



“Syntyy semmosta iloa ja se on hyvä asia.”

“Se on tärkeää, että teen jollekin toiselle jotain hyvää, se niinkun musta tuntuu hyvälle. Jäi mulle hyvä fiilis, että musta on jotain hyötyä tässä yhteiskunnassa.”

[www.experienceworkshop.org](http://www.experienceworkshop.org)

# SILLAT

## Opas siltojen rakentamiseen luovan ja toiminnallisen pedagogiikan keinoin

Jyvälän Setlementin Sillat-hankkeen  
(2018–2020) loppujulkaisu

## Sisällys

Alkusanat.....	3
1. Mitä tarkoittaa STEAM?.....	4
2. Ryhmätoiminta.....	4
2.1 Siltojen rakennusta musiikin keinoin.....	4
2.2 Siltojen rakennusta STEAM-materiaaleja käyttäen.....	5
3. Kielen oppiminen STEAMIN kautta.....	8
4. Tapahtumat.....	13
5. Koulutukset.....	20
Loppusanat.....	23

# Alkusanat

Jyvälän Setlementti ry toteutti Sillat-hankkeen Opetushallituksen myöntämällä kotoutumisen edistämisen valtionavustuksella elokuun 2018 ja kesäkuun 2020 välisenä aikana.

Hankkeella oli kaksi ensisijaista tavoitetta:

1. **Maahanmuuttajien kotoutumisen, osallisuuden ja hyvinvoinnin edistäminen monialaisen oppimisen keinoin** (ml. STEAM-metodologia: *science, technology, engineering, arts ja mathematics*).
2. **Hyvien etnisten suhteiden edistäminen: suomalaisten ja muualta tänne muuttaneiden välisten kohtaamisten ja vuoropuhelun lisääminen toiminnallisten menetelmien avulla.**

Hankkeen aikana pilotoitiin erilaisten ryhmien kanssa menetelmiä ja toimintamalleja, yhteistyökumppaneina ryhmätoiminnassa olivat Koulutuskuntayhtymä Gradia sekä Jyvälän Setlementin Avaimet onnistumiseen -koulutus ja Oma polku -nuorten ryhmä. Ryhmätoiminnan lisäksi toteutettiin ihmisiä yhteen tuovia tapahtumia sekä koulutuksia.

**Hankkeen perusrakenne muodostui hiljattain Suomeen muuttaneille aikuisille suunnatusta ryhmätoiminnasta sekä kaikille avoimista koko perheen tapahtumista ja työpajoista.** Ryhmätoiminnassa osallistujat tutustuivat uusiin STEAM-harjoituksiin ja -materiaaleihin, joita käytettiin myös tapahtumien aikana koko perheen työpajoilla. Tavoitteenamme oli mahdollistaa ryhmätoimintaan osallistuville maahanmuuttajille ohjauskokemuksen saaminen tapahtumissa ja työpajoissa. Tapahtumat mahdollistivat kohtaamisia eri taustoista tulevien ihmisten välillä sellaisissa puitteissa, joissa toiminnallinen sisältö helpottaa kommunikaatiota ja kohtaamista. Lisäksi hankkeen aikana toteutettiin maahanmuuttajien kanssa työskenteleville opettajille, ohjaajille ja vertaisohjaajille pienimuotoisia koulutuksia, joissa tutustuttiin STEAM-metodologiaan.

Hankkeen yhteistyökumppanina oli Experience Workshop ay, jonka asiantuntijat ovat maahanmuuttajataustaisia jyväskyläläisiä. Hankkeessa hyödynnettiin EW:n käyttämiä STEAM-metodeja ja -materiaaleja.

Tähän menetelmäoppaaseen on kerätty helmiä Sillat-hankkeen ajalta.

**Lue, inspiroidu ja kokeile omassa työssäsi tai arjessasi!**

Rakentavin terveisin,

Sillat-hankkeen tiimi

Maia Fandi, Maria Typpö, Nora Somlyody ja Kristof Fenyvesi

# 1. Mitä tarkoittaa STEAM?

Hankkeen keskiössä on STEAM, tulokulma, jonka nimi on lyhenne englannin kielen sanoista *science, technology, engineering, arts ja mathematics* eli tiede, teknologia, insinööri-/ongelmanratkaisutaidot, taiteet ja matematiikka. Sillat-hankkeessa yhteistyökumppanina oli Experience Workshop ay, joka on yksi STEAMin ja siihen liittyvien materiaalien edelläkävijä Suomessa. STEAM-asiantuntijoina hankkeessa toimivat Nora Somlyody ja Kristof Fenyvesi. Lisäksi hankkeessa työskenteli musiikkipedagogi Maria Typpö, jonka laaja-alaisen osaamisen kautta musiikki nousi kuvataiteen ohella hankkeen keskeisimmäksi taiteenlajiksi.

Suomen peruskoulujen uusi opetussuunnitelma (2014) suosittaa oppilaslähtöistä, monialaista ja ilmiöperustaista oppimista. STEAM-tulokulma tarjoaa perusteellisen pohjan tällaiselle oppimiselle, mutta myös sen soveltamiselle aikuisten oppimisympäristöihin, kuten kotoutumista tukeviin koulutuksiin. STEAMissa olennaista on monien eri näkökulmien ja taitojen käyttäminen oppimisessa, ja se edistää tekemisen ja leikin kautta oppimista. Lisäksi STEAM on tunnistettu tehokkaaksi pedagogiseksi tavaksi hyödyntää tiedon ja oppimisen keinoja sosiaalisesti ja kulttuurisesti inklusiivisiin tavoitteisiin pääsemiseksi.

Sillat-hankkeessa STEAMia sovellettiin kotouttavaan työhön ja yhteisötyöhön. Hankkeessa tunnistettiin osallistujat taidokkaina yksilöinä, joilla on moninaista tietoa ja taitoa, josta muutkin voivat oppia. Jotta jokainen voisi jakaa tietoaan ja taitojaan, osallistujien täytyy ensin tunnistaa oma osaamisensa ja sen potentiaalinen arvo jakamisen, kommunikointitaitojen kehittämisen, suomen kielen oppimisen ja kulttuuriin tutustumisen kannalta.

## 2. Ryhmätoiminta

Sillat-hankkeen ryhmätoiminnassa keskeisiä periaatteita olivat toiminnallisuus, yhdessä tekeminen ja se, että jokaisella on mahdollisuus osallistua omien taitojen mukaan. Jokaisella on tilaa onnistua ja loistaa! Kaikessa toiminnassa huomioitiin, että ryhmätoimintaan osallistuvat vasta harjoittelevat suomen kieltä, joten toimintaan pitää voida osallistua pienelläkin kielitaidolla.

### 2.1 Siltojen rakennusta musiikin keinoin



Musiikki voi olla keskeisessä roolissa siltojen rakentamisessa. Tästä saimme herkullisia kokemuksia hankkeen aikana. Oheiset kuvat kertovat, mitä musiikki voi merkitä: iloa, yhdessäoloa ja ihmisenä kasvamista yhdessä toisiamme tukien. Kuvat ovat hankkeen eri tapahtumista, joissa musiikki oli osa toiminnallista yhdessä tekemistä. Tapahtumissa ihmisiä tuli ja meni, ja välillä kokoonnuttiin yhteen tekemään musiikkia. Juuri yhdessä tekeminen oli parasta. Musiikki tuo ihmiset yhteen rikkoen samalla jäätä ihmisten välillä ja antaen kaikille mahdollisuuden kommunikoida, vaikka yhteistä kieltä ei olisikaan.

Musiikin tekeminen yhdessä vaikuttaa usein niin, että ihmiset vapautuvat ja rohkaistuvat toimimaan. Musiikki on väylä toisen ihmisen lähelle, se koskettaa ja nostaa tunteita. Se menee niin sanotusti ihon alle. Musiikin avulla voimme myös jakaa taustaamme ja historiaamme, ja siksi se voi synnyttää syviäkin keskusteluja.

Sillat-ryhmissä käytettiin ryhmäytymisen tukena musiikkia. Lauloimme ryhmässä suomen kielen taitoa tukevia sekä eri kielisiä lauluja niin, että kaikkien toiveet saivat kuulua. Musiikin tarkoitus oli yhdistää ihmisiä, vapauttaa ja rohkaista heitä sekä vahvistaa suomen kielen oppimista ja ko. tapoamisen teemaa. Hankkeen aikana syntyi myös lauluja. Nämä kaksi alla olevaa laulua ovat hankkeen tunnuslauluja, joita lauloimme ryhmätapaamisten aluksi.

Tuu ja tee -laulu syntyi tunnuslauluna ensimmäiselle ryhmälle, joka oli nimeltään "Tuu ja tee". Siinä toivotetaan kaikki mukaan tekemään ja toimimaan yhteiseksi iloksi. Sillat-laulu syntyi ryhmätoimintaan, kun laajensimme työtämme oppilaitoksiin. Laulut on tehnyt Jyvälän Setlementin Sillat-hankkeen työntekijä, musiikkipedagogi Maria Typpö.

*Tuu ja tee, tuu mukaan, yhteiseen iloon, jakamiseen. Tuu ja tee, tuu mukaan, tervetuloa!*  
[Kuuntele Tuu ja tee -laulu YouTubessa.](#)

*Sillat, sillat, tulkaa kaikki rakentamaan siltoja yhdessä. Sillat, sillat, parhaat sillat rakennetaan yhteistyöllä.* [Kuuntele Sillat-laulu YouTubessa.](#)

## 2.2 Siltojen rakennusta STEAM-materiaaleja käyttäen

Parhaimmillaan STEAM-materiaalien avulla voidaan herätellä luovaa ajattelua ja ongelmanratkaisua sekä vahvistaa yhteistyötaitoja ja yhteishenkeä. Seuraavaksi esittelemme kaksi mielenkiintoista esimerkkiä STEAM-materiaaleista: jättikokoisen Agathias-puupalapelin ja CaraWonga-mosaikkimaton, joiden kokoamisessa tulee esiin paljon muissakin STEAM-harjoitteissa tyypillisiä piirteitä.

### Agathias – suuri puupalapeli

Agathias-palapeli on tehty isoista puulevyistä, ja kootun palapelin halkaisija on 180 cm. Erityinen kuvio on saanut alkuperäisen ideansa ikivanhasta unkarilaisesta kirjasta, vuodelta 1483. Keksijä on unkarilainen taiteilija ja toimittaja Gábor Gondos. Agathias-palapelin kokoaminen on yhteisöllinen aktiviteetti, jossa symmetristen muotojen yhdistäminen yhdistyy ongelmanratkaisuun, jossa tarvitaan yhteistyötä. Tehtävän ratkaisemiseksi jokainen osallistuja tarvitsee muiden apua ja näkökulmia, mikä on herkullinen pohja yhteisöllisyyden vahvistamiselle.



## CaraWonga-matto

CaraWonga on itse koottava huopamatto, joka on valmistettu 80 % kierrätetystä teollisuushuovasta. Kangaspaloista voi suunnitella oman maton tai yhdistää paloja geometrisen kuvioesimerkin mukaan. CaraWonga on unkarilaisen muotoilijan Katalin Gálin keksintö. Maton erikoisuutena on se, että sen voi taittelutekniikalla koota ja purkaa lukemattomia kertoja. Kokoamiseen ei ole yhtä oikeaa tapaa, vaan siinä voi joko seurata valmista mallia tai luoda oman uniikin kuvion. Maton kokoaminen on yhteisöllinen aktiviteetti.



Palapelin ja mosaiikkimaton kokoamisella on moninaisia positiivisia vaikutuksia niin yksilöiden kuin ryhmätoiminnankin kannalta. Kokoamisessa tarvitaan yhteistyötä, ja tekemisen lomassa syntyykin luontevasti yhteistyöpareja tai pieniä yhteistyötiimejä ryhmän sisällä. Yhteistyössä yhteistä kieltä ei välttämättä edes tarvita. Osallistujat tulevat yhteen etsimään palojen pareja tai näiden sopivaa paikkaa. Kokoamisprosessi kannustaa yhteistyöhön ja edistää uudenlaista vuorovaikutusta ryhmän sisällä. Yhdessä aikaansaatu lopputulos vahvistaa yhteisöllisyyden kokemusta ja menestyksen tunnetta. Kokoamisen logiikka ei ole itsestään selvä, mutta ei myöskään liian vaikea. Ratkaisun etsiminen kannustaa vuorovaikutukseen ja saa toisilleen vieraatkin ihmiset kommunikoimaan keskenään. Ratkaisun löytäminen haastaa loogisen ja kombinatorisen ajattelun sekä yhteistyötaidot. Jokainen kielitaidostaan ja koulutuksestaan riippumatta voi saada onnistumisen kokemuksia.

Palapelin ja maton kokoaminen ovat hyviä tapoja harjoitella taidetta ja luovaa tekemistä sekä tekemiseen liittyvää konkreettista sanastoa (esim. värit, numerot, suunnat, kokoamiseen liittyviä verbejä sekä kannustavia sanoja ryhmätyön eteenpäin viemiseksi). Palapelin rakentaminen ja maton kokoaminen ovat dynaamisia aktiviteetteja, jotka myös muuttavat tilankäyttöä tyyppisestä luokkahuonekäytöstä.



### 3. Kielen oppiminen STEAMIN kautta

STEAM-tulokulma edistää kielen oppimista, koska se yhdistää luovaa tekemistä sanaston ja monipuolisen ilmaisun oppimiseen. Se tuo esiin uutta sanastoa, joka opitaan tekemisen avulla ja joka mahdollistaa aiheisiin liittyvää keskustelua sekä vapaata vuorovaikutusta. STEAM-aktiviteetit vahvistavat loogista ajattelua sekä taiteellisia taitoja. Aktiviteetit voi toteuttaa niin, että lopputulos on yhteisöllinen teos, joka yllättää ja rohkaisee! Koska aktiviteetit kannustavat heittäytymään, osallistujilta voi löytyä sen myötä myös lisää rohkeutta käyttää suomea ja ylipäänsä puhua rohkeammin. Esimerkiksi sellaiset henkilöt, jotka eivät luokahuoneessa tyypillisessä opetustilanteessa rohkenisi viittaamaan ja vastaamaan, voivat STEAM-aktiviteettien myötä löytää rohkeutta ilmaisuunsa.

#### A. Luova harjoitus: "Picasso"

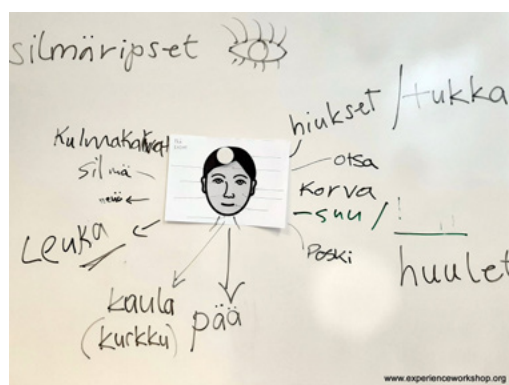
Tässä yksi osiin purettu esimerkki STEAMin monialaisuudesta ja siitä, miten sitä voi yhdistää kielen oppimiseen. Tämä Picasso-kokonaisuus liittyy muun muassa kasvo-, muoto-, luonne- sekä värisanaston opiskeluun. Kokonaisuuden voi jakaa useammalle kerralle.

1. Tutustutaan eri geometrisiin muotoihin (ympyrä, neliö, kolmio, suorakulmio...), minkä jälkeen ryhmissä muodostetaan ohjaajan johdolla näitä muotoja väripaperista. Tähän harjoitukseen voi yhdistää myös väri- ja/tai numeroharjoituksia.

2. Picasso-työskentely: tutustutaan Picasson tyyliin *Woman in beret and checked dress* -kuvan avulla, mainitaan myös taidettyli kubismi.
3. Tehdään kasvat kubismin tyyliin. Työskentelyssä erilaiset muodot ja värit ovat tärkeitä. On hyvä muistuttaa, että ei ole oikeaa tai väärää tapaa tehdä.
  - Kaikki saavat mustan paperiarkin sekä värikkäitä papereita.
  - Värikkästä paperista leikataan pää ja liimataan se mustaan paperiin.
  - Muista väripapereista leikataan geometrisia muotoja, joista tulee kasvojen osia.
  - Suunnitellaan omakuva ja liimataan kasvon osat omalle paperille. Tämän kohdan voi toteuttaa myös pareittain tai pienissä ryhmissä, jolloin paperille ei tehdäkään omia kuvia vaan esimerkiksi mielikuvitushenkilö, joka toteutetaan tekijöiden toiveiden mukaan. Tälle mielikuvitushenkilölle voidaan antaa nimi sekä muita kuvaavia ominaisuuksia, kuten ikä, sukupuoli ja ammatti.

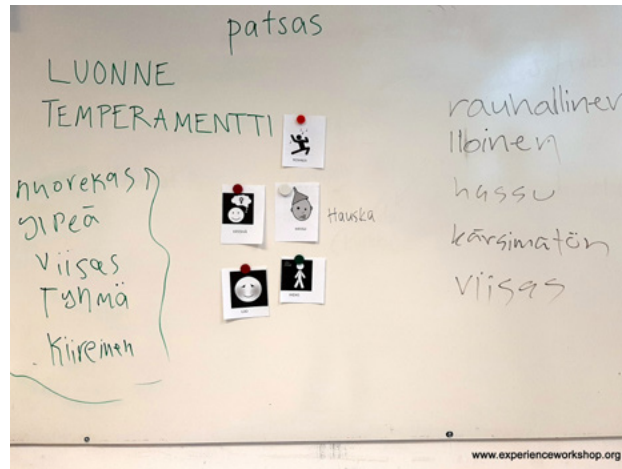


4. Omien Picasso-töiden esittely: jokainen kuvailee mahdollisimman yksityiskohtaisesti, millainen oma omakuva on (muodot, värit, kasvon osat jne.). Kuvaillaan myös, millainen ihminen kuvassa on (luonne).
5. Tutustutaan kasvojen sanastoon



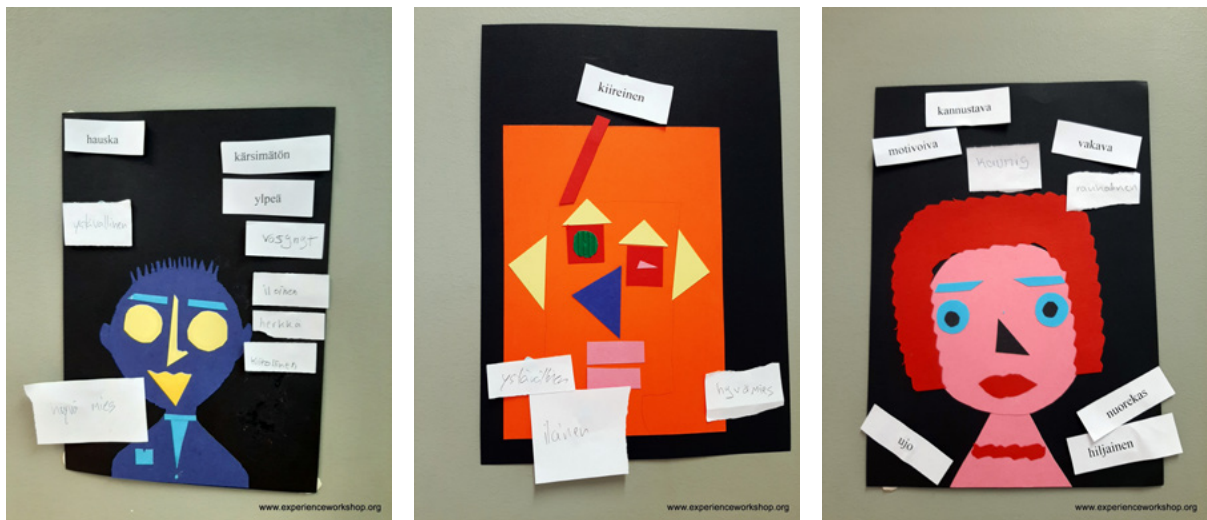
6. Luonne/temperamentti: osallistujat jaetaan pienempiin ryhmiin, joissa keksitään eri luonteenpiirteitä/kuvaavia sanoja ihmisistä, esim. kaunis, rehellinen, iloinen, pelottava, rakastunut... Kaikki keksityt sanat kirjoitetaan ylös paperille. Huom! Kaikkien ryhmässä on ymmärrettävä nämä sanat. Jos joku ei ymmärrä, ryhmä selittää.

7. Näistä luonnesanoista ryhmä valitsee viisi sanaa, jotka kirjoitetaan taululle.



8. Jokaisen ryhmän sanat ovat nyt taululla. Näistä jokainen ryhmä valitsee ohjaajan johdolla kaksi sanaa, joista he tekevät kaksi eri patsasta omilla kehoillaan. Patsaat kuvaavat valittuja sanoja.
9. Patsasnäyttely: Ryhmät esittävät vuorollaan omat patsaansa, ja muut arvaavat, mikä ominaisuus on kyseessä. Patsas voi olla paikallaan tai se voi liikkua ja pitää ääntäkin.
10. Kun kaikki patsaat on käyty läpi, jokainen saa valita taululla olevan tai itse keksityn, itseä kuvaavan luonnesanan, joka kirjoitetaan paperille. Kun sanat on kirjoitettu paperille, paperit laitetaan hattuun, josta jokainen saa nostaa yhden. Lopuksi arvuutellaan vuorotellen, kenen osallistujan luonnesana paperissa on. Jokaisen luonnesanan kohdalla henkilö itse saa halutessaan kertoa, miksi oli kirjoittanut paperille juuri ko. sanan.
11. Kerrataan luonnesanoja pienissä ryhmissä tai pareittain niin, että jokainen ymmärtää sanat. Tämän jälkeen käydään kiinnittämässä seinillä olevien Picasso-kasvojen viereen näitä luonnesanoja. Kirjoitetaan uusia sanoja, jotka tulevat esiin keskusteluissa, ja lisätään nekin kasvojen viereen.





Picasso-harjoitukset olivat onnistunut kokonaisuus, jota voi jatkaa haluamallaan tavalla. Meillä oli tässä prosessissa mukana myös musisointia ja muita harjoitteita.

Prosessi herätti osallistujissa paljon kysymyksiä ja pohdintaa: Kuinka paljon yhteiskunnan tai perheen ja suvun aatteet ja arvot vaikuttavat siihen, millainen ihmisestä tulee ja mitä odotuksia häneen kohdistuu? Saako ihminen olla vapaasti oma itsensä? Millaisia rooleja ihmisellä on eri tilanteissa ja millaisia odotuksia niihin liittyy? Picasso-työskentely sai ryhmässä aikaan hyvää ja luonnollista keskustelua ja toi osallistujille lisää ymmärrystä itsestä ja muista.

## B. Lumihuutalet

4D Frame -sarjaan kuuluu erikokoisia osia, jotka soveltuvat hyvin matemaattisten kuvioiden mallintamiseen ja omien rakennelmien tekemiseen. Tehtäväesimerkki: luo lumihuutaletta ohjeiden tai oman maun mukaan ja keskustele talvesta parin kanssa tai ryhmässä.

[Oppimateriaalia ja ohjeita Experience Workshopin nettisivuilla \(englanniksi\)](#)



### C. Mosaiikkityöt

CaraWonga-mosaiikkisetti sisältää värikkäitä, kierrätettyjä huopapaloja, joiden pohjassa on korkikerros. Mosaiikin kokoaminen kehittää kaksiulotteista – ja visuaalisten illuusioiden kautta myös kolmiulotteista – hahmotuskykyä ja loogisia taitoja. Tehtäväesimerkki: luo oma mosaiikki tai mandaala ja esittele se.

[Oppimateriaalia ja ohjeita Experience Workshopin nettisivuilla \(englanniksi\)](#)



### D. Poly-Universe-peli

Poly-Universe edistää tekemällä oppimista ja ongelmanratkaisua matematiikan ja taiteen avulla. Poly-Universe-kokonaisuus perustuu kolmeen erilaiseen geometriseen kuvioon: neliöön, kolmioon ja ympyrään. Paloilla voi luoda omia kuvioita tai pelata yhdessä. Tehtäväesimerkki: pelaa paloilla dominoa parin kanssa ja selitä parille vaihe vaiheelta ääneen.

[Oppimateriaalia ja ohjeita Experience Workshopin nettisivuilla \(englanniksi\).](#)



## 4. Tapahtumat

Ryhmätoiminnan rinnalla toinen keskeinen toimintamuoto olivat tapahtumat. Sillat-hankkeen tapahtumat ja työpajat olivat kaikille avoimia koko perheen tapahtumia. Tapahtumissa oli toiminnallista tekemistä, johon kenen tahansa iästä, kielitaidosta tai taustasta huolimatta oli helppo tulla mukaan.

Tapahtumien ja työpajojen järjestämisessä hankehenkilökunta oli keskeisessä roolissa, mutta kaikissa tapahtumissa tehtiin tiivistä yhteistyötä yhteistyökumppaneiden kanssa. Lisäksi tapahtumien ohjaajatiimeissä oli mukana maahanmuuttajataustaisia vapaaehtoisia, jotka pääsivät näyttämään ja käyttämään osaamistaan uudessa kontekstissa. Tavoitteena oli, että sen sijaan, että hankehenkilökunta toteuttaisi tapahtumien sisällön, vapaaehtoiset olisivat pääroolissa työpajoissa ja tapahtumien ohjelmassa. Vapaaehtoiset pääsivät kommunikoidaan suomeksi, käyttämään omia taitojaan, kohtaamaan uusia ihmisiä sekä ylittämään itsensä (esim. ujoutensa tai epävarmuutensa puhua suomea). Ohjatessaan tapahtumissa lapsia, nuoria ja perheitä vapaaehtoiset pääsivät nauttimaan ohjaajan roolista.

Hankkeen aikana toteutui 12 tapahtumaa, joista kolme oli kokonaan itse järjestämiämme, ja yhdeksässä järjestimme työpajan yhteistyötahon järjestämässä isommassa tapahtumassa. Kaikki työpajat ja tapahtumat toteutettiin yhteistyössä Experience Workshopin kanssa.

1. **Moninaisuuden torni -työpaja** Valon kaupunki -tapahtumassa, syyskuu 2018
2. **Jyväskylän Pelipäivä 2018**, marraskuu 2018
3. **Tuu mukaan! Ystävänpäivän tapahtuma** Veturitalleilla yhteistyössä Jyväskylän kaupungin nuorisopalvelujen ja Yhdessä ei olla yksin -hankkeen kanssa, helmikuu 2019
4. **Työpaja** Jyväskylän päivillä kaupungin pääkirjastossa, yhteistyössä Jyväskylän kaupungin kulttuuripalveluiden kanssa, maaliskuu 2019
5. **Työpaja** Yläkaupungin Yö -tapahtumassa, toukokuu 2019
6. **Työpaja** peruskoululaisille suunnatussa ToukoFest-tapahtumassa Hipposhallissa, toukokuu 2019
7. **Työpaja** Lasten designviikolla (Helsinki Design Week -tapahtuman yhteydessä) Helsingissä Annantalolla, syyskuu 2019
8. **Sillat-työpaja** Valon kaupunki -tapahtumassa, syyskuu 2019
9. **Työpaja** Koulutuskuntayhtymä Gradian järjestämässä Meistä on moneksi YK:n päivän tapahtumassa, lokakuu 2019
10. **Jyväskylän Pelipäivä 2019**, marraskuu 2019
11. **Jyväskylä, lasten kylä -työpaja** Jyväskylän Sydän -tapahtumassa yhteistyössä Unicefin ja Jyväskylän kaupungin kulttuuripalvelujen kanssa, marraskuu 2019
12. **Joululaulut** Jyväskylän joulu -tapahtumassa, joulukuu 2019

## Tapahtumien valmistelu

Tapahtumien ja työpajojen tarkoituksena oli tuoda mielekkään toiminnan kautta yhteen eri taustoista tulevia ihmisiä. Valmistelussa ja suunnittelussa olennaisessa roolissa oli osallisuus. Ennen kutakin tapahtumaa Sillat-hankkeen ryhmäläiset tai muuta kautta mukaan tulleet maahanmuuttajataustaiset vapaaehtoiset saivat valmennusta, jotta he voivat toimia tapahtuman ohjaajatiimissä. Valmennuksesta osallistujat saivat voimaa ja valmiuksia ohjaamiseen, sisällön suunnitteluun ja osallistumiseen sekä pääsivät harjoittelemaan kohtaamista suomeksi. Huolellisen valmistautumisen lisäksi hankehenkilökunta toimi tapahtumien aikana vapaaehtoisten tukena omien taitojen käytössä ja kontaktien luomisessa yleisön kanssa. Näin maahanmuuttajataustaiset vapaaehtoiset pääsivät turvallisessa, tuetun vapaaehtoistoiminnan kontekstissa harjoittelemaan ohjaajuutta, käyttämään suomea ja saamaan uusia kokemuksia.

Humanistisen ammattikorkeakoulun opiskelija Anni Niemelä kartoitti syksyllä 2019 Jyvälän Oma polku -ryhmässä mukana olevien nuorten kokemuksia Sillat-hankkeesta tehdystä vapaaehtoistoiminnasta. Oma polku -ryhmä on kohdennettu nuorille, jotka ovat tulleet Suomeen yksin ilman vanhempia.

”Se on tärkeää, että teen jollekin toiselle jotain hyvää, se niinkun musta tuntuu hyvälle. Jäi mulle hyvä fiilis, että musta on jotain hyötyä tässä yhteiskunnassa.”

”Minä sain iloa siitä ja vanhemmat ja lapset pääsi tekemään jotain.”

”Syntyy semmosta iloa ja se on hyvä asia.”

”Mä tykkään tehdä töitä lasten kanssa, niistä tulee mulle hyvä fiilis. Ne ei ajattele mistä maasta sä oot, mitä kieltä sä puhut, mikä sun uskonto on.”

Haastateltujen sitaatit: Niemelä, Anni 2019. Vapaaehtoistyö kotoutumisen tukena: Oma Polku -nuorten kokemuksia ja kehitysideoita vapaaehtoisuudesta Jyvälän Setlementti ry:lle. Opinnäytetyö, Humanistinen Ammattikorkeakoulu. Saatavissa: [www.theseus.fi/handle/10024/262473](http://www.theseus.fi/handle/10024/262473)

Lisää tietoa Oma Polku -hankkeesta:

[Monikulttuuristen nuorten vapaaehtoistoiminnan opas ammattilaisille \(pdf\)](#)

## 1. Valon kaupunki 2018

Valon kaupunki on urbaanin valaistuksen kehittämishanke, jota koordinoi Jyväskylän kaupunki. Joka syksy järjestetään Valon kaupunki -tapahtuma, jossa kaupunki täyttyy valoteoksista. Jyväskylän Valon kaupunki -tapahtuma 2018 oli Sillat-hankkeen ensimmäinen tapahtuma, johon osallistuimme yhden illan mittaisella Warka – moninaisuuden torni -työpajalla (4D Frame Warka Tower). Työpajaan kutsuttiin vapaaehtoisiksi Jyvälän Settlementin Oma polku -ryhmän nuoria. Teknisesti torni koostuu 225 muoviputkesta sekä liittimistä, joista on mahdollista rakentaa 5 metrin korkuinen struktuuri. Warka-torni on alun perin suunniteltu auttamaan Etiopian väestöä saamaan ilmasta puhdasta vettä, Jyväskylässä Warka-tornin versiota käytettiin mahdollistamaan yhteinen moninaisuuden kokemus.

Moninaisuuden torni -työpajassa Sillat-hankkeen 20-henkinen ryhmä alkoi rakentaa tornia kaupungin keskustan Kirkkopuistoon, muiden valoteosten läheisyyteen. Rakentamisprosessi oli kaikille avoin, ja vähitellen uusia innostuneita – niin lapsia, nuoria, aikuisia kuin senioreitakin – liittyi joukkoon rakentamaan. Rakentaminen vaati yhteistyötä entuudestaan tuntemattomien ihmisten kesken, ja vapaaehtoiset ohjasivat prosessia yhdessä työntekijöiden kanssa. Warka-torni nousi korkealle, ja illan hämärtyessä valmis torni valaistiin UV-valolla. Kun pimeys laskeutui, torni muuttui erityiseksi valoteokseksi, jonka ympärille ihmiset kokoontuivat ihailemaan ja tanssimaan DJ Koshizin soittaman musiikin tahtiin. Illan aikana tuhannet ihmiset kävivät ihailemassa torniamme ja muita Kirkkopuistossa olleita valoteoksia.

Yksi nuori afganistanilainen vapaaehtoinen kommentoi, että tämä oli ensimmäinen kerta, kun hän sai Suomessa asuessaan olla mukana **omien taitojensa mukaan, taustasta riippumatta**.

[Lisää tietoa Valon kaupunki-tapahtuman työpajasta Experience Workshopin nettisivuilla \(englanniksi\).](#)

[Valon kaupunki -tapahtumasta kuvattu video YouTubessa](#)



Lisää Warka-tornista:

## VALON KAUPUNGISSA rakennetaan yhdessä WARKA – MONINAISUUDEN TORNI 4Dframe-materiaalista

Miten kerätä vettä ilmasta? Geometria ja taide saattavat auttaa ongelman ratkaisemissa. Warka Water on italialaisen arkkitehdin, Arturo Vittorin luomus. Warka-Torni on pystysuora rakennelma, joka on suunniteltu keräämään juomakelpoista vettä ilmasta, joka antaa vaihtoehtoisen veden lähteen maalaisyhteölle, jolla on ongelmia juomakelpoisenvedenhankkimisessa.



Warka-Torni rakennetaan Sillat-hankkeen osaksi, joka on Jyvälän Setlementin ja Experience Workshop ayn yhteistyö.

Jyvälän  
Setlementti

ROHKEASTI IHHISEN PUOLELLA

[www.experienceworkshop.org](http://www.experienceworkshop.org)

## 2. Yläkaupungin Yö 2019

Yläkaupungin yö -tapahtuma merkitsee kesän alkua Jyväskylässä. Sillat-työpaja, joka koostui vierekäisistä musiikkityöpajasta ja STEAM-leikkipisteistä, järjestettiin Mäki-Matin perhepuistossa. Lämmin ilma suosi tapahtumaa, ja ihmisiä oli todella paljon liikkeellä.

Tapahtumaan valitsimme lauluiksi tuttuja suomalaisia lastenlauluja, kuten Elefanttimarssi, joihin mahdollisimman moni voisi tulla mukaan matalalla kynnyksellä. Ennen tapahtumaa kävimme laulut läpi Oma polku -ryhmässä, ja kaksi vapaaehtoista tuli mukaan toteuttamaan musiikkiosuutta. Pistemme sijaitsi hyvin keskeisellä paikalla puistossa, joten päivään mahtui monia musiikillisia kohtauksia. Kaikki pääsivät osallistumaan ja halutessaan myös kokeilemaan soittimia ja toivomaan lauluja, joita toteutimme mahdollisuuksien mukaan. Viereisestä afrikkalaisen ruoan pisteestä saimme joukkoomme mukaan erään miehen djembeä soittamaan, ja yksi nuori vapaaehtoinen lauloi ja soitti afganistanilaista perinnesoitinta damburaa.

STEAM-leikkipisteillä lapset viihtyivät rakentelemassa erilaisten rakennussarjojen avulla (kuten Its-phun ja LUX). Yleensä näitä STEAM-sarjoja voi ottaa käyttöön ilman erityisiä ennakkotietoja, mutta kaksi vapaaehtoista oli mukana siltä varalta, että apua tarvittaisiin. Lisäksi yksi vapaaehtoinen esitteli omaa kädentaito-osaamistaan ja teki STEAM- teemaisia helmitöitä yhdessä lasten kanssa.

Yläkaupungin yö -työpaja oli hieno kattaus monenlaista luovaa tekemistä, josta jäi hyvä mieli pitkäksi aikaa, koska se toi luontevasti yhteen erilaisia ihmisiä yhteiseen tekemiseen.



[Lisää tietoa Yläkaupungin yön työpajasta Experience Workshopin nettisivuilla \(englanniksi\).](#)

### 3. Lasten designviikon viikonloppu 2019



Helsinki Design Weekin yhteydessä on Lasten designviikko -tapahtuma, jonka huipentumana järjestetään lasten viikonloppu. Viikonloppu on kaikille avoin koko perheen tapahtuma Annantalossa. Sillat-hanke järjesti tapahtumassa työpajan, jossa oli ohjelmassa lastenlauluja ja 4D Frame -tornin rakentamista. Työpajan ohjaajatiimiin kuului hankehenkilökunnan lisäksi Oma polku -ryhmästä seitsemän nuorta vapaaehtoista, joiden kanssa tapahtumaan oltiin valmistauduttu etukäteen.



Musiikkipainotus oli lastenlauluissa. Ennen tapahtumaa olimme kysyneet vapaaehtoisten lapsuuden lauluja ja saimme kuulla farsinkielisen laulun nimeltään *Ordäk tåk tåk*. Laulussa *ordäk* tarkoittaa sorsaa ja *tåk tåk* haikaraa. Farsinkieliset sanat kertovat, että laulun alkuosassa kummatkin linnut ovat yksin, mutta laulun edetessä he löytävät toisensa. Heistä tulee ystävät. Farsinkielinen teksti suomennettiin, minkä pohjalta teimme yhdessä ryhmän kanssa lauluun uudet alkuperäiseen tarinaan pohjautuvat suomenkieliset sanat.

#### Alkuperäiset farsinkieliset sanat:

اردک تک تک، تک اردک  
اردک تک تک، تک اردک 2X

\*\*\*\*

اردکی تنها به روی آبه پراشو بسته میخواد بخوابه  
اون بالا بالا لک لکی پیدا مثل اون اردک لک لکی تنها

\*\*\*\*

کاشکی که لک لک دوست شه با اردک تا که نباشن اون دو تا  
تک تک

کاشکی که لک لک دوست شه با اردک تا که نباشن اون دو تا  
تک تک

#### Ryhmässä tehdyt suomenkieliset (ja osittain farsinkieliset) sanat:

Ordäk tåk tåk, tåk tåk ordäk, ordäk tåk tåk,  
tåk ordäk 2X

Lammessa ui nyt uinuva sorsa, yksin mä  
oon ja onneton. Katsohan tuolla, taivahalla,  
haikara yksin on kuin sorsa. Aurinko laskee,  
tulkaa siis yhteen, haikara lentää sorsan  
luokse.

[Ordäk tåk tåk -kappale YouTubessa.](#)

Harjoittelimme Ordäk täk täk -laulun ja pari muuta lastenlaulua vapaaehtoisten kanssa etukäteen. Pääsimme myös harjoittelemaan laulun ohjausta Jyväskylän Mummolaan, jossa pienet koululaiset viettävät koulun jälkeen aikaa seniori-ikäisten vapaaehtoisten kanssa. Ohjauksen harjoittelu ennen tapahtumaa oli positiivinen ja kannustava kokemus, ja samalla se antoi valmiuksia varsinaista tapahtumaa varten. Lasten designviikon tapahtuma oli myös onnistunut. Musiikkituokioiden toivat ihmiset yhteen ja saivat heidät toimimaan yhdessä iloisissa merkeissä.



Tapahtumassa oli varsinaisten musiikkituokioiden lisäksi musiikillisia kohtauksia ihmisten joukossa. Samaan aikaan vapaaehtoiset kokosivat 4D Frame -putkista ja liittimistä Warka-tornia Annantalon käytävällä. Torni nousi nopeasti, ja sitten tapahtui mielenkiintoinen yllätys. Lapset ja heidän vanhempansa, vapaaehtoisten avulla, ryhtyivät spontaanisti luomaan myös omia rakennelmiaan. Ensimmäinen vain nurkka, sitten isompi tila, lopulta koko käytävä tuli täyteen 4D Frame -piilopaikkoja ja majoja. Luovuus ja yhdessä tekemisen ilo valtasivat koko tilan.

Ohjaukokemus oli palkitseva! Nuorten kommentteja vapaaehtoisena toimimisesta tapahtuman jälkeen (Niemelä 2019):

”Minä lauloin.  
Tää on minulle tosi hyvä juttu  
ja yllätys. Mä en ikinä ole  
laulanut lapselle tai muille.”

”Parasta tässä on se, että  
keskusteleminen ja puhuminen on  
kehittynyt ja vähän jännitys lähtenyt  
pois.”



[Lisää tietoa Lasten designviikon työpajasta Experience Workshopin nettisivuilla \(englanniksi\).](#)

## 5. Koulutukset

Kuinka monialainen ja ilmiölähtöinen oppiminen liittyy ryhmäytymiseen ja yhteisöllisyyteen? Sil-lat-hankkeen ja Experience Workshopin yhteistyönä järjestettiin toiminnallisia STEAM-koulutuksia, joissa maahanmuuttajien parissa työskenteleviä ohjaajia, opettajia ja vertaisohjaajia perehdytettiin tähän tematiikkaan. Koulutuksissa osallistujat pääsivät tekemisen kautta tutustumaan STEAMiin ja kokemaan sen vaikutukset. Alla oleva koulutusesimerkki pidettiin Koulutuskuntayhtymä Gradian maahanmuuttajakoulutusten opetushenkilöstölle.

### **Aktiviteetti 1: Yhdessä olemme enemmän! Yhteisöllinen fraktaali (45 minuuttia)**

Kaikkien osallistumista tarvittiin jättisuuren, 4D Frame -materiaaleista koostuvan Sierpinskiin kolmion rakentamiseen. Harjoitus osoittaa, kuinka pitkälle yhteistyöllä pääsee ja kuinka luovuus vaikuttaa lopputulokseen.



### **Aktiviteetti 2: Kehot käytössä ja matematiikkaa liikkeessä (BODIES IN ACTION – MATHS IN MOTION, 45 min)**

Tässä harjoituksessa osallistujat saivat käsityksen siitä, kuinka kehon liikkeen ja tanssin avulla voidaan opettaa abstrakteja asioita, jopa matematiikkaa.



### **Aktiviteetti 3: GIANTILES (45 min)**

Kokoamisharjoitukset integroivat matematiikan, taiteen, kulttuurin ja todellisen elämän. Experience Workshopin materiaalit on suunniteltu helpottamaan hahmotuskyvyn kehittymistä, symmetrian ja muutosten kokemuksellista ymmärtämistä sekä ongelmanratkaisua matematiikassa, taiteessa, suunnittelussa, tosielämän tilanteissa ja monikulttuurisissa teemoissa. Experience Workshopin Giantiles-palat ovat matemaatikko Paul Gailiunaksen suunnittelemat. Palojen geometriset muodot ja värit inspiroivat osallistujia luomaan symmetristen kuvioden lisäksi esittäviä kuvia, kuten kukkia, eläimiä, tähtiä tai kasvoja.



Lisää tietoa Experience Workshopin nettisivuilla (englanniksi).

## Loppusanat

Sillat-hanke oli hedelmällinen. Hankkeen aikana kylvettiin monia siemeniä, jotka ovat alkaneet itämään ja tuottamaan hedelmää: ryhmätoimintaan osallistuneet saivat uusia näkökulmia ja voimaantumisen kokemuksia, vapaaehtoisina toimineet pääsivät käyttämään taitojaan uusissa konteksteissa, osallistujat – niin ryhmätoiminnassa kuin tapahtumissa – saivat kokemuksia kohtaamisista luovan ja toiminnallisen tekemisen äärellä, ammattilaiset taas saivat uusia tulokulmia ja konkreettisia keinoja työhönsä.

Siltojen rakentamiselle eri taustoista tulevien ihmisten välille on suuri tarve ja toivomme, että saat omaan toimintaasi uutta inspiraatiota tästä oppaasta.

Sillat-hanke oli nimenomaan yhteistyöhanke, jossa yhteiskehittämisen hengessä luotiin toimintaa. Olemme syvästi kiitollisia kaikille ryhmätoimintaan osallistuneille sekä kaikille, jotka olivat kanssamme mahdollistamassa työpajojen ja tapahtumien järjestämistä. Suurkiitos huikkeen upeille vapaaehtoisille ja muille tapahtumien toteuttamiseen osallistuneille. Kiitos kaikille, jotka osallistuitte työpajoihimme ja tapahtumiin, kaikille, jotka heittäytyivät luovaan toimintaan ja kohtaamisiin kanssamme.

Kiitos yhteistyöstä Experience Workshop ay, Jyvälän Oma polku -ryhmän nuoret ja mentorit Ismael Sheikh Musse, Sharifa Sarkhosh ja Khaled Aden Yusuf, Jyvälän kansalaisopiston Avaimet onnistumiseen -koulutuksen koordinaattori Roija Aflatuni, nuorten vapaaehtoistoiminnasta opinnäytetyön tehnyt Anni Niemelä, Koulutuskuntayhtymä Gradian maahanmuuttajakoulutusten henkilökunta sekä tapahtumien yhteistyökumppanit, kuten Valon kaupunki, Yläkaupungin Yö, Lasten Lysti, Jyväskylän Sydän sekä Jyväskylän kaupungin nuorisopalvelut/Veturitalit.

Kiitos rahoituksesta Opetushallitus.

Sillat-hanke on hyvä päättää sanoihin **yhdessä olemme enemmän.**

Rakentavin terveisin,  
Maia, Maria, Nora ja Kristof

[www.jyvala.fi](http://www.jyvala.fi)  
[www.experienceworkshop.org/sillat-2018-2020](http://www.experienceworkshop.org/sillat-2018-2020)  
[www.facebook.com/sillatjyvala](http://www.facebook.com/sillatjyvala)



ROHKEASTI IHMISEN PUOLELLA

Jyväskylän Setlementti ry on uskonnollisesti ja poliittisesti sitoutumaton kansalaisjärjestö, joka on järjestänyt toimintaa kaikenikäisille ihmisille Jyväskylän seudulla jo 80 vuotta. Toimintamme perustana ovat yhdenvertaisuus, yhteisöllisyys sekä ihmisten kohtaaminen ja kunnioittaminen.

[www.jyvala.fi](http://www.jyvala.fi)

[www.facebook.com/jyvalansetlementtiry/](https://www.facebook.com/jyvalansetlementtiry/)

[www.instagram.com/jyvalansetlementti/](https://www.instagram.com/jyvalansetlementti/)



[www.experienceworkshop.org](http://www.experienceworkshop.org)

Experience Workshop ay on STEAM-asiantuntija, joka saattaa yhteen matemaatikot ja taiteilijat, opettajat, koulutustutkijat, lelusuunnittelijat, käsityöläiset, lapset ja vanhemmat. Autamme jokaista oppimaan matematiikkaa taiteen avulla ja tekemään taidetta matematiikan keinoin.

STEAM Activities: [www.experienceworkshop.org](http://www.experienceworkshop.org)

STEAM Toolkits: [www.learningbydoing.fi](http://www.learningbydoing.fi)

[www.facebook.com/experienceworkshop.math.art](https://www.facebook.com/experienceworkshop.math.art)

[www.instagram.com/math.art.learning/](https://www.instagram.com/math.art.learning/)

