

Moduuli 5: Oppiminen ja arviointi monikielisessä ryhmässä II
Portfoliotehtävän raportointi
Veera Haverinen ja Satu-Maria Töyrylä

OPPIMISKOKONAISUUTENA ARKIPÄIVÄN ASIOINTITILANTEET

Tässä portfoliotehtävässä kokeilimme neljännessä moduulissa suunnittelemaamme oppimiskokonaisuutta Maahanmuuttajien kotoutumiskoulutuksen hitaan polun 1. moduulin opiskelijoiden kanssa marras-joulukuussa 2018. Mukana oppimiskokonaisuuden toteutuksessa oli Veera Haverisen ja Satu-Maria Töyrylän lisäksi ryhmää paljon opettava Ekaterina Iakovleva sekä ryhmää toisinaan opettava Irina Kärkkäinen. Kohderyhmäksi valikoitunut hitaan polun 1. moduulin ryhmä oli syksyllä 2018 erittäin heterogeeninen siinä mielessä, että joukossa oli useita peruspolulle paremmin sopivia opiskelijoita. Tämä näkyi mm. heidän oppimistaidoissaan ja tietoteknisissä taidoissaan.

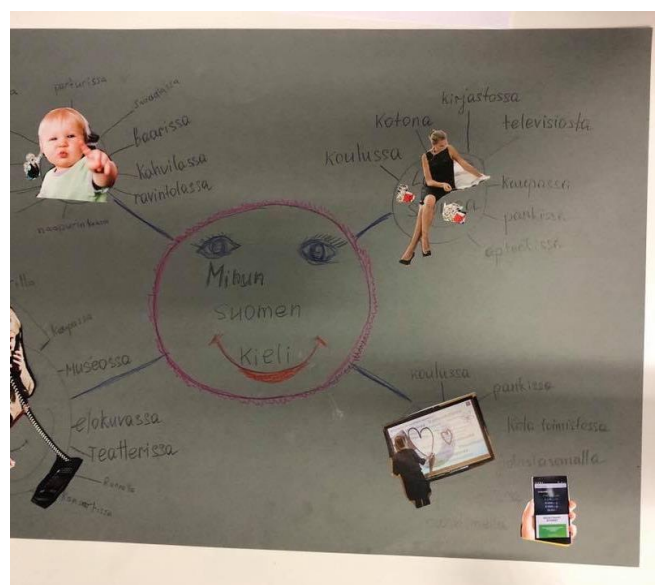
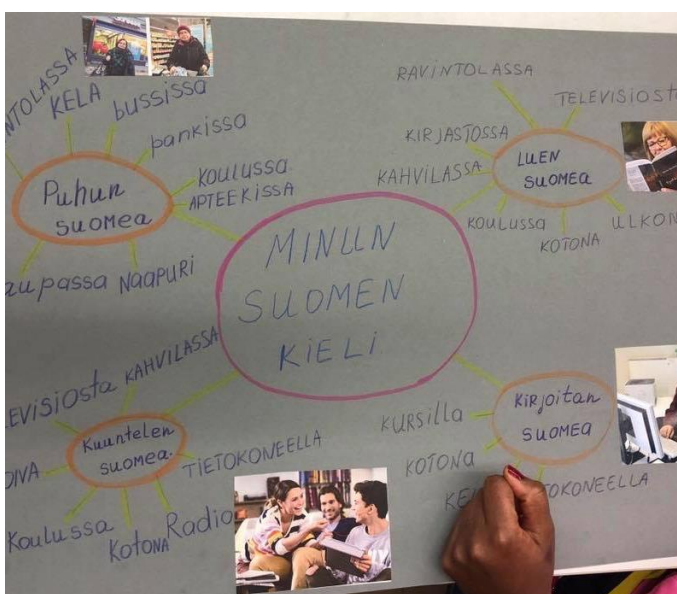
Raportissa keskitymme pohtimaan oppimiskokonaisuutta neljästä näkökulmasta: 1. Miten oppimistehtävien toteutus onnistui? 2. Miten toivotut tulokset toteutuivat? 3. Mitä opimme perustaitojen integroimisesta opittavaan asiasisältöön ja kieleen? 4. Mitä opimme arvioinnin integroinnista opittavaan asiasisältöön ja kieleen? Lopuksi pohdimme vielä, miten oppimiskokonaisuutta voisi jatkossa toteuttaa osana kotoutumiskoulutuksia.

1. Miten oppimistehtävien toteutus onnistui?

1.1. Aiheen esittely ja ajatuskartat

Aluksi esittelimme opiskelijoillemme Perustaidot haltuun -koulutuksen taustan ja täytimme heidän kanssaan tarvittavat osallistumislomakkeet. Tämän jälkeen kerroimme heille oppimiskokonaisuuden aiheen ja sen, miten se liittyy heidän koulutukseensa.

Aiheen pohjustus aloitettiin sillä, että opiskelijat luettelivat erilaisia arkipäivän tilanteita, joissa he käyttävät suomea ja opettaja listasi tilanteet taululle. Tämän jälkeen opiskelijat

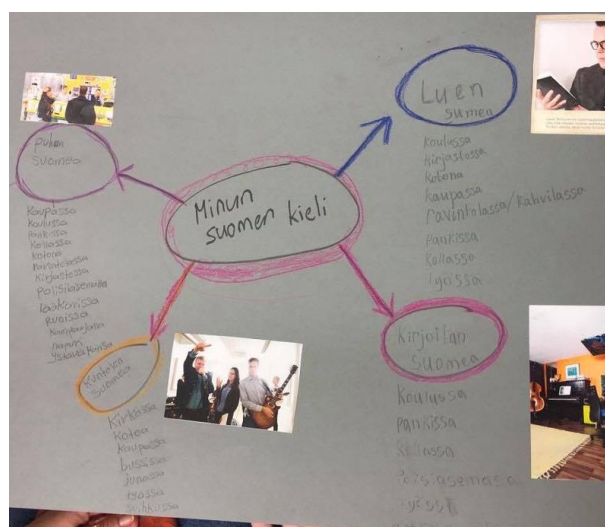


jaettiin 3-4 hengen ryhmiin, joissa he merkitsivät ajatuskarttaan ne arkipäivän tilanteet, joissa he itse kuulevat, puhuvat, lukevat tai kirjoittavat suomea. Ajatuskarttoja elävöitettiin lisäämällä niihin aikakauslehdistä leikattuja kuvia vastaavista arkielämän tilanteista.

Ryhmän saatua ajatuskarttansa valmiiksi vaihdoimme opiskelijoita ryhmästä toiseen niin, että kunkin ryhmän alkuperäiset jäsenet saivat esitellä ajatuskarttansa toisesta ryhmästä tulleille jäsenille, jotka puolestaan saivat kysellä kartasta ja verrata sitä oman ryhmänsä ajatuskarttaan.

Nopeimmat opiskelijat ehtivät lopuksi vielä tutustua omalla älypuhelimellaan Suomi Taskussa -sivustoon ja tehdä listan niistä ajatuskartassa mainituista asiointitilanteista, joihin löytyi videoita myös Suomi Taskussa -sivustolta. Yksi opiskelija, joka ei halunnut osallistua ryhmätyöskentelyyn ollenkaan, katsoi ja kuunteli asiointivideoita Yle Oppimisen Asiointisuomea-sivustolta ja kirjoitti vihkoonsa itselleen hyödyllisiä sanoja ja fraaseja.

Tämä osuus oppimistehtävistä onnistui mielestämme erittäin hyvin, sillä opiskelijat työskentelivät ahkerasti ja kiinnostuneina ja olivat myös kiinnostuneita toistensa ajatuskarttoista. Joillekin opiskelijoille ajatuskarttojen tekeminen oli selvästikin uusi opiskelumenetelmä ja he tarvitsivat siihen ohjausta. Alkuun päästyään hekin osallistuivat työskentelyyn oman osaamisensa mukaan. Vain yksi opiskelija ei halunnut osallistua ryhmätyöskentelyyn, mutta pienen suostuttelun jälkeen hänkin löysi itselleen mielekkään tavan opiskella asiointifraaseja itsenäisesti tietokoneella ja oli jälkeen päin erittäin tyytyväinen opiskeluunsa.



1.2. Asiointifraasien kerääminen ja harjoittelu

Seuraavilla oppitunneilla menimme tietokoneluokkaan, jossa opiskelijat saivat itsenäisesti katsoa Suomi Taskussa -sivuston asiointivideoita ja kirjoittaa niissä esiintyviä fraaseja vihkoon. Kun fraaseja oli kerätty riittävästi, kirjoittivat opiskelijat ne puhtaaksi Wordilla ja tallensivat omaan kansioonsa verkkoasemalle. Yksi nopeimmista opiskelijoista auttoi muita luomalla jokaiselle valmiiksi oman kansion, johon työt voitiin tallentaa.

Kun suurin osa opiskelijoista oli saanut fraasit kirjoitettua ja tallennettua omaan kansioonsa, kirjoitti opettaja taululle viisi erilaista asiointikohdetta, joissa myöhemmin oli tarkoitus vierailla ja pyysi opiskelijoita etsimään internetistä näiden kohteiden osoitteet ja aukioloajat. Löydetyt tiedot opettaja kirjoitti taululle opiskelijoiden kertoman mukaan ja niitä myös korjattiin aina, kun toiset opiskelijat huomasivat niissä virheitä.

Tämä osuus oppimistehtävistä onnistui myös melko hyvin. Opiskelijat työskentelivät tietokoneilla ahkerasti ja katsoivat asiointivideoita moneen kertaan. Myös fraasien kirjoittaminen ensin käsin, sitten tietokoneella, oli onnistunut ratkaisu. Näin ollen opiskelijat pystyivät keskittymään yhteen tietokonetehtävään kerrallaan (ensin videoiden katselu,

Oppituntien päätteeksi opettaja tulosti opiskelijoiden kirjoittamat fraasit sekä koosti niistä myös yhden yhteisen tekstitiedoston, johon oli kerätty useampia asiointitilanteita. Näitä tilanteita oli tarkoitus harjoitella yhteisesti seuraavilla oppitunneilla, mutta aikatauluista johtuen tämä osuus annettiin ryhmää seuraavaksi opettaneen Irina Kärkkäisen toteutettavaksi.

Asiointitilanteiden konkreettinen harjoittelu toteutettiin Seppo-mobiilipelin avulla Karhulan keskustassa eräänä aamupäivänä yhdessä ryhmää usein opettavan Ekaterina Iakovlevan kanssa. Mukana oli myös pari toisen ryhmän opiskelijaa, jotka olivat työkokeilussa. Valitettavasti Satu-Maria ei sairastumisen vuoksi päässyt mukaan tähän osuuteen. Pelin ideointi oli toteutettu Veeran ja Satu-Marian yhteistyössä ja sen laatiminen oli Veeran käsialaa.

Opiskelijat ja opettajat kokoontuivat ensin paikalliseen kahvilaan, jonka omistajan kanssa oli sovittu, että peli voidaan ohjeistaa ja aloittaa sieltä. Kahvilassa opiskelijat jaettiin kuuteen ryhmään, joissa jokaisessa oli 2-3 opiskelijaa. Jokainen ryhmä valitsi joukostaan sen opiskelijan, jonka älypuhelimella peliä pelataan, ja heille annettiin tunnus kirjautumista

varten. Heille myös selitettiin, mitkä tehtävät heidän tuli tehdä, mistä he saisivat neuvoja tehtäviinsä ja mitä heidän tulisi tehdä, kun tehtävät olisivat valmiit. Lisäksi ryhmät saivat samat tehtävät vielä paperiversiona siltä varalta, että vastausten kirjaaminen peliin ei jostain syystä onnistuisi.

Jokaiselle ryhmälle oli pelissä kolme pakollista ja seitsemän valinnaista tehtävää. Ryhmät vastasivat tehtäviin vaihtelevasti: heikoin ryhmä teki viisi tehtävää ja vahvimmat kolme ryhmää tekivät kaikki kymmenen tehtävää. Yksi ryhmä erehtyi tekemään myös tehtäviä, jotka eivät heidän ryhmälleen kuuluneet. Yksi opettaja lähti heikoimman ryhmän mukaan tehtäviä suorittamaan, kun taas toinen opettaja jäi kahvilaan seuraamaan pelin etenemistä tabletilta, arvioimaan avoimia tehtäviä sekä ohjaamaan niitä ryhmiä, jotka palasivat takaisin kysymään neuvoa tehtävien suorittamiseen.

 **A ja B - Karhulan S-market**

Mikä on tämän kukan nimi ja mitä se maksaa?



 Teksti

Vastaus joukkueelta A:
11.12.2018 10:12
Joulutähti
6,95

 **A ja B - Kahvila Leistin leipomo**

Kysy, mitä maksaa joulutorttu. Kirjoita hinta.

 Teksti

Vastaus joukkueelta B:
Aiempi vastaus
11.12.2018 9:59
Pisteet: 0
Kommentti:

Korjattu vastaus
11.12.2018 10:04
1.60

 **Haastattelu**

Etsi joku työntekijä kaupasta tai kahvilasta ja kysy häneltä:

1. Mikä sinun nimi on?
2. Mikä sinun ammatti on?
3. Pidätkö sinu työstäsi?
4. Kuinka kauan olet ollut sinun työssäsi?
5. Mikä työssäsi on parasta?

Kuvaa keskustelu videolle tai kirjoita vastaukset.

MUISTA! Jos kuvaat videon, kysy ensin lupa.

 Video

Vastaus joukkueelta C:
11.12.2018 10:02
Iva. Tekninenharjoittelija. Joo Pidän. 7 kukaalta. Iloiset asiakat.

 **E ja F - Heilin Keskusapteekki**

Mene apteekkiin ja kysy, missä ovat särkylääkkeet. Katso, mikä särkylääke on halvin (halpa=maksaa vähän).

Vastaus joukkueelta F:
11.12.2018 9:20
Burana 0 ✕
Ibusal 0 ✕
Ibumax 10 ✓

Monivalintatehtävä on arvioitu automaattisesti.

Pisteet (max: 10)
10

Tila: Arvioitu

Bussipysäkki

Mihin aikaan lähtee seuraava bussi Kotkan keskustaan? Kirjoita aika ja ota kuva aikataulusta.

Taksti Kuva

Vastaus Joukkueelta D:
11.12.2018 12:14

kello/linja	kello/linja	kello/linja	kello/linja
5.30 (1)	10.00 (1)	14.47 (6)	17.50+++ (1)
6.10 (7)	10.15 (7)	14.50+++ (7)	17.55koulp. (1)
6.30 (1)	10.27 (6)	14.55koulp. (7)	18.00 (1)
6.57 (6)	10.30 (1)	15.00 (1)	18.17koulp. (1)
7.00 (1)	11.00 (1)	15.17koulp. (6)	18.18 (1)
7.10+++ (7)	11.15 (7)	15.20 (9)	18.30 (1)
7.15koulp. (7)	11.27 (6)	15.30 (1)	19.10 (1)
7.25koulp. (9)	11.30 (1)	15.47 (6)	19.18 (1)
7.27 (6)	12.00 (1)	15.50+++ (7)	19.30 (1)
7.30 (1)	12.15 (7)	15.55koulp. (7)	20.10 (1)
8.00 (1)	12.27 (6)	16.00 (1)	20.18 (1)
8.15 (7)	12.30 (1)	16.17koulp. (6)	20.30 (1)
8.25 (9)	13.00 (1)	16.30 (1)	21.10 (1)
8.27 (6)	13.15 (7)	16.47 (6)	21.18 (1)

Muotitalo Lehto

Mene miesten tai naisten vaatekauppaan. Valitse yksi kaunis vaate ja ota siitä valokuva. Kirjoita vaatteen nimi ja hinta.

Taksti Kuva

Vastaus Joukkueelta E:
11.12.2018 10:17

se on puvuntakki ja maksaa €199

Kun kaikki tehtävät oli suoritettu, ohjattiin opiskelijat menemään lopuksi Karhulan kirjastoon, jossa he tekivät vielä viimeisen Seppo-pelin tehtävän sekä saivat myös lukea lehtiä, täyttää kirjastokorttihakemuksen tai lainata aineistoa, mikäli halusivat. Myös opettajat menivät lopuksi Karhulan kirjastoon, josta sitten palattiin takaisin koululle.

Tämä osuus oppimistehtävistä onnistui yllättävän hyvin ottaen huomioon, että Seppo-peliä oli tähän mennessä testattu vain oppilaitoksen seinien sisällä eikä kenelläkään pelaajista tai ohjaajista ollut kokemusta pelin käytöstä aidoissa asiointitilanteissa. Moni asia olisi voinut mennä vikaan: opiskelijat eivät olisi löytäneet aloituspaikkaan tai eivät olisi motivoituneet tulemaan sinne, aloituspaikkana toimineen kahvilan omistaja ei olisikaan antanut käyttää tilojaan opetuskäyttöön, opiskelijoilla ei olisi ollut älypuhelimissaan riittävästi akkua pelaamista varten tai mobiilidatan käyttömahdollisuutta, kahvilassa ei olisi ollut langatonta verkkoa opettajan tablettia varten, opiskelijat eivät olisi ymmärtäneet pelin ideaa tai paikalliset yrittäjät eivät olisi suhtautuneet peliin myönteisesti.

Kaikkiin näihin vastoin käymisiin oli toki pyritty varautumaan huolellisella etukäteissuunnittelulla ja se näytti tuottaneen tulosta. Opiskelijat tulivat paikalle pimeydestä ja kylmyydestä huolimatta, kahvilan omistaja suhtautui kokeiluun meidän ymmärtäväisesti, kaikki laitteet toimivat hyvin eikä paikallisilta yrittäjiltä tullut negatiivista palautetta pelaamisesta. Peli lähti käyntiin aluksi hieman haparoiden, mutta alkuun päästyään opiskelijat tekivät

tehtäviään oma-aloitteisesti ja itsenäisesti ja neuvoa tarvitessaan tulivat sitä pyytämään. Pelin edetessä he myös huomasivat korjata tai täydentää niitä tehtäviään, joita opettaja oli lähettänyt heille takaisin. Vain yksi opiskelija ei halunnut osallistua Seppo-pelin pelaamiseen vaan istui aamupäivän luokassa itsenäisesti opiskellen.

1.4. Kokemusten jakaminen ja oppimisen arviointi

Seppo-pelin jälkeen kävimme luokassa läpi pelissä annetut vastaukset sekä niistä saadut pisteet. Opiskelijat saivat myös antaa palautetta pelistä ja kertoa, mitä oppivat siinä ja suosittelevatko peliä muille opiskelijoille. Palaute annettiin opettajalle kirjallisena.

Joukkueet

Järjestys ▾

A-Ö

Pisteet

Eteneminen

Arvioimatta

A ja F - Heidän Keskusapteekki

10 pts

C ja D - Kahvilan Omega Apteekki

10 pts

C ja D - Kahvilan K-market

20 pts

C ja D - Kahvila Galette

10 pts

Bussipysäkki

20 pts

A ja B - Kahvila Apteekki

10 pts

A ja B - Kahvilan S-market

20 pts

A ja B - Kahvila Leipä ja leipomo

10 pts

B

240 pts

D

225 pts

A

205 pts

E

195 pts

C

165 pts

F

97 pts

Kaikista oppimiskokonaisuuden osuuksista tämä viimeinen jäi ehkä heikoimmalle suunnittelulle eikä siitä saatu irti niin paljon kuin olisimme toivoneet. Osittain se johtui siitä, ettemme tienneet etukäteen kovin tarkkaan, millaisen Seppo-pelin laatisimme, emmekä varsinkaan sitä, miten pelaaminen tulisi onnistumaan. Lisäksi opiskelijat olivat aamupäivän ulkoilun jälkeen ehkä hieman väsyneitä ja muutama heistä lähti kesken päivän kotiin, joten spontaani keskustelu pelin tuottamista oppimiskokemuksista ei lähtenyt liikkeelle toivomallamme tavalla. Myös peliin osallistumaton opiskelija olisi selvästi toivonut, että loppupäivän ohjelma olisi koskenut jotain muuta kuin pelin käsittelyä. Näin ollen jätimme kokemusten jakamisen tässä kohden vähäisemmäksi kuin oli alun perin tarkoitus.

2. Miten toivotut tulokset toteutuivat?

Oppimiskokonaisuudelle asettamamme tavoitteet toteutuivat mielestämme melko hyvin. Tosin ongelmana tulosten arvioinnissa on se, ettemme osanneet kerätä ehkä riittävästi materiaalia, jonka pohjalta voisimme arvioida tavoitteiden toteutumista.

Ensimmäinen tavoitteemme oli, että "opiskelija osaa itse kertoa, millaisia arkielämän asiointitilanteita hän Suomessa kohtaa ja mitä taitoja hän niissä tarvitsee". Tämän

huomasimme toteutuvan pitkälti jo ajatuskarttoja laatiessamme, kun opiskelijat kirjasivat niihin erilaisia asiointitilanteita ja kielenkäyttöään niissä.

Seuraavina tavoitteinamme oli, että ”opiskelija selviytyy erilaisista arjen asiointilanteista” ja ”opiskelija ymmärtää yksinkertaiset asiakaspalvelun fraasit ja sanat”. Näitä tavoitteita ei tietysti voi edes saavuttaa kokonaan yhden oppimiskokonaisuuden aikana, mutta uskomme, että monet opiskelijat pääsivät näissäkin askeleen eteenpäin ja saivat ainakin kokemuksen erilaisista asiointitilanteissa, joissa suomea voi harjoitella.

Rahaan ja asiointiteksteihin liittyvät tavoitteemme ”opiskelija ymmärtää, miten rahaa käytetään ostostilanteissa” ja ”opiskelija tunnistaa yksinkertaiset asiointitekstit, esim. hintalapun, kuitin, kauppalistan, ruokalistan, bussiaikataulut” jäivät tässä oppimiskokonaisuudessa hieman niukoiksi, vaikkakin niitä sivuttiin Seppo-pelin oppimistehtävissä.

Tiedonhakuun ja ympäristön havainnointiin liittyvät tavoitteet ”opiskelija tekee havaintoja ja löytää informaatiota lähiympäristöstä (mm. kyltit, opasteet, kartat)” ja ”opiskelija osaa hyödyntää digitaalisia laitteita tiedonhaussa (mm. bussiaikataulut, osoitteet, kartat)” toteutuivat jossain määrin Seppo-pelissä sekä sitä edeltävässä tietokonetyöskentelyssä. Näitäkin osa-alueita olisi voinut harjoittaa enemmän ja erityisesti heikommat opiskelijat olisivat tarvinneet enemmän ohjausta, jotta he olisivat kehittyneet tiedonhaussa.

Viimeisten tavoitteiden kohdalla ”opiskelija osaa toimia asiakaspalvelutilanteissa kohteliaasti” ja ”opiskelija pystyy itse arvioimaan, mitä on oppinut ja miten hän voi hyödyntää oppimaansa arkielämässään” olisimme selvästikin tarvinneet enemmän opiskelijoiden tuottamaa itsearviointimateriaalia, että olisimme voineet arvioida tarkemmin niiden toteutumista.

3. Mitä opimme perustaitojen opetuksen integroinnista opittavaan asiasisältöön ja kieleen?

Toteuttamamme opetuskokonaisuuden perusteella perustaitojen integroiminen opittavaan asiasisältöön ja kielen opetukseen on hyvin luontevaa, kun se vain huomioidaan opetuksen suunnittelussa. Monet kotoutumiskoulutuksen asiasisällöt ovat sellaisia, että perustaitojen opetus integroituu niihin helposti melko pienellä vaivalla. Terveys ja hyvinvointi -teemaan sopii hyvin ajanvarauksen harjoittelu, liikenne ja liikkuminen -teemaan sopii bussiaikataulujen lukeminen ja ruoka ja kauppa-asiointi -teemaan sopii rahan käytön harjoittelu. Haasteena on lähinnä se, ettei S2-opettaja aina muista ottaa perustaitoja osaksi opetustaan, kun suunnitteluaikaa on vähän ja opetettavia aiheita paljon.

Toteuttamassamme opetuskokonaisuudessa asiointisuomen harjoitteluun oli luontevaa liittää ryhmätyötaitoja, opiskelutaitoja, digitaalisia taitoja, kartanlukutaitoja sekä matemaattisia taitoja. Erityisesti Seppo-peli oli toimiva työväline erilaisten taitojen harjoitteluun, sillä siihen oli mahdollista luoda monenlaisia oppimistehtäviä. Seppo-pelin haasteena on kuitenkin se, etteivät kaikkein heikoimmat opiskelijat oikein osanneet käyttää sitä eivätkä siksi päässeet harjoittelemaan riittävästi perustaitoja. Näin ollen perustaitoja pitäisi harjoitella ennen kaikkea luokahuoneessa, jossa opettajalla on parempi mahdollisuus tukea heikompia opiskelijoita. Hyvänä apuna perustaitojen harjoittelussa voivat olla koulunkäynnin ohjaajat, jotka voivat antaa yksilö- tai pienryhmäohjausta heikoimmille opiskelijoille esim. lukemisen ja kirjoittamisen tai matemaattisten taitojen

harjoittelussa. Myös iltapäivisin opiskelijoille tarjottavat perustaitotyöpajat (esim. matematiikkapaja, tietotekniikkapaja, lukupaja jne.) olisivat yksi ratkaisu perustaitojen harjaannuttamiseksi ja opetuksen eriyttämiseksi.

Yksi perustaitojen opetuksen haasteista on se, etteivät kotoutumiskoulutusten käyttämät oppikirjat useinkaan sisällä perustaitoihin keskittyviä tehtäviä vaan keskittyvät pelkkään suomen kielen opetukseen. Perustaitojen opetuksesta kiinnostuneen opettajan tehtäväksi jääkin itse löytää perustaitoja harjoittavat tehtävät ja materiaalit ja pyrkiä nivomaan ne opetuksensa osaksi. Valitettavasti harvoilla kotokoulutusten opettajilla on niin paljon palkallista aikaa opetuksen suunnitteluun, että he voisivat keskittyä perustaitoja kehittävien tehtävien ja materiaalien laatimiseen.

4. Mitä opimme arvioinnin integroinnista opittavaan asiasisältöön ja kieleen?

Kaikista opetuskokonaisuuden osa-alueista (tavoitteet, arviointi, oppimistehtävät) ehkä juuri arviointi jäi omassa opetuskokonaisuudessamme vähimmälle huomiolle. Arviointi voisi parhaimmillaan toimia opetuksen suunnittelun, etenemisen ja kokoamisen tukena sekä opettajalle että opiskelijalle, mutta se ei integroidu opittavaan asiasisältöön ilman tarkkaa etukäteissuunnittelua. Jotta perustaitojen oppimista ja opetusta voisi kehittää, täytyisi ne liittää kiinteäksi osaksi opetuksen arviointia. Tunnettu asia on, että sitä mitä arvioidaan, sitä myös opetetaan ja opiskellaan. Arvioinnin avulla sekä opettaja että oppilaat saisivat myös tietoa perustaitojen tasosta sekä niiden kehitymisestä koulutuksen aikana.