maksu
- verkkokauppojen turvallinen käyttö
- matkalippujen hankinta ja karttasovelluksen käyttö

Sähköposti-esimerkkitehtävät

1. taso:

Erilaisten sähköpostipalvelujen tunnistaminen. Listaa eri sähköpostipalveluja, kuten Gmail, Outlook ja Yahoo. Listaa myös haluamasi määrä komppavaihtoehtoja, kuten Google, Word ja Facebook. Tunnistaako oppija sähköpostipalvelut? Voit toteuttaa tehtävän osallistavalla sovelluksella, kuten Kahoot tai Wordwall. Voit käyttää palvelujen logoja tukikuvina.

Tehtävä: Mitkä näistä ovat sähköpostipalveluja: Gmail, Facebook, Outlook, Word, Mozilla Firefox?

2. taso:

Erilaisten sähköpostipalvelujen luettelu. Tietääkö oppija sähköpostipalveluja? Jos hänellä on sähköpostitili, tietääkö hän oman palveluntarjoajansa ja lisäksi muita? Jos hänellä ei ole sähköpostitiliä, tietääkö hän, mitä vaihtoehtoja on?

Tehtävä: Luettele ohjelmia, joilla voit lähettää sähköpostin.

3. taso:

Sähköpostin lähettäminen. Pyydä oppijaa lähettämään sähköpostiviesti. Saat edelleen lisättyä vaikeusastetta, kun pyydät lähettämään myös liitetiedoston tai lähettämään viestin piilokenttää käyttämällä.

Tehtävä: Lähetä ohjaajalle sähköpostiviesti, jossa kerrot tästä aamusta.

Katso kaikki tehtävät digitaalisten taitojen kartan [ThingLink-versiosta](#).

2.2.3. Mielekäs työ, opiskelu ja vapaa-aika

Oppiminen ja työnteko tapahtuvat nykyään suurelta osin myös verkossa. Sujuvat digitaaliset mahdollistavat osaltaan mielekkään opiskelun, työntekoa ja vapaa-ajan rakentamisen.

Esimerkkejä Mielekäs työ, opiskelu ja vapaa-aika -osioon kuuluvista harjoitusteemoista

- hakukoneiden käyttö
- työnhaun asiakirjojen tekeminen esim. Canvalla
- toimistosovellusten käyttö, kuten Wordin, PowerPointin tai Excelin perusteet
- etäkokousovellusten harjoittelu
- uuden oppiminen verkossa sekä formaalisti että nonformaalisti, esim. verkkokurssit
- suoratoistopalvelujen, musiikkipalvelujen ja muiden vastaavien käyttö, esim. Yle Areena

Visuaalinen CV -esimerkkitehtävät

1. taso:

Lisätiedon saaminen CV:stä. CV:n rakentamiseen motivoivat toimivat vinkit ja ohjeet. Pyydä oppija tutustumaan esimerkiksi Duunitorin CV-osioon: duunitori.fi. Sivulla on vinkkejä sekä teksti- että videomuodossa. Mitkä vinkit puhuttelivat oppijaa? Mitä hän aikoo ottaa käyttöön?

Tehtävä: Mene duunitori.fi-sivustolle tästä: duunitori.fi/visuaalinen-cv. Tutustu visuaalisen ansioluettelon vinkkeihin. Mitä vinkkejä pidät tärkeimpinä?

2. taso:

Erilaisten CV-pohjien selaaminen. Kokeilkaa ilmaista Canva-ohjelmaa. Tue tarvittaessa oppijaa rekisteröitymään Canvaan. Pyydä oppijaa selaamaan erilaisia CV-pohjia ja valitsemaan niistä houkuttelevimmat. Huomioikaa, että osassa on maksullista sisältöä. Maksullisen sisällön tunnistatte kruunun tai euron merkistä.

Tehtävä: Kirjautu Canva-ohjelmaan: canva.com. Etsi ja valitse valmiista CV-pohjista itsellesi sopiva.

3. taso:

CV-pohjan muokkaus. Pyydä oppijaa valitsemaan mieluisin CV-pohja. Harjoitelkaa CV:n muokkaamista (tekstikentät, kuva, värit).

Tehtävä: Muokkaa valmiiseen CV-pohjaan omat tietosi. Voit myös muokata värejä ja graafisia elementtejä.

Katso kaikki tehtävät digitaitojen kartan [ThingLink-versiosta](#).

2.2.4. Hyvää tekevä digi

Tekeekö digi hyvää vai pahaa? Se riippuu siitä, miten sitä käytämme. Sopivissa määrin digi voi myös tehdä hyvää ja kannustaa meitä esimerkiksi terveellisiin elämäntapoihin.

Esimerkkejä Hyvää tekevä digi -osioon kuuluvista harjoitusteemoista

- huijausten tunnistaminen ja niiltä suojautuminen
- vuorovaikutustaidot netissä
- itsearviointi oman digikäytön määrästä ja laadusta
- puhelimen ilmoitusten hallinta ja ruutuajan rajoittimet
- kalenteri- ja päiväkirjasovellukset
- erilaisten liikunta- ja rentoutumissovellusten käyttö, esim. askelmittari

Salasana-esimerkkitehtävät

1. taso:

Salasanojen merkityksen hahmottaminen. Miksi salasanoja tarvitaan? Mihin kaikkialle niitä tarvitaan? Huomioikaa pohdinnoissanne, että salasanan ei tarvitse olla pelkkä sana, vaan se voi myös olla lause tai pelkistä numeroista koostuva koodi, esim. PIN-koodi.

Tehtävä: Missä kaikkialla käytät salasanoja?

2. taso:

Turvallisten salasanojen rakentaminen. Tietääkö oppija, millaiset salasanat ovat turvallisia? Tutustukaa esimerkiksi Kyberturvallisuuskeskuksen salasanaohjeisiin: kyberturvallisuuskeskus.fi. Sivulla on tietoa teksti- ja videomuodossa.

Tehtävä: Mene Kyberturvallisuuskeskuksen sivuille tästä: [kyberturvallisuuskeskus.fi/hyvä-salasan](https://kyberturvallisuuskeskus.fi/hyva-salasan). Tutustu hyvän salasanan vinkkeihin. Opite jotakin uutta?

3. taso:

Erilaisten salasanojen turvallisuuden testaaminen. Pyydä oppijaa kokeilemaan Ylen salasanakonetta: yle.fi. Huomioikaa, että oikeita salasanoja ei kannata testata!

Jos oppija pitää testeistä, voit kannustaa häntä tekemään myös Digitreenien testin salasanoista ja tunnistautumisesta: yle.fi.

Tehtävä: Kokeile Ylen salasanakonetta tästä: yle.fi/salasanakone. Testaa, kuinka nopeasti erilaiset salasanat murtuvat. Älä kirjoita kenttään oikeaa salasanaasi.

Katso kaikki tehtävät digitaitojen kartan [ThingLink-versiosta](#).

3. Digivalmennus ammatillisessa oppilaitoksessa

Ylä-Savon ammattiopisto

Hankkeessa valmennuksia on toteutettu myös ammatillisessa oppilaitoksessa, jossa toiminnan reunaehdot määrittelevät mm. laki ammatillisesta koulutuksesta ja ammatillisten tutkintojen opetussuunnitelmien perusteet. Erilaisista ympäristöistä huolimatta pehmeä valmennusote on ollut avainasemassa valmennusten onnistumisessa.

Ammatillisissa perustutkinnoissa digiperustaitojen harjoittelu on pakollinen osa tutkintoa. Perustaitoja harjoitellaan viestintä- ja vuorovaikutustaitojen yhteydessä yhteisten tutkinnon osien opintokokonaisuudessa. Ammatti- ja erityisammattitutkinnoissa sen sijaan perustaitojen harjoittelu ei ole pakollinen osa, vaan se voidaan tarjolla olevien resurssien puitteissa sisällyttää opiskelijan henkilökohtaiseen osaamisen kehittämissuunnitelmaan.

3.1. Valmennus tukipalveluna

Oppilaitosympäristössä digivalmennus on osoittautunut hyväksi tukipalveluksi erityisesti opiskelijoille,

- 1) jotka opiskelevat AT- ja EAT-tutkinnoissa,
- 2) joilla ei ole lainkaan tai on hyvin vähän kokemusta tietokoneen käyttämisestä,
- 3) joilla on pitkä aika edellisistä opinnoista tai
- 4) joilla on heikko suomen kielen taito.

Valmennukset ovat osoittaneet että edellä mainituissa opiskelijaryhmissä on tarve vahvemmalle tuella opinnoissa etenemiseen. Valmennusten aikana esille nousseet tarpeet ovat olleet moninaisia.

Valmennettavia on yhdistänyt mm. seuraavat seikat:

- pitkä aika edellisistä opinnoista
- opintoja edeltänyt pitkään kestänyt työttömyys
- heikko suomen kielen taito ja mahdolliset S2-opinnot (erityisesti lukutaito sekä puheen tuottaminen)
- negatiivisen minäkäsityksen ja rajoittavien uskomusten heijastuminen toimintakykyyn
- neurokirjon piirteet ja oppimisvaikeudet kuten hahmotushäiriö ja lukihäiriö

Valmennukseen ohjautuneet opiskelijat ovat aloittaneet valmennuksen joko oman tarpeen tai ohjaushenkilöstön tekemän huomion seurauksena. Itsenäisesti tukea hakevilla opiskelijoilla on usein ollut jo hyvät pohjatiedot tietoteknisten laitteiden käytöstä, mutta jokin erityinen kysymys esimerkiksi liittyen oppilaitoksen käyttämiin sovelluksiin.

Sen sijaan ohjaushenkilöstön kautta ohjautuneet opiskelijat ovat ohjautuneet valmennukseen osana opiskeluvalmiuksia tukevia eli ns. OPVA-opintoja tai HOKS-keskustelun seurauksena. Tällöin tuen tarpeen on huomannut ohjaushenkilöstö. Valmennuksessa erityinen huomio on tällöin kohdistunut opiskelijan käsityksen vahvistamiseen aktiivisena oman elämänsä toimijana ja digilaitteiden käyttäjänä.

Valmennuksissa on hyödynnetty opiskelijalähtöisesti mm. hankkeessa tuotettuja sekä internetistä vapaasti löydettäviä materiaaleja sekä oppilaitoksen oman Toiminta digitaalisissa ympäristöissä -kurssin sisältöjä. Valmennusten kesto on vaihdellut yhdestä ohjauskerrasta lähes vuoden mittaiseen ohjaussuhteeseen. Tukimuodon tullessa tunnetuksi valmennettavien määrä on kasvanut tasaisesti hankkeen loppua kohden, mikä osoittaa valmennukselle olevan tarvetta.

3.2. Valmennusprosessi

Digivalmennus on hakenut muotoaan ja jalostunut työmenetelmäksi, jonka oppilaitoksen tai organisaation ohjaushenkilöstö voi omaksua omaan työkalupakkiinsa.

Digivalmennuksen ydintavoitteena on ollut vaikuttaa opiskelijan minäkäsitykseen oppijana ja tekniikan käyttäjänä sekä kasvattaa teknistä tietotaitoa opiskelijan ja valmentajan yhdessä asettaman tavoitteen kautta. Valmennusprosessi on edennyt opiskelijan tutkinnon tavoitteisiin sidottuna henkilökohtaisten tarpeiden ja suunnitelman mukaan. Projektimainen toiminta on mahdollistanut erilaisten toteutusmallien kokeilemisen. YSAO:lla valmennusta on toteutettu pääsääntöisesti yksilövalmennuksina sekä 2–3 hengen pienryhmissä.

Valmennus oppilaitosympäristössä on helppo kuvata prosessina, joka etenee vaiheittain tarpeen huomaamisesta taitojen kartoittamisen kautta kohti yhdessä laadittua suunnitelmaa tärkeimmiksi koettujen taitojen omaksumisessa. Valmentajan tehtävänä prosessin aikana on tarvittaessa korjata rajoittavia uskomuksia ja vahvistaa valmennettavan myönteistä käsitystä itsestä oppijana. Valmentajan rooli onkin toimia rinnallakulkijana osoittaen reittiä kohti valmennettavan itse asettamia tavoitteita.

Valmennusprosessi



4. Olipa kerran eräs digihanke...

4.1. Hankkeen tarina

Hankkeen polku on edennyt seuraavasti

1) Tarpeiden kartoittaminen yhdessä kohderyhmän sekä kohderyhmän tuntevien ammattilaisten kanssa

2) Pehmeän valmennusotteen muotoutuminen havaintojen perusteella

- a) pehmeät taidot ovat keskeinen osa digitaitoja
→ pehmeät digitaidot
- b) minäpystyvyys ja digitaidot kulkevat käsi kädessä

3) Valmennusmallien rakentaminen tarpeiden luomalle pohjalle

- a) sekä kovien että pehmeiden digitaitojen huomioiminen
- b) minäpystyvyyden tukeminen
- c) erilaisten tuen tarpeiden huomioiminen digivalmennuksen kontekstissa

4) Digivalmennusten reflektointi ja kohderyhmälle parhaiten toimivien käytäntöjen summaaminen

- a) pehmeä valmennusote
- b) selkeät visuaaliset tai videomuotoiset materiaalit
- c) toiminnalliset työtavat

5) Valmennusmallien ja materiaalien pilotoiminen valmennuksissa sekä niiden yhteiskehittäminen ammattilaisten ja vertaiskehittäjien kanssa

6) Hankkeen tuotosten luominen (tutustu: aoe.fi)

a) Polku parempiin digiperustaitoihin -opas

- Pehmeän valmennusotteen kuvaus
- Valmennusmallit sis. Digitaitojen kartta ja Digistoori-menetelmä

b) Selkeäkieliset oppimateriaalit

- Mitä digitaidot ovat? -video
- Digitaidot ammateissa -video
- Digimaailman symbolit -video ja Seppo-peli
- Näppäimistön käyttö -videot 4 kpl ja Seppo-peli
- Digitaitojen kartta esimerkkitehtävineen
- Selkeäkielistä Toiminta digitaalisissa ympäristöissä -opetusmateriaalia

7) Menetelmien ja materiaalien levittäminen sekä juurruttaminen toteuttajaorganisaatioissa ja yhteistyöverkostoissa

Yhteiskehittäminen

1. tilaisuus (avoin): Pehmeät digitaidot & tuen tarpeet

- Ammattilaisten näkemysten kartoitus kohderyhmän tarpeista
- Kehittämisehdotukset Mitä digitaidot ovat -videosta & digitaalisten kartasta
- Tilaisuuteen osallistui myös vertaiskehittäjiä

2. tilaisuus (avoin, etä): Minäpystyvyys & kohtaaminen

- Minäpystyvyyttä tukevan ohjausotteen vinkkipankin aloitus

3. tilaisuus, Liven ohjaajien koulutuspäivä, etä: Minäpystyvyys

- Minäpystyvyyttä tukevan ohjausotteen vinkkipankki n. 160 ammattilaisen ajatuksia hyödyntäen

Kartoitus: Digitaidot ammateissa

- Kartoitimme ammatillisten oppilaitosten henkilöstön näkemyksiä työelämän digitaaitotarpeista eri aloilla. Kartoitukset toteutettiin haastatellen sekä kyselylomaketta hyödyntäen. Näiden pohjalta rakennettiin käsikirjoitus Digitaidot ammateissa -videoon.

4. tilaisuus, Turvalinkki ry: Osallistavat sovellukset

- Käsikirjan rungon & nimen yhteiskehittäminen

5. tilaisuus (avoin, etä): Digistoori & saavutettavuus

- Digistoori-menetelmän pilotointi ammattilaisilla Howspace-ympäristössä

6. tilaisuus, YSAO: selkomukautettavan perusdigitaalisten harjoitusmateriaalin yhteiskehittäminen

- Työpaja erityisopetuksen tiimille

7. tilaisuus, YSAO (avoin): Digivalmennuksen hyvät käytännöt ammatillisessa oppilaitoksessa

- Ammattilaisten näkemysten kartoitus eri digitaalisten merkityksistä erilaisissa konteksteissa

8. tilaisuus (avoin): Osallistava digiohjaus

- Digivalmennuksen tehtäväkokonaisuuksien yhteiskehittäminen

9. tilaisuus, Live-säätö & Valo-Valmennusyhdistys: Digivalmennuksen hyvät käytännöt

- Digivalmennuksen tehtäväkokonaisuuksien yhteiskehittäminen

Lisäksi valmennusten yhteydessä havainnointi, keskustelut, menetelmien ja tehtävien pilotoinnit sekä palautteenkeruu valmennettavilta ja ammattilaisilta on kulkenut osana yhteiskehittämistä koko prosessin ajan.

4.2. Tarinoita digivalmennuksista

Erään digivalmennettavan tarina

TEAK-ryhmässä tuli puheeksi tietokoneasiat ja minut ohjattiin digivalmennukseen. Laitteistoa ei ollut aluksi laisinkaan ja tietokoneen käytöstä oli kulunut pitkä aika. Taidot olivat sen mukaiset. Päämääränä valmennukselle oli se, että digipohja auttaisi opiskeluissa – olin nimittäin hakenut kouluun.

Heti alussa lähdettiin välimatkan vuoksi harjoittelemaan Teams-ohjelman käyttöä. Se oli jännittävää! Yksilövalmennukset on ollut mulle ehdottoman tärkeä valmennustapa. Tuskin olisin pysynyt ryhmässä mukana. Nyt on ollut hyvä, kun on voinut heti sanoa, ettei osaa ja tiedä. Oppimiseeni on auttanut valmentajan tuki, jonka avulla ylipäätään uskalsin lähteä koneelle ja sen pelon poistaminen, ettei tarvitse pelätä sitä konetta. Oman rohkeuden lisäksi se oppiminen lähtee myös valmentajasta, koska valmentaja voi antaa rohkeutta valmennettavalle! Myös oma innostus asiaa kohtaan auttaa.

Tällä hetkellä olen opiskelemassa ja olen digivalmennuksen oppien avulla pystynyt tekemään monimuoto-opiskeluun kuuluvia tehtäviä itsenäisesti. Monimuoto-opiskelu ei oikein onnistu ilman digitaitoja.

Tää yksilövalmennus oli ihan luksusta – ajattelin heti aluksi, että ehkä nyt mä opinkin jotain! Tavoite on saavutettu. Olen tyytyväinen, että pääsin valmennukseen. Kiitos tuesta ja rohkeudesta!

-Valmennettava



Erään digivalmennettavan tarina

Digitaitoni olivat puutteelliset, enkä osannut työskennellä koneella. Kun tuli tämä pakollinen työnhaku, tuli vaikeuksia sähköisten palveluiden kanssa. Olen käynyt digikursseilla, joissa opetettiin digitaitoja. Sain tehtyä noin kolmasosan tehtävistä, kunnes aika loppui kesken. Kurssin vetäjä puhui tietokonekieltä ja olo oli kiusallinen. Koin tällaisen turhauttavana. Osaamiseeni turhaudduttiin ja se oli lomaannuttavaa.

Nyt on harjoiteltu digivalmennuksessa tietokonetta, laskujen maksamista ja sähköpostin käyttöä. On tuntunut hyvältä, että se onnistuu! Tein valmennuksessa myös videon sekä CV:n digitaalisesti. Siihen oli aikaisemmin kova kynnyks.

Tässä valmennuksessa minua on auttanut oppimaan se, että mennään ihmisen tasolta ja otetaan lähtökohdat huomioon. Oppijan asemaan osataan asennoitua, se on ollut oikein hyvä. Käytännön apu joskus kädestä pitäenkin on ollut tarpeen. Tärkeää on ymmärrettävä arkikieli ilman turhaa teoriaa.

-Valmennettava



Apuvalmentajan tarina

Pääsin osana työkokeiluani hankkeen digivalmennuksiin apuvalmentajaksi. Valmennustilanteissa havaitsin, että ihmisten digitaidot vaihtelivat paljon. Itse kullakin oli aivan erilaiset tiedot ja taidot! Siispä myös kiinnostuksen kohteet ja tarpeet olivat yksilöllisiä. Harjoittelimme valmennuksissa sekä älypuhelimien, tabletin että läppärin – ja kerran jopa verenpainemittarin – käyttöä!

Sain uutta kokemusta erilaisten asiakkaiden kanssa toimisesta. Onnistuin opastamaan hyvin, miten puhelimen sovelluksia päivitetään. Minusta vaikutti siltä, että osallistujat oppivat ja omaksuivat asian! Hämmäntävin tilanne eräässä digivalmennuksessa puolestaan oli, kun erittäin varovainen asiakas ei halunnut minua mukaan yksilövalmennustilanteeseen. Häntä taisi hieman pelottaa sekä digi että digivalmennus. Tein sitten sen aikaa muuta, kun hän ja digivalmentaja ratkoivat digipulmia kaksistaan!

Hankkeen ansiosta hoksasin aiempaa paremmin, että digiperustaidot ovat erittäin tärkeä osa nykyihmisen selviytymistä yhteiskunnassa. Erilaisia digivalmennuksia pitää olla tarjolla ja digitaitoja tulee opastaa kaikille halukkaille!

-Apuvalmentaja

Valmentajan tarina

Valmennettavan motivaatio oppia uutta on kaiken alku. Oli kerran yksi valmennettava, jolla oli todella kova muuri digitaitojen oppimiseen. Sitten löytyi eräs digitaalinen yhteisö, jonka kautta kiinnostus löytyi. Pääsimme hyvin vauhtiin, kun tutkimme yhdessä yhteisön nettisivuja. Sen jälkeen kynnyksellä harjoitella digitaitoja madaltui merkittävästi. Eräällä toisella puolestaan toimi motivaattorina digimaailmaan tosi-tv-ohjelmaan hakeminen. Motivaatio oppimiseen voi löytyä yllättävistä paikoista!

-Valmentaja



5. Meitä inspiroineet julkaisut ja lähdemateriaalit

- TIEKE Tietoyhteiskunnan kehittämiskeskus ry: Digitaitojen osaamismerkistö
- DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens – With new examples of knowledge, skills and attitudes
- Kansalaisopistojen liitto: Kansalaisen digitaidot -kurssimalli
- ENTER ry
- Suomidigi: Miten kunnissa kannattaa kehittää digitukea? Digituen järjestäjän käsikirja
- OPPIJA ikä kaikki -hanke (ESR)
- Virtuaalisesti vierellä -hanke (ESR)
- VESKU – verkkovalmennuksella ja tuetulla työkokeilulla kohti koulutusta ja työtä -hanke (ESR)
- Digiistä voimaa -hanke (ESR)
- Digitaidoista osallisuutta arkeen -hanke (ESR)
- Digi haltuun -hanke (STEA)
- PiDiKe – Pirkanmaan digituen alueellisen koordinaation kehittämishanke (VM)
- Moving into Soft Skills (Erasmus+)
- Albert Bandura: Minäpystyvyys
- Johanna Nyman: Minäpystyvyys
- ACTS – Välineitä ajattelun arviointiin -hanke (Erasmus+)
- Alekski Tossavainen ja Antti Peltonen: Psyykinen valmennus

6. Loppukiitokset

Hanketiimillemme tämä on ollut yli 1 000 valmennustunnin mittainen opettavainen matka, jonka aikana kuljimme yli 80 osallistujan rinnalla digiperustaitojen polulla. Matkan aikana olemme laajentaneet katsetta teknisistä taidoista kokonaisvaltaiseen ja yksilölliseen digitukeen. Yhdessä oppien digitaidot haltuun -hankkeen tarina päättyy tältä erää elokuuhun 2023. Toiminnan päättyessä otamme mukaamme pehmeän valmennusotteen mallin & materiaalit, jotka raivaavat tilaa osallisuudelle, inhimillisyydelle ja digirohkeudelle.

Kiitos sinulle, joka olit mahdollistamassa ja kehittämässä toimintaamme!

Erityiskiitokset yhteistyöstä Turvalinkki ry, Kuopion työllisyyspalvelut, Kuopion kirjasto, TOIMI-työvalmennussätiö sr, Kiuruveden työttömät ry, Kaikkien Tukikohta -hanke ja Digitaidoista osallisuutta arkeen -hanke.

Materiaalimme ovat vapaasti kaikkien käytettävissä! Materiaalit on koottu Avointen oppimateriaalien kirjastoon: aoe.fi.

Uhkun taas itsevarmuutta – kiitos!