

Kieli- ja kulttuuritietoisia kokeiluja Lapin ammattikorkeakoulussa

Riikka Partanen, FM, lehtori, Vastuulliset palvelut, Lapin ammattikorkeakoulu

Sisko Häikiö, FM, lehtori, Vastuulliset palvelut, Lapin ammattikorkeakoulu

Asiasanat: kielitietoinen opetus, kotoutuminen, kielen oppiminen, ulkomaalaiset opiskelijat

Johdanto: Oho! Mitä kielitietoisia kokeiluja ja miksi?

Kielen ja kulttuurin merkitys identiteettien rakentumisessa ja yhteiskuntaan kuulumisessa on suuri. Lapin AMKissa opiskelee monikielisiä ja -kulttuurisia tulevaisuuden osaajia, joiden viihtymiseen on kehitetty yhteisöllisiä ja innovatiivisia tapoja kotoutua paikkakunnalle ja oppia kieltä.

Tässä artikkelissa kerromme seuraavista Lapin AMKissa viime vuosina pilotoiduista kieli- ja kulttuuritietoisuuden kokeiluista: kielikummitoiminta, Finnish Club, Culture Bump sekä pelipohjainen kielenoppiminen.

Kielikummitoiminta: kansainvälinen kummitettava ja suomalainen kummi <3

Lapin AMKin englanninkielisissä koulutusohjelmissä toteutettiin keväällä 2022 kysely, jonka tuloksista ilmeni, että kansainväliset opiskelijat kaipaavat lisää kohtaamisia suomalaisten opiskelijoiden kanssa (Partanen & Häikiö 2023). S2- eli suomi toisena kielenä -opettajat käynnistivät *kielikummitoiminnan*, jossa ulkomaalaistaustaiset opiskelijat voivat saada tukea kotoutumiseen ja kielenoppimiseen suomalaisesta kielikummitusta. Toiminnassa suomea opiskeleva kansainvälinen opiskelija saa parikseen eli kielikummiin suomalaiseen opiskelijan, jonka kanssa he tapaavat säännöllisesti erilaisten teemojen merkeissä. Kielikummitoiminnan tavoitteena on, että kansainvälinen opiskelija saisi tukea ja motivaatiota

suomen kielen opintoihinsa ja suomalainen opiskelija saisi mahdollisuuden kotikansainvälistyä.

Kielikummitoimintaan on rakennettu yhden opintopisteen laajuinen runko Moodleen, joka sisältää aiheeseen perehtymisen sekä tehtävänannot ja palautukset opiskelijoiden keskinäisille tapaamisille. Mikäli molemmat opiskelijat suorittavat annetut tehtävät, he voivat saada opintopisteen lisäksi uutta näkökulmaa ja ymmärrystä ympäröivään todellisuuteen sekä parhaimmillaan elinikäisen ystävän. Kielikummitoimintaa on pilotoitu sekä Rovaniemen että Kemin kampuksilla vuosina 2023 ja 2024 ja se on saanut erityisesti kansainvälisiltä opiskelijoilta innostuneen vastaanoton. Mukana kokeiluissa on ollut ainakin hoitoalan, sosiaalialan, matkailun ja liiketalouden opiskelijoita ja opettajia.

Tulevaisuudessa haluaisimme pilotoida toimintaa myös insinööriopiskelijoilla ja vakiinnuttaa toiminnan osaksi IB:n, Tourismin ja Nursingin koulutusohjelmia. Kielikummitoiminta sopii hyvin käytännönläheiseksi osasuoritukseksi opintojaksolle, jolla käsitellään esimerkiksi monikulttuurisuutta tai monimuotoista työyhteisöä. Kielikummitoiminnan haasteena on, että se tarvitsee kehikseen opintojakson, jonka opettaja etsii suomalaisille ja ulkomaalaisille opiskelijoille parit ja seuraa oppimistehtävien suorittamista. Parien löytäminen voi olla välillä haastavaa. Kielikummitoiminta ei ole kiinteä osa kenenkään työsuunnitelmaa, joten toiminnan jatkuvuus on ei ole taattua. Jos kielikummitoiminnan ottaminen osaksi omaa opintojaksoa kiinnostaa, ota yhteyttä meihin artikkelin kirjoittajiin.

Finnish club: Rentoa suullisten vuorovaikutustilanteiden harjoittelua opettajan ohjauksessa

Vieraan kielen opettajille lienee tuttu tunne siitä, että suomalaiset ovat ujoja kommunikoimaan vieraalla kielellä, koska moni pelkää tekevänsä virheen. Sama koskee myös suomea opiskelevia korkeakouluopiskelijoita. Me suomalaiset emme tee harjoittelusta helpompaa, sillä vaihdamme helposti kielen englantiin, jos huomaamme ulkomaalaisen vasta opettelevan suomen kieltä. Valinnainen opintojakso *Finnish club* kehitettiin vastaamaan kansainvälisten opiskelijoiden tarpeeseen harjoitella suomen kieltä rennosti, mutta kuitenkin osaavan ammattilaisen tukemana.

Finnish club -tapaamisia järjestetään noin joka toinen viikko, ja opiskelijan osallistuessa niihin säännöllisesti hän voi saada opintopisteitä. Tapaamisiin ei tarvitse valmistautua eikä niistä tule koskaan kotitehtäviä. Niissä voidaan esimerkiksi pelata pelejä suomeksi tai keskustella

opiskelijan toivomasta aiheesta niin, että opiskelija saa vahvistusta omasta osaamisestaan tietystä temasta puhumisesta itselleen vieraalla kielellä. Tapaamiset ovat kestoaltaan 1–2 tunnin mittaisia ja niitä on järjestetty sekä Rovaniemen että Kemmin kampuksilla että verkossa. Osallistujia tapaamisissa on ollut 2–20 opiskelijaa per kerta.

Finnish clubien haasteena on opiskelijoiden tiukka opiskelurytmi. Moni opiskelija haluaisi kehittää suomen kielen taitoaan, mutta kaikki eivät ole saaneet tietoa Finnish clubien ajankohdista tai eivät jaksaa enää pitkän opiskelupäivän jälkeen osallistua tapaamisiin. Finnish clubit järjestetään yleensä iltapäivisin muunopetuksen jälkeen. Kiinteä lukujärjestysaika kansainvälisten opiskelijoiden opiskeluaikataulussa, esimerkiksi tietty viikonpäivä ja kellonaika, helpottaisi Finnish clubeihin osallistumista ja rytmittäisi kieliopintoja.

Culture Bump: Kohtaamisia opiskelijalta opiskelijalle

Kansainväliset opiskelijat ovat kokeneet suomalaisiin opiskelijoihin tutustumisen haastavana. Erityisesti korona-aikana kansainväliset opiskelijat kokivat jäävänsä korkeakouluyhteisön ulkopuolelle, sillä lähes kaikki sähköinen viestintä oli suomenkielistä (Partanen & Häikiö 2023). Kansainvälisessä liiketaloudessa aloitettiin syksyllä 2021 pilotti, jossa korkeakouluopiskelijoille tarjottiin mahdollisuutta järjestää työharjoitteluna toimintaa, jossa Lapin AMKin opiskelijatiimi suunnittelee teemallisia yhteistapaamisia suomalaisille ja kansainvälisille opiskelijoille. Tavoitteena on järjestää opiskelijoille informaaleja tilanteita tutustua toisiinsa ja muodostaa ystävyysuhteita.

Opiskelijatoiminnan nimeksi vakiintui *Culture Bump* ja toiminnan järjestäjiä kutsuttiin aluksi bumpereiksi. Culture Bumpissa saman tiimin on tarkoitus järjestää itse suunnittelemaan teematapaamisia yhden lukukauden ajan. Culture Bump on esimerkiksi vienyt opiskelijoita vierailulle paikallisiin yrityksiin ja vuokrannut elokuvateatterin käyttöönsä. Korona-aikana tapaamisia järjestettiin myös etänä pelaten esimerkiksi erilaisia verkkopelejä yhdessä. Tiimi saa käyttöönsä pienen rahasumman, jota se voi hyödyntää tapahtumien järjestämisessä. Toimintaa ovat viimeisen parin vuoden aikana järjestäneet ainakin liiketalouden, matkailun ja liikunnan opiskelijat ja välillä myös yliopiston kansainväliset opiskelijat.

Culture Bump -toiminnan haasteena on ollut rekrytoida siihen sitoutuneita opiskelijoita, jotka sekä suunnittelevat että toteuttavat tapaamisia koko lukukauden ajan. Ideaalitulanteessa tiimiin kuuluisi sekä suomalaisia että kansainvälisiä opiskelijoita, sillä Rovaniemellä tapahtumien järjestämistä helpottaa kovasti, jos edes yksi tiimistä osaa suomen kieltä sujuvasti. Culture

Bump -tapaamiset ovat tavoittaneet hyvin kansainväliset opiskelijat, mutta suomalaisten opiskelijoiden houkuttelevuus tapaamisiin on koettu haastavana. Culture Bump -tapahtumiin voi ilmoittautua ja niitä voi seurata Culture Bumpin omalta [Instagram-tililtä](#). Lue lisää Culture Bumpista Gomesin, Partasen ja Siippaisen artikkelista [Culture Bump to make students feel home in Lapland](#).

Pelipohjainen kielenoppiminen: uusi immerstiivinen opetus- ja oppimismenetelmä kielenopettajalle ja opiskelijalle

Lapin AMK on ollut kahdessa hankkeessa kehittämässä uusia pelipohjaisia vieraan kielen oppimismenetelmiä. Oulun yliopiston, Oulun ammattikorkeakoulun, Lapin AMKin ja FrostBitin yhteisessä [KulttuuriOsaaja-hankkeessa](#) kehitettiin kansainvälisille hoitotyön opiskelijoille *VR-puhesimulaatiopeli*, jossa opiskelija saa harjoitella työvuorovaikutustilanteita, ammattisanastoa ja -fraaseja kärsivällisten VR-hahmojen kanssa (Partanen, Koutonen & Taikina-aho 2022). VR-pelissä pelaaja on hoitajaopiskelijan roolissa ja kohtaa esimerkiksi polvileikkauksesta toipuvan potilaan sekä keskustelee lääkärin ja toisen hoitajan kanssa anafylaktisen reaktion saaneen potilaan hoidosta. Pelin tavoitteena oli, että opiskelija saisi itseluottamusta ja viestintätarhkeutta puhua ammattisuomea ennen työharjoittelujaksolle menoa. Simulaatio on integroitu osaksi sairaanhoitajan opintojen 2. lukukauden opintojakson suorittamista. Katso KulttuuriOsaaja-hankkeen puhesimulaatiopelin [esittelyvideo](#).

Kielenoppimiseen on kehitetty paljon sovelluksia, mutta puhuminen ihmiskasvoisen kumppanin kanssa on uutta. KulttuuriOsaaja-hankkeessa syntynyt simulaatio sai niin hyvän vastaanoton, että Lapin AMK haki Nordplus-rahoitusta vastaavanlaisen puhesimulaatiopelin rakentamiseen myös ruotsin kielen oppimiseksi. Lapin AMKin, FrostBitin, Tukholman ja Uppsalan yliopistojen [VR speech simulation game -yhteishankkeessa](#) (2023–2024) ollaan kehittämässä simulaatiopeliä, jossa pelaaja tapaa ruotsalaisen ystävänsä Annan yhteisellä mökkireissulla. Anna on ruotsin natiivipuhuja, jonka eri pelikerroilla vaihtuvat repliikit tarjoavat pelaajalle haastetta useampaan pelikertaan. Pelaaja käyttää pelissä ruotsia vuorovaikutustilanteissa, joissa hän keskustelee Annan kanssa esimerkiksi ajo-ohjeista mökille, Annan työllistymisestä sekä Annan sairastumisesta. Pelaajan on tarkoitus reagoida Annan tuottamiin repliikkeihin ruotsiksi, jolloin hän samanaikaisesti harjoittelee sekä kuullunymmärtämistä että vieraan kielen tuottamista autenttista vastaavassa

vuorovaikutustilanteessa. Tavoitteena on, että suomalaiset opiskelijat saisivat mahdollisuuden harjoitella suullista ruotsia ilman pelkoa epäonnistumisesta. Mökkipelistä on tulossa myös suomenkielinen ja saamenkielinen versio.

Erikieliset opiskelijaryhmät ovat pilotoineet mökkipeliä keväällä 2024 ja sitä on kehitetty opiskelijoiden antaman palautteen perusteella. Erityisesti VR-maailman immersiiivisyys on koettu myönteisenä; pelatessa unohtuvat arkihuolet ja oma puhelin. Kielenopettajat voivat tulevaisuudessa käyttää syksyllä 2024 valmistuvaa kielenoppimispeliä osana vieraan kielen opintojaksojensa suoritusta. Opiskelijan on tarkoitus voida käydä harjoittelemassa ruotsin kieltä myös itsenäisesti, mikäli kampukselle saadaan järjestettyä luokkatila, jonne opiskelija voi hakeutua omalla ajallaan vapaasti pelaamaan. Haasteena aiemman KulttuuriOsaaja-simulaation kanssa on ollut laitteiden toimivuus; VR-laitteet eivät ole aina toimineet opettajan viedessä ryhmänsä pelaamaan. VR-laitteiden yleistyessä niiden käytöstä tulee tutumpaa sekä opiskelijoille että opettajille, jolloin myös niiden käyttö helpottuu.

Tulevaisuuden kieli- ja kulttuuritietoisuuspilotit

Lapin AMKin arjessa kieli- ja kulttuuritietoisuus voi esimerkiksi tarkoittaa erilaisuuden kunnioittamista, arvostavaa kielenkäyttöä vuorovaikutustilanteissa, kielten ja kulttuurien moninaisuuden ymmärtämistä sekä jokaisen yksilön oman kieli- ja kulttuuritaustan arvostamista. Lapin AMK on tarjonnut paikallisten yritysten tarpeisiin räätälöityä kieli- ja kulttuuritietoisuuskoulutusta myös palvelutoimintana. Talon sisällä kieli- ja kulttuuritietoiset toimet ovat toistaiseksi kohdistuneet opiskelijoihin, mutta henkilökunnallekin ne voivat olla vielä uusi asia.

Seuraavana kielitietoisuutta edistävänä toimenpiteenä voisimme pilotoida kolmiportaista S2-tuen mallia. Sen portailla kielitietoiset tukitoimet kohdistuisivat eri kohderyhmiin: 1) T2T eli teacher to teacher, 2) T2S eli teacher to student ja 3) S2W eli student to worklife. Pilotti voitaisiin aloittaa ensimmäiseltä portaalta, jolloin pilotoitaisiin jonkin opintojakson yhteissuunnittelua niin, että sisältöaineiden opettaja ja S2-opettaja yhteistyössä pohtisivat opintojaksolle sopivia tukitoimia, joiden avulla kielenoppijan oppimista voi edistää opintojaksolla. Olisi hyvä, jos kielitietoiset käytännöt tulisivat tutuksi opetushenkilöstölle esimerkiksi työpajatyöskentelyn avulla. Kaikki opiskelijat hyötyvät materiaalien, ohjeistusten ja käytäntöjen selkiyttämisestä, vaikka kielitietoiset käytännöt tukevatkin erityisesti S2-taustaisten oppimista.

Lähteet

Partanen, R., & Häikiö, S. 2023. Toimiva monikielinen korkeakouluympäristö edistää kansainvälisten opiskelijoiden yhdenvertaisuutta: tapaustutkimus Lapin ammattikorkeakoulussa. *Ammattikasvatuksen Aikakauskirja*, 25(3), 30–48. Viitattu 5.4.2024 <https://doi.org/10.54329/akakk.137488>.

Partanen, R., Koutonen, J., & Taikina-Aho, J.-M. (2022). VR-simulaatiopeli suomalaisen työelämään tähtäävien aikuisten kielenoppijoiden tukena. *Aikuiskasvatus*, 42(3), 230–236. Viitattu 7.4.2024 <https://doi.org/10.33336/aik.122028>.