

”Riskienhallinnan osaamisen kehittämien kyberturvallisuuden perustana”

Juha Arrasvuori
Mikael Mäenpää

KOMPASSI

VERKKO-OPPIMISYMPÄRISTÖ RISKIENHALLINNAN JA TÄYDENTÄVIEN DIGITAALISTEN
TAITOJEN KEHITTÄMISEKSI TYÖLLISYYTTÄ TUKEMAAN

KOMPASSI-hanke on rahoitettu Euroopan sosiaalirahaston REACT-EU tuella.
REACT-EU-hankkeet rahoitetaan osana Euroopan unionin COVID-19-pandemian johdosta toteuttamia toimia.

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



 Tampereen yliopisto


Vaasan yliopisto
UNIVERSITY OF VAASA

WWW.RAKENNERAHASTOT.FI

”Take-away”



Tämän alustuksen jälkeen tiedät:

1. Mitä ovat **digiriskit**
2. Miten otat **innovaationäkökulman** riskienhallintaan eli käsittelet riskiä sekä mahdollisuutena että uhkana
3. Opiskelumahdollisuuksista **Riskioppi**-ympäristössä ja **Riskivirasto**-pelissä

Rakenne



- ▶ Kompassi-hankkeen tavoitteet ja toteutus
- ▶ Riskienhallinnan osaamisen kehittämien kyberturvallisuuden perustana
- ▶ Kompassi-oppiympäristö
 - ▶ Riskioppi
 - ▶ Riskivirasto-oppimispeli
 - ▶ Miten oppimisympäristöä pääsee käyttämään
- ▶ Keskustelua, kommentteja

Kompassi-hankkeen tavoitteet



- ▶ Riskienhallinta on laajimmillaan taito käsitellä kaikenlaista muutosta ja epävarmuutta:
 - ▶ Riskienhallinta olisikin nähtävä uutena kansalaistaitona digitalisoituvassa maailmassa; se on paitsi kykyä käyttää riskienhallinnan välineitä myös **ennakoivaa ajattelua**, joka edistää toiminnan mahdollisuuksia digitaalisessa toimintaympäristössä
 - ▶ Haluamme tuoda esiin innovatiivista ja positiivista asennetta riskien hallintaan; enemmän mahdollisuuksien tunnistamista, kuin pelkkää uhkiin varautumista
- ▶ **Kompassi-hankkeessa** toteutetaan **verkko-oppimisympäristö** riskienhallinnan ja täydentävien digitaalisten taitojen maksuttomalle itseopiskelulle
 - ▶ Oppimisen fokus on 'digiriskeissä' eli riskienhallinnassa digitaalisessa toimintaympäristössä
 - ▶ Hanke toteutetaan ajalla **1.9.2021—31.8.2023**
 - ▶ *Hanke rahoitetaan Euroopan sosiaalirahaston (ESR) REACT-EU tuella. REACT-EU -hankkeet rahoitetaan osana Euroopan unionin COVID-19-pandemian johdosta toteuttamia toimia.*

Kohderyhmät



- ▶ Kompassi-hankkeella on kaksi kohderyhmää **Etelä-Pohjanmaalla**:
 1. **Työllistetyt henkilöt** yksityiseltä tai julkiselta sektorilta
 2. **Työelämän ulkopuolella olevat alle 25-vuotiaat nuoret**, joiden digitaalisia taitoja pyritään parantamaan jotta heidän työllistymismahdollisuutensa kohentuisivat
- ▶ Oppimisympäristöä voivat käyttää muutkin riippumatta taustasta ja asuinalueesta
- ▶ Tarjoamme hankkeen puitteissa myös yksilöllistä neuvontaa ja ohjausta riskienhallinnan osaamisen kehittämiseen

Kompassi-hankeryhmä



▶ Vaasan yliopisto

- ▶ Juha Arrasvuori, projektipäällikkö
- ▶ Mikael Mäenpää
- ▶ Maria Tuuri
- ▶ Pirjo Yli-Viitala

▶ Tampereen yliopisto (Seinäjoen yliopistokeskus)

- ▶ Nina Suvinen
- ▶ Jari Kolehmainen

**RISKIENHALLINNAN OSAAMISEN
KEHITTÄMIEN KYBERTURVALLISUUDEN
PERUSTANA**



Mitä hyödyt riskienhallinnasta?

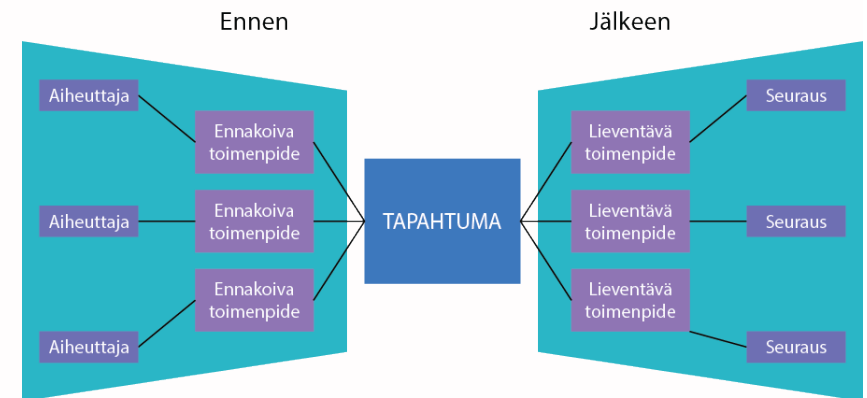


- ▶ Toimintamme tähtää tavoitteiden saavuttamiseen
- ▶ Riski kuvaa epävarmuuden vaikutusta tavoitteisiin (ISO 31000)
 - ▶ 'kaava': **riski = tapahtuman todennäköisyys * tapahtuman vaikutus tavoitteisiin**
 - ▶ riskiä siis tarkastellaan suhteessa toiminnalle asetettuihin tavoitteisiin
 - ▶ 'epävarmuus' tarkoittaa puutteellista tietoa jonkin tapahtuman todennäköisyydestä, toteutumisen ajankohdasta, sekä tapahtuman vaikutuksista toiminnan tavoitteisiin
 - ▶ arkikielessä synonyymejä riskille ovat mm. uhkatekijä, vahingonvaara ja tappionuhka, eli riski mielletään haitalliseksi tapahtumaksi. Kuitenkin ISO 31000 -määritelmän mukaan riski voi olla **sekä uhka että mahdollisuus**.
- ▶ Hallitsemalla riskejä, **turvaat tavoitteiden saavuttamista toiminnassasi**

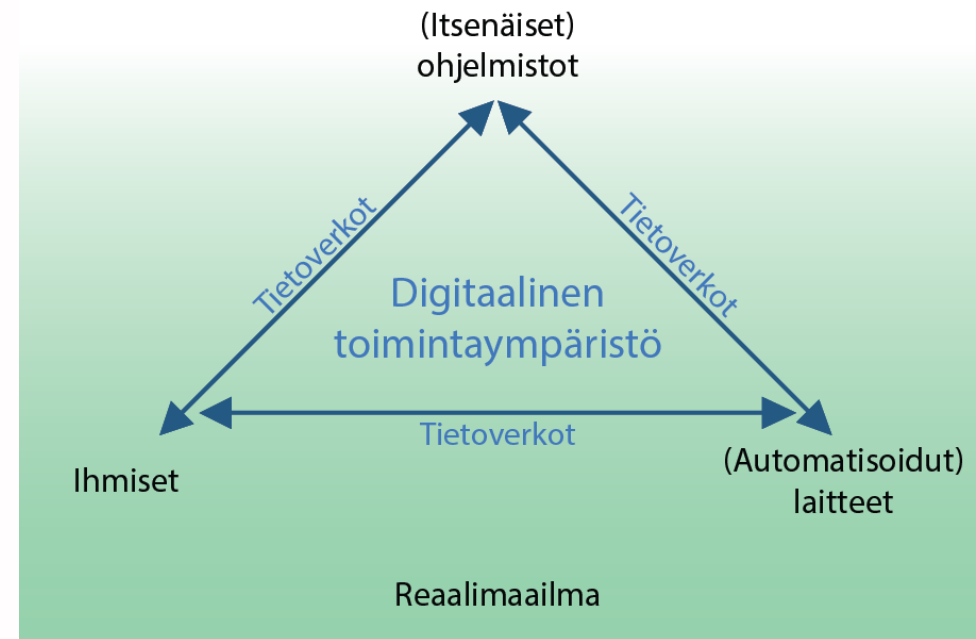
Rusettianalyysi riskien tunnistamiseen



- ▶ Rusettianalyysi on yksi menetelmä, jolla tarkastella toimintaan vaikuttavia riskejä ja suunnitella niiden hallintaa
- ▶ Riskin aiheuttajia ovat kuvion vasemmalla puolella lueteltavat uhkat ja vaarat
- ▶ Aiheuttajat vaikuttavat tapahtumaan, joka on analyysin keskiössä
- ▶ Aiheuttajien vaikutuksia pyritään estämään ja minimoimaan **ennakoivilla toimenpiteillä** ennen aiheuttajan realisoitumista
- ▶ Tapahtuman jälkeisiä kielteisiä seurauksia pyritään korjaamaan **lieventävillä toimenpiteillä**
- ▶ Tapahtuma on uhka, kun sen toteutuminen estää tavoitteiden saavuttamista
- ▶ Tapahtuma on mahdollisuus, kun sen toteutuminen edistää tavoitteita



- ▶ Toimintamme tapahtuu kasvavassa määrin **digitaalisessa toimintaympäristössä** → riskienhallinnan fokus kohdistetaan siihen
- ▶ **'Digiympäristö'** pitää sisällään tekemisen, johon liittyy tietotekniikan, kuten ohjelmistojen, tietoverkkojen, digitaalisen median ja robotiikan, käyttö
 - ▶ Se on ihmisten, automatisoitujen laitteiden ja mahdollisesti itsenäisesti toimivien ohjelmistojen (esim. tekoälyn) välinen ympäristö
- ▶ Digiriski on *"digitaalisessa toimintaympäristössä vaikuttava, digitaaliseen toimintaympäristöön kohdistuva tai siitä johtuva riski"* (VAHTI-sanasto)



Digiriskien tarkastelu



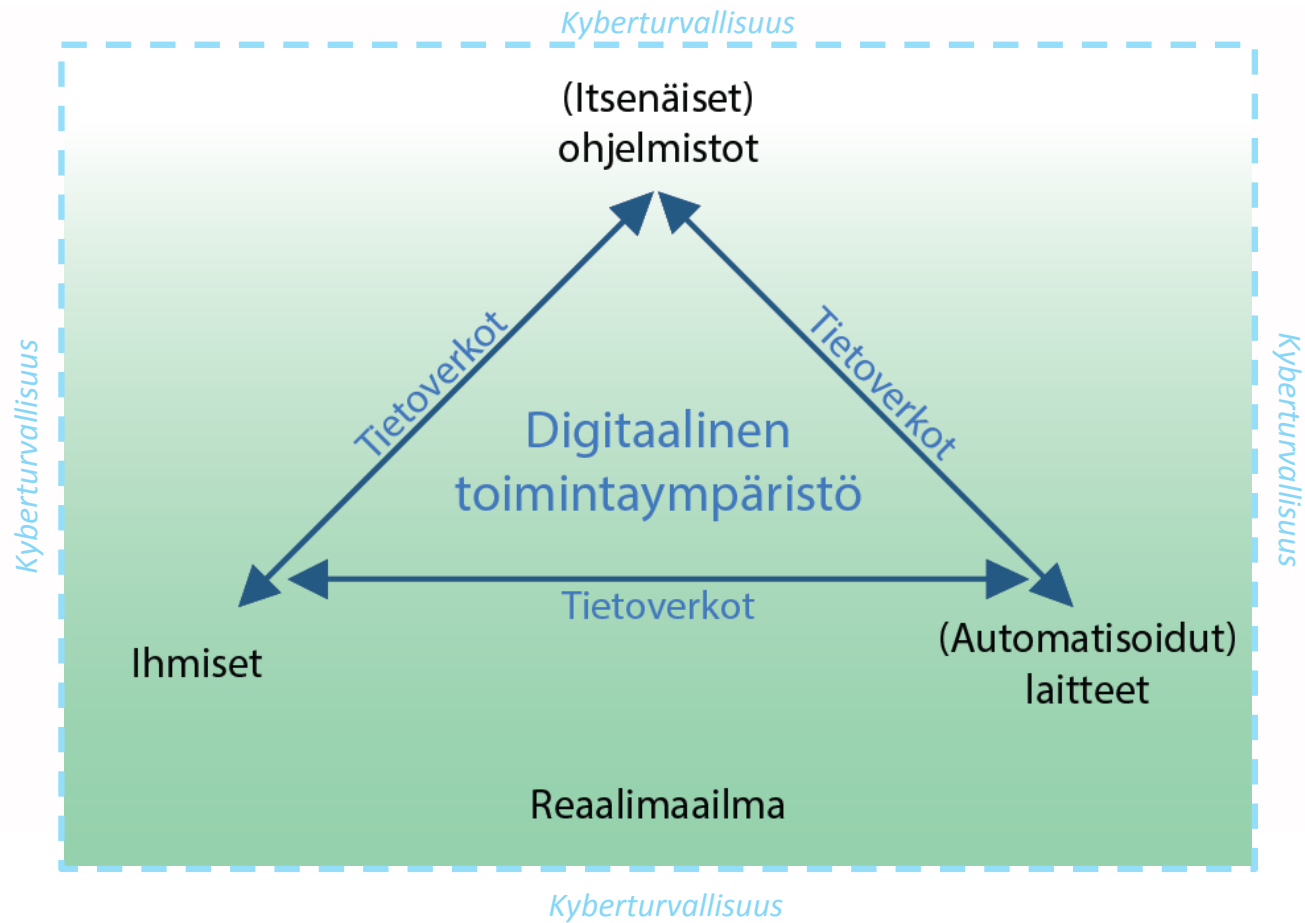
- ▶ Digitaalisen toimintaympäristön riskien tarkastelun voi aloittaa kysymällä: ”*Mikä digiympäristössä aiheuttaa riskiä toiminnalleni eli mitkä epävarmuudet voivat vaikuttaa tavoitteideni saavuttamiseen?*”
- ▶ Tietoturvaan liittyvät riskit nousevat päällimmäisenä esille. Samoin uhkat järjestelmien toimivuudelle: tarvitaan ainakin sähköä ja yhteys tietoverkkoon eli häiriöttömästi toimiva perusinfrastruktuuri. Ohjelmistojen ja verkkopalveluiden on toimittava luotettavasti kaikissa olosuhteissa. Omassa hallussa oleva tieto ei saa päätyä väärille tahoille.
- ▶ Digiriskien tunnistamista hankaloittaa se, että toimintaympäristö ei ole tarkkarajainen.
 - ▶ Digiriskit kytkeytyvät myös digitaalisen toimintaympäristön ulkopuolelle, kun digitaalitekniikalla ohjataan esimerkiksi työkoneita.
 - ▶ Samalla reaali maailman tapahtumat voivat vaikuttaa digitaaliseen toimintaympäristöön.
- ▶ → ***Miten digiriskien hallinta sitten liittyy kyberturvallisuuteen?***

Kyberturvallisuuden määritelmiä



Lähteenä *Kyberturvallisuuden sanasto*, Turvallisuuskomitea (2018):

- ▶ ”**tavoitetila**, jossa kybertoimintaympäristöön voidaan luottaa ja jossa sen toiminta turvataan”
 - ▶ ”**tavoitetila**, jossa kybertoimintaympäristöstä yhteiskunnan elintärkeille toiminnoille tai muille kybertoimintaympäristöstä riippuvaisille toiminnoille koituvat **uhkat ja riskit ovat hallinnassa**, myös häiriötilanteissa” (*VAHTI-sanasto*)
- ▶ ”kyberturvallisuus tarkoittaa digitaalisen ja verkottuneen yhteiskunnan tai organisaation **turvallisuutta** ja sen **vaikutusta niiden toimintoihin**”
- ▶ ”kyberturvallisuuteen kuuluvat **toimenpiteet**, joilla voidaan **ennakoivasti hallita ja tarvittaessa sietää** erilaisia **kyberuhkia** ja niiden vaikutuksia”
- ▶ ”**tietoturvan** lisäksi kyberturvallisuuteen pyritään toimenpiteillä, joiden tarkoituksena on **turvata** häiriytyneestä kybertoimintaympäristöstä **riippuvaisen fyysisen maailman toiminnot**”



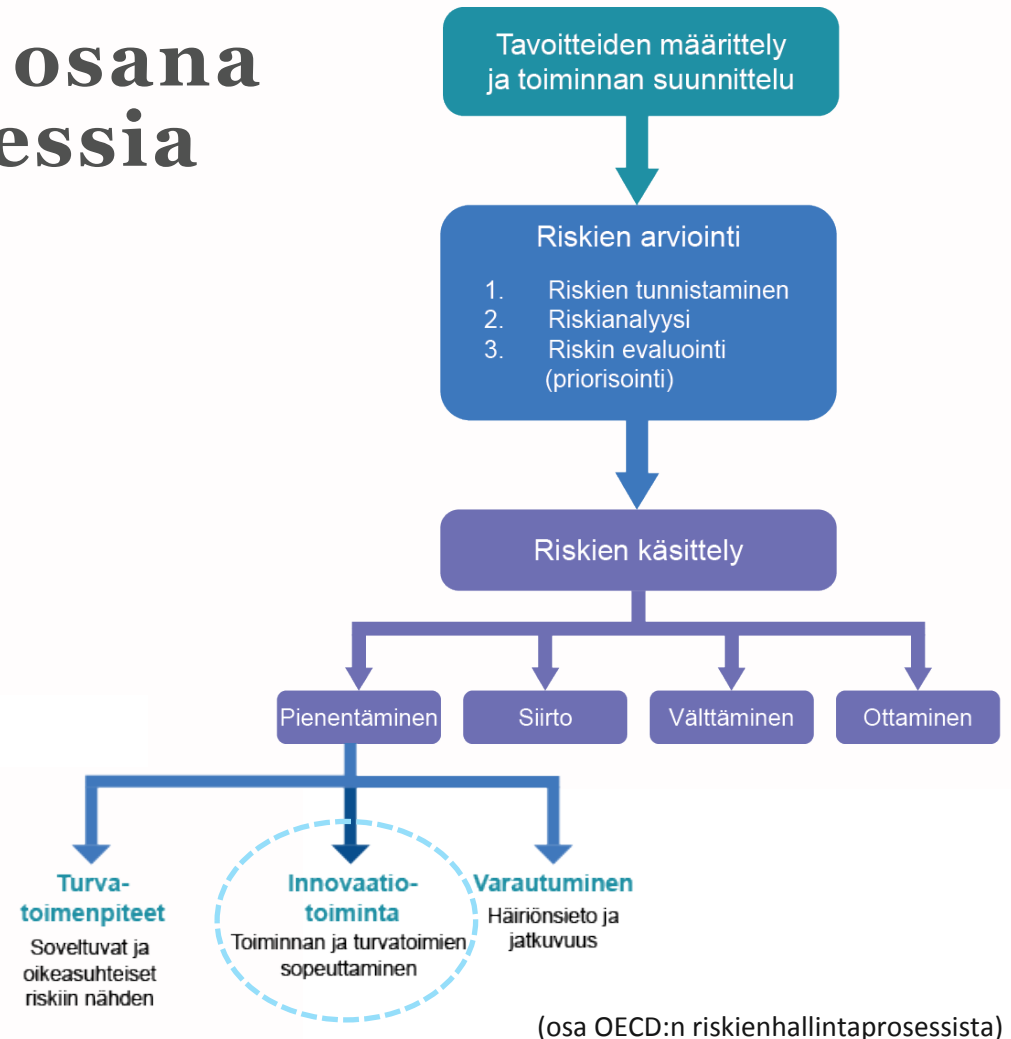
Kyberturvallisuus on kehys, jolla turvataan digitaalisen toimintaympäristön tekninen toimivuus ja siinä operointi

Miten digiriskienhallinnalla edistetään kyberturvallisuutta?

Innovaatiotoiminta osana riskienhallintaprosessia



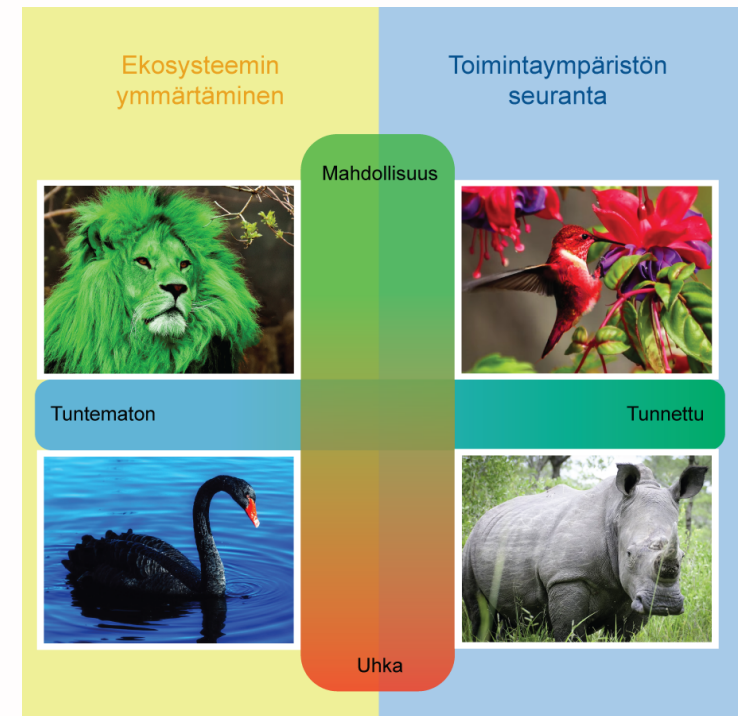
- ▶ Yksi lähestyminen riskienhallintaan on pyrkimys muuttaa uhkia mahdollisuuksiksi ja vaikutuksiltaan positiivisiksi lopputuloksiksi
- ▶ Tällä lähestymistavalla riskien pienentämiseen, eli 'innovaatiotoiminnalla', voidaan kehittää uutta toimintaa tai sopeuttaa käynnissä olevia aktiviteetteja
- ▶ Arvokas kysymys kuuluukin: **miten uhka käännetään mahdollisuudeksi?**
 - ▶ Kärjistetysti voidaan esittää, että yhden toimijan uhka on mahdollisuus toiselle toimijalle. Eli ratkaisua, jolla omassa toiminnassa torjutaan jokin uhka, voidaan tarjota toisille.
 - ▶ Digitaalisessa toimintaympäristössä uutta liiketoimintaa avaa *vähäriskiseksi suunnittelu* eli suunnitellaan toteutustapa, jossa tietyt tuotteelle ominaiset riskit on otettu luotettavasti haltuun. Vähäriskisessä suunnittelussa huomioidaan uhkat, kuten tietosuojariskit (tavoitteena "privacy by design") tai turvallisuusriskit (tavoitteena "security by design"). Vähäriskinen suunnittelu nostetaan esiin kilpailuetuna. (lähde: VAHTI)



Nelikenttä ruokkimaan ajattelua: *uhka* → *mahdollisuus*



- ▶ Kun riski käsitteellistetään tapahtumana, joka voi olla **tunnettu** tai **tuntematon**, sekä **uhka** tai **mahdollisuus**, voidaan muodostaa oheinen nelikenttä.
- ▶ Nelikenttään on mahdollisuuksien tunnistamisessa liitetty ulottuvuus **ekosysteemi-toimintaympäristö** siten, että tuntemattomat mahdollisuudet löytyvät ekosysteemin ymmärtämisestä ja tunnetut mahdollisuudet nousevat liiketoimintaympäristön jatkuvasta seurannasta.
- ▶ Nelikentän ulottuvuuksien kuvaamiseen on esityksissä käytetty **eläinmetaforia**, jotka ovat yleisiä riskienhallinnan kirjallisuudessa.



Nelientä ruokkimaan ajattelua: *uhka → mahdollisuus*

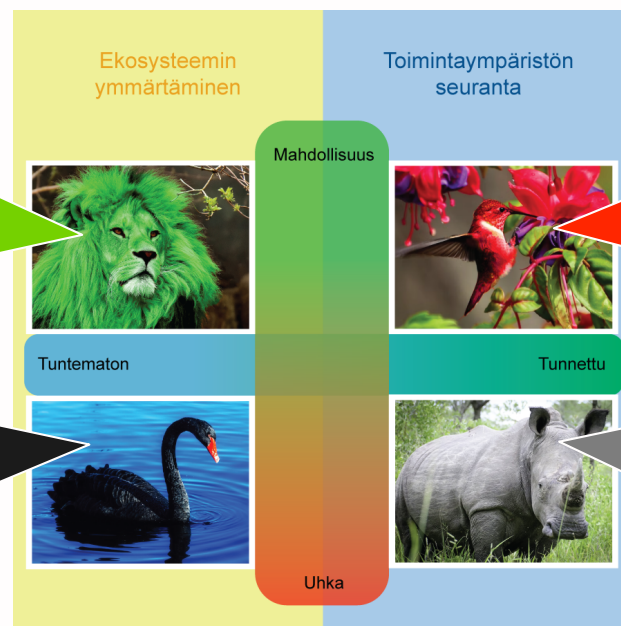


Vihreä leijona

- Tuntematon mahdollisuus
- Tällaisten liiketoimintamahdollisuuksien tunnistaminen edellyttää ymmärrystä laajemmasta ekosysteemistä, jossa toimitaan.
- Mahdollisuudet nousevat siitä, että ymmärretään tilaus- ja toimitukset alusta loppuun, sekä käsitetään ketjujen kokonaisvaikutukset taloudellisesti, ympäristönäkökulmasta sekä turvallisuus- ja vastuullisuusnäkökulmasta.
- Esimerkkejä: jakamistalouden palvelut Airbnb ja Uber.

Musta joutsen

- Tuntematon uhka
- Kielteinen tapahtuma, jota ei pystytä ennakoimaan
- Tapahtumalla on toteutuessaan suuri vaikutus, ja jälkikäteen tarkasteltuna se näyttäytyy ilmeiseltä uhkalta
- Esimerkkinä Covid-19: vaikka globaali viruspandemia on ollut tunnistettu uhka, olivat Covid-19 -pandemian maailmanlaajuiset vaikutukset paljon odotettua laajemmat



Lähde: ARTER

Punainen kolibri

- Tunnettu mahdollisuus, joka voi olla merkittävä.
- Mahdollisuuteen on kuitenkin vaikea tarttua uuden liiketoiminnan luomiseksi.
- Tällaisten mahdollisuuksien tunnistaminen edellyttää toimintaympäristön perusteellista seuranta ja tiedon keräämistä ympäristön ilmiöistä.
- Esimerkkejä: siirtymä perus mobiilipuhelimista älypuhelmiin ja itsepalvelukassojen tuominen myymälöihin.

Harmaa sarvikuono

- Tunnettu uhka, joka on toteutuessaan merkittävä, mutta jonka lieventämiseksi ei tehdä riittävästi.
- Riski, joka pelätään ottaa käsittelyyn, edes puheenaiheeksi, tai sen hallinnan kustannuksia ei haluta ajatella.
- Esimerkki tällaisesta digiriskistä: yhden järjestelmätoimittajan varaan jättäytyminen luottaen sokeasti, että sen toiminta jatkuu häiriöttä.

Riskienhallinta kokonaisuutena



- ▶ Kokonaisuutena riskienhallinta kattaa:
 1. asetettuihin tavoitteisiin vaikuttavien epävarmuuksien järjestelmällisen tunnistamisen
 2. ennakoivien ja lieventävien toimenpiteiden asettamisen, jotta hallitaan epävarmuuden vaikutuksia tavoitteisiin
 3. riskien seurannan ja viestinnän niistä asianosaisille
- ▶ Riskienhallinnan tarkoitus on opastaa ottamaan tavoitteisiin nähden hyväksyttäviä riskejä, jotka eivät ylitä riskinkantokykyä. Ilman riskinottoa ei ole liiketoimintaa – myöskään digiympäristössä.
- ▶ Riskienhallintaan kuuluu, että tietty määrä epävarmuutta jää edelleen osaksi toimintaa, mutta epävarmuus on viety hyväksyttävälle tasolle käyttöön otetuilla hallintatoimenpiteillä.

MITEN SYVENTÄÄ OSAAMISTASI?
KOMPASSI-OPPIYMPÄRISTÖ



Lähtökohtana tukea erilaisia opiskelutapoja: Riskioppi-ympäristö + Riskivirasto-peli

The screenshot shows the 'Riskioppi-ympäristö' interface. At the top, there are three orange triangles, a trophy icon, a checkmark icon, and the text 'Online' with a star icon and '0/23'. Below this is the title 'RISKIOPPI-YMPÄRISTÖ' in large letters, followed by 'RISKIENHALLINTA DIGITAALISESSA TOIMINTAYMPÄRISTÖSSÄ' and the European Union logo with 'Vipuvoimaa EU:lta 2014-2020'. The main content is a list of 9 topics, each with a progress bar and icons for 'Arjessa' (in daily life) and 'Työssä' (in work). The topics are: 1. Mitä hyödyn digirisikien hallinnasta? (3 stars in Arjessa, 1 in Työssä), 2. Riskin muodostuminen (3 stars in Arjessa, 1 in Työssä), 3. Riskienhallinnan vaiheet (1 star in Arjessa), 4. Tavoitteiden kirjaaminen (1 star in Arjessa, 1 in Työssä), 5. Riskien arviointi (3 stars in Arjessa, 1 in Työssä), 6. Riskien käsittely (3 stars in Arjessa, 1 in Työssä), 7. Yhteenveto riskienhallinnasta (1 star in Arjessa, 1 in Työssä), 8. Uhkan kääntäminen mahdollisuudeksi (1 skull icon in Työssä), 9. Peli, lähteet ja palautekysely (1 star in Arjessa, 1 question mark in Työssä, 1 heart icon in Työssä).

The screenshot shows the 'Riskivirasto-peli' interface. At the top, there is a 'KOMPASSI' (Compass) icon, a 'BETA' label, a star icon with '495', a location pin icon with '12', a bell icon, and a user profile icon. Below this is the title 'Riskivirasto' and the European Union logo with 'Vipuvoimaa EU:lta 2014-2020'. The main content is a 3D illustration of a modern city with several buildings. A dashed line with a green checkmark icon connects the top of one building to the top of another, indicating a path or connection. There are also several green checkmark icons scattered around the buildings. At the bottom, there is a street with a yellow car and a green car, and some small figures of people.

Riskioppi-ympäristö



- ▶ Toteutettu Seppo IO –alustalla
 - ▶ Sisältö on optimoitu mobiililaitteille ja 'mobiileihin käyttötilanteisiin', mutta on käytettävissä myös tietokoneella
 - ▶ Sisältö on räätälöity kompakteihin kokonaisuuksiin
 - ▶ Innostavuutta on haettu ympäristön pelillisellä ulkoasulla ja tyyllillä, vaikka tässä kyse ei ole oppimispelistä
- ▶ Oppiaineistoa kolmessa moduulissa:
 - ▶ **1. Riskienhallinta digitaalisessa toimintaympäristössä (käytettävissä)**
 - ▶ Lähdetään 'arjen' digiriskien hallinnasta; niiden pohjalle rakennetaan osaamista 'työn' digiriskien hallintaan
 - ▶ Yli 20 'kappaletta' aineistoa; jokaisessa kappaleessa vähintään yksi 'riskiajattelu' aktivoiva tehtävä Seppo-alustalla
 - ▶ Moduulin 1 suorittaminen edellyttää noin 7 tunnin työpanosta
 - ▶ 2. Riskienhallinta osana kyberturvallisuusajattelua (tulossa)
 - ▶ 3. Riskienhallinta elinkaariajattelussa ja jatkuvuuden hallinnassa (tulossa)

Riskioppi-ympäristö

	Arjessa	Työssä
1. Mitä hyödyn digirisikien hallinnasta?	★ ★ ★	★
2. Riskin muodostuminen	★ ★ ★	★
3. Riskienhallinnan vaiheet	★	★
4. Tavoitteiden kirjaaminen	★	★
5. Riskien arviointi	★ ★ ★	★
6. Riskien käsittely	★ ★ ★	★
7. Yhteenveto riskienhallinnasta	★	★
8. Uhkan kääntäminen mahdollisuudeksi	★	★
9. Peli, lähteet ja palautekysely	★	★

8.1 Uhkan kääntäminen mahdollisuudeksi

Tehtävätyyppi: Yhdistä parit

Oppimistavoite: opit käytännön keinoja, joilla voidaan kääntää riskissä oleva uhka mahdollisuudeksi, kuten liiketoiminnaksi. Kappaleen lopussa vastaat tehtävään mahdollisuuksien tunnistamisen nelikenttäajattelusta. Arvioitu ajankäyttö: xx min.

Epävarmuus voi siis olla toiminnalle paitsi uhka, myös mahdollisuus.

Yksi lähestyminen riskienhallintaan onkin **pyrkimys muuttaa uhkia mahdollisuuksiksi ja vaikutuksiltaan positiivisiksi lopputuloksiksi**. Tällä lähestymistavalla, eli riskienhallintaprosessin yhtenä periaatteena olevalla "**innovaatiotoiminnalla**", voidaan kehittää uutta toimintaa tai sopeuttaa käynnissä olevia aktiviteetteja. (VAHTI s. 60; OECD s. 54-55)

Arvokas kysymys kuuluukin, miten uhka käännetään mahdollisuudeksi? Kärjistetyksi voidaan esittää, että yhden toimijan uhka on mahdollisuus toiselle toimijalle: ratkaisu, jolla omassa toiminnassa torjutaan jokin uhka, voidaan tarjota toisille toimijoille.

Tarkastellaan lopuksi riskienhallintaprosessien vaiheiden kautta uhkan kääntämistä mahdollisuudeksi.

1. Pohjustus tavoitteiden määrittelyssä

Uhkan kääntämistä mahdollisuudeksi pohjustetaan selvittämällä tavoitteiden määrittelyn yhteydessä, missä rajoissa tavoitteita tai

- Oppimisasiaineisto jakaantuu arjen digiriskeihin sekä työn digiriskeihin
- Aihetta käsitellään mm. digirisikien merkityksen ja muodostumisen, riskien arvioinnin ja käsittelyn näkökulmista
- Monipuolista opiskelua täydentää Riskivirasto-peli

RISKIVIRASTO-OPPIMISPELI



Riskivirasto-peli



- ▶ Pelin teema ideoitin yhteisessä työpajassa mm. Sepeli ry:n jäsenten kanssa
- ▶ Pelin toteutti Seppo IO-alustalla Anna Uusiniitty (Lentävä Liitutaulu Oy) työpajan ideoiden ja Moduuli 1:n aineiston pohjalta



Riskivirasto-peli



- ▶ Tavoitteena olevat muutokset pelaajassa:
 - ▶ 1. Tiedon muutos: ”Tiedän, mitä digiriskit ovat, miten hallitsen niitä ja mistä saan lisätietoa niiden haltuun ottamiseen. Opin, että riski on paitsi uhka, myös mahdollisuus.”
 - ▶ 2. Käytöksen muutos: ”Ennakoimalla riskit - olemalla askeleen edellä uhkia - varmistan tavoitteideni saavuttamisen.”
 - ▶ 3. Tunteen muutos: ”Näen riskit mahdollisuutena.”



Riskivirasto-peli



- ▶ Skenaario on, että pelaaja suorittaa ensimmäisen moduulin aihepiiriin liittyvän ”työharjoittelun” Riskivirastossa. Pelin kulku onkin vahvasti tarinallinen.
- ▶ Ajatuksena on, että opiskelija olisi lukenut oppimismateriaalin sisällöt ennen pelin aloittamista.

100 PISTETTÄ

Tervetuloa Riskivirastoon!

00:00

Tervetuloa Riskivirastoon!

Tänä aamuna sinua on vastassa kaksi viraston työntekijää, Laura ja Henri.

Laura on rauhallisesti vaikeisiin tilanteisiin suhtautuva ammattilainen, jolla on kyky nähdä eteen tulevaisuudessa myös mahdollisuuksia. Henri puolestaan on varma ja luotettava työpari, joka huomaa vaaran paikat ja auttaa sinua torjumaan digimaailman riskeissä piilevät uhat.

Aamun aluksi saat valita, kumman mukana lähdet tutustumaan digiriskeihin ja niiden hallintaan?

Lauran ja Henrin tiet kohtaavat työpäivän aikana ja voit halutessasi myös välillä vaihtaa työpariasi.

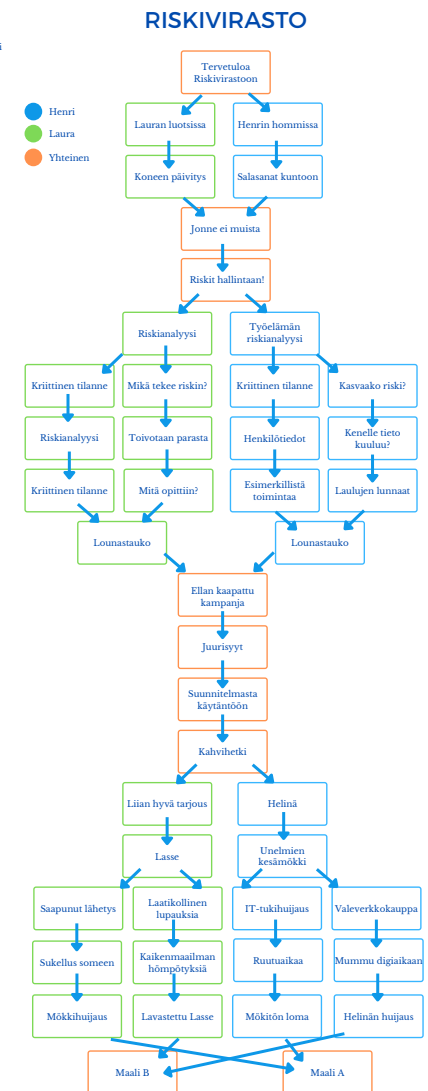
Onnea päivään!

Laura

Riskivirasto-peli



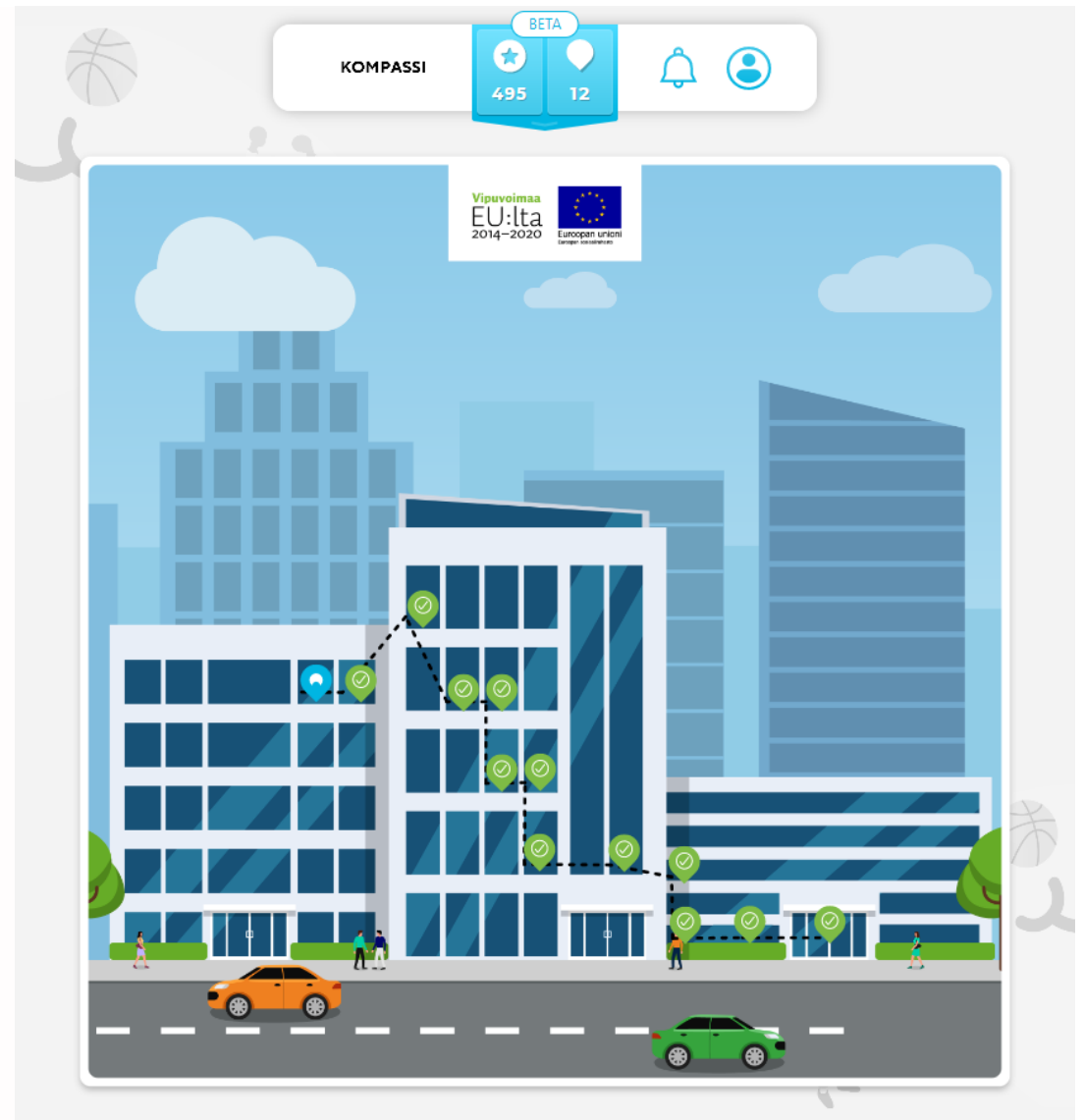
- ▶ Pelissä on useita reittejä, joissa omat tehtävänsä. Näin peliin voi palata uudelleen ja kerrata vanhaa sekä oppia lisää.
- ▶ 45 tehtävää, joista pelaaja valintojensa pohjalta suorittaa 20.
- ▶ Pelin alkupuoli painottuu negatiivisiin riskeihin, niiden ennakointiin, tunnistamiseen, analysointiin ja käsittelyyn. Lopussa tuodaan vahvemmin näkyviin myös positiiviset riskit.



Riskivirasto-peli




- ▶ Pelaaja etenee pelilaudalla ruutua vierittämällä / zoomaamalla ja klikkaamalla tehtäviä auki.





Riskivirasto-peli



- ▶ Jokaisen tehtävän pystyy myös kuuntelemaan!
- ▶ Pelaajan tehtävä on lopuksi vastata esitettyyn kysymykseen.



Lauran luotsissa



Täällä sitä ollaan! Olet saanut oman työpisteen ja tietokoneen Lauran huoneesta ja päivän ensimmäinen asiakastapaus on avattuna koneen näytöllä. Olet niin innoissasi työharjoittelusta, että haluat ottaa tilanteesta selfien. Laura kuitenkin kieltää moisen napakasti. Miksi?

Lauran mielestä selfiet eivät kuulu työpäiviin.

Laura on huolissaan Riskiviraston asiakkaiden tietosuojasta.

Laura pitää sinua turhamaisena.

Riskivirasto-peli



- ▶ Pelaaja saa välittömästi palautteen vastauksestaan.

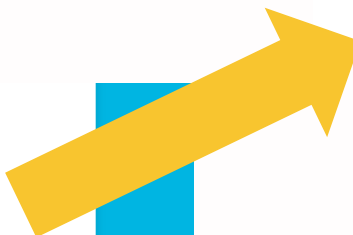
Lauran mielestä selfiet eivät kuulu työpäiviin.

Laura on huolissaan Riskiviraston asiakkaiden tietosuojasta.

Laura pitää sinua turhamaisena.

Lähetä vastaus

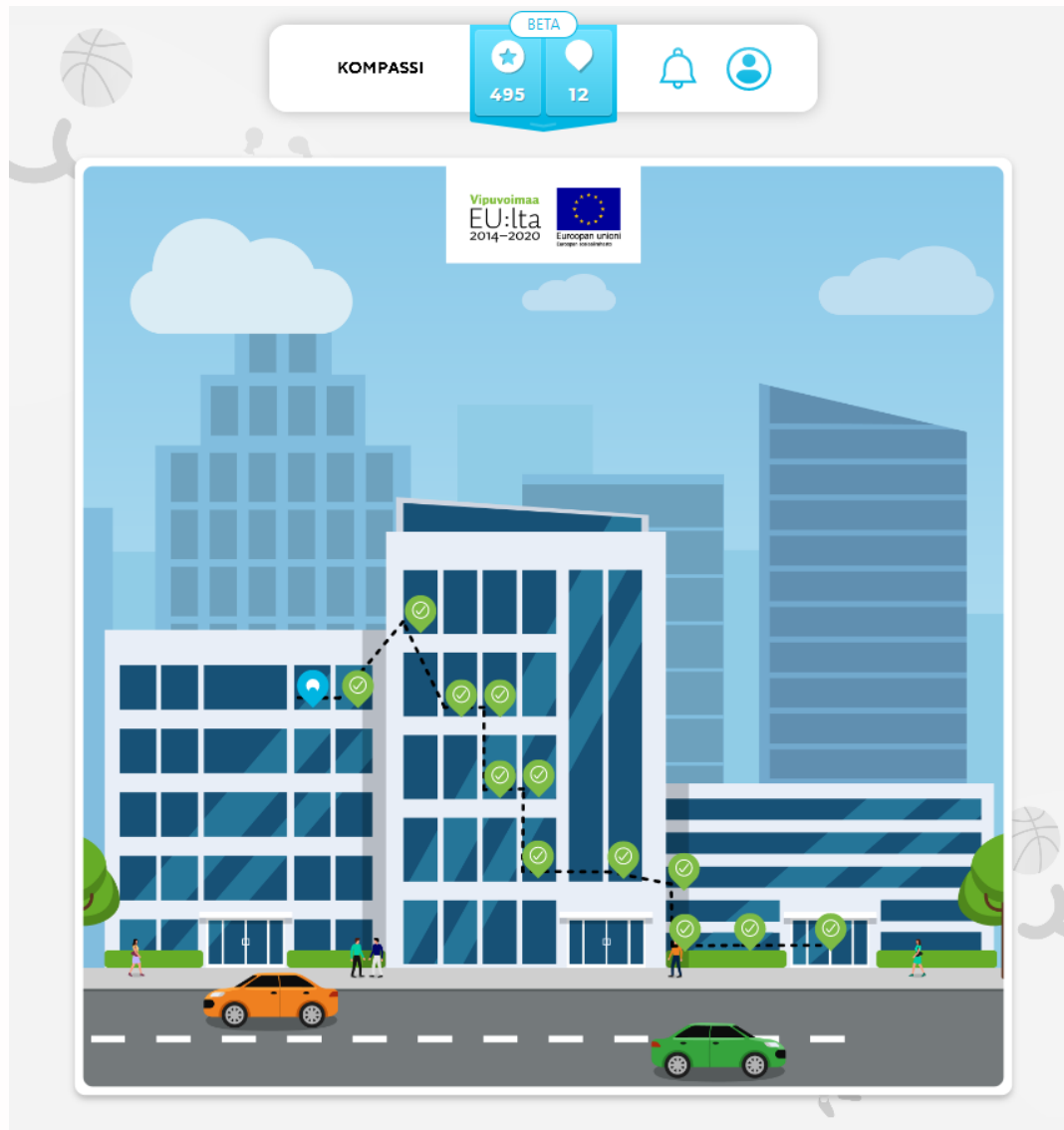
LUKITAAN VASTAUS JA LÄHETETÄÄN SE ARVIOITAVAKSI.

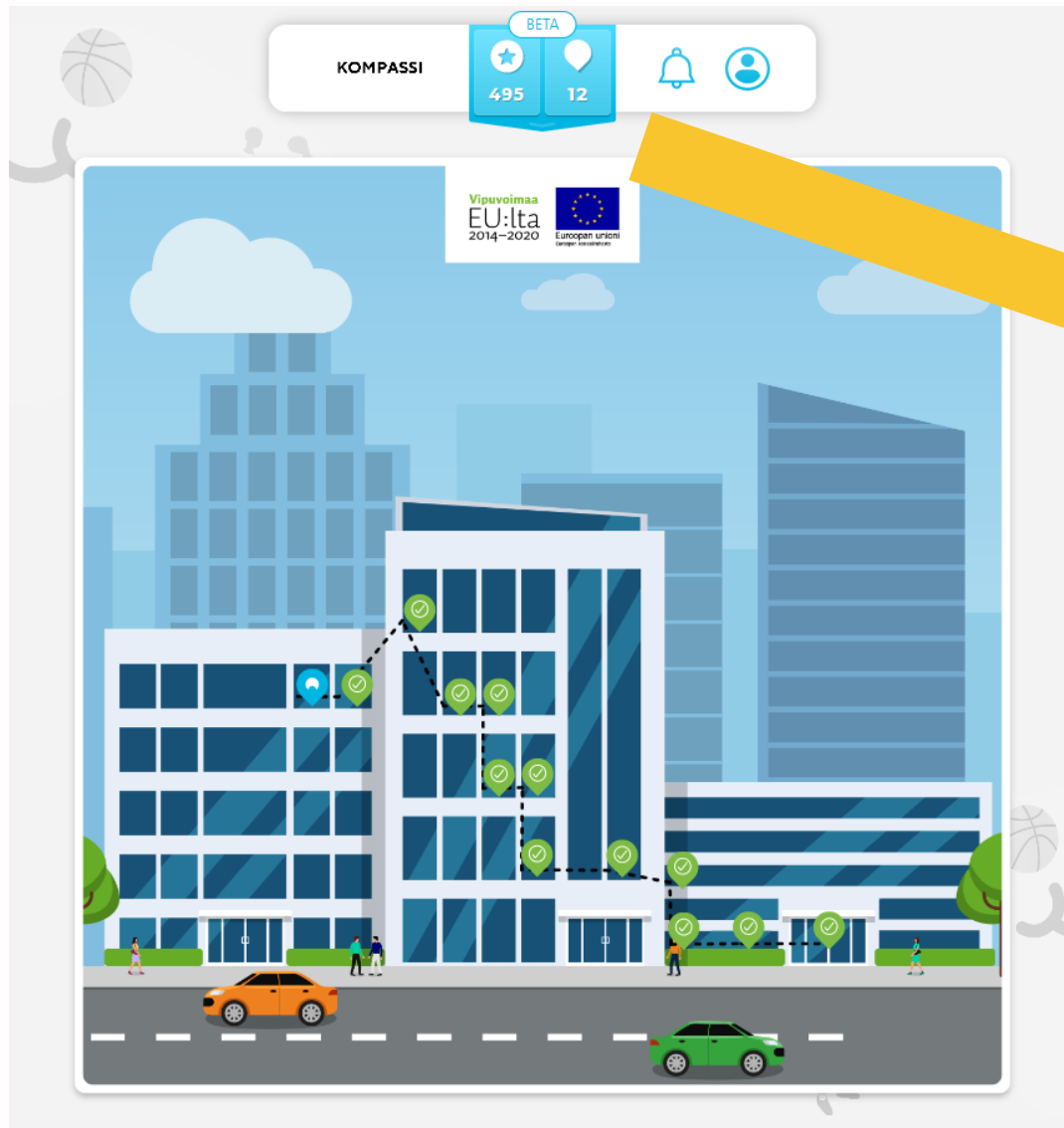


Lauran luotsissa

✓ Ohjaajan arviointi

No tästähän on kysymys. Syynä on tietoturva. Koneellasi on avoinna asiakkaan henkilötietoja eikä niitä voi vahingossakaan päästä väärin kasiin.





PELAAJARAPORTTI

3 PELATTU

mm11

+ 250

PISTEET

SÄÄNNÖT

ANTTI

PEKKA HEIKKILÄ

MARKUS

2	1	3
1925	1990	1900
4	PELAAJA1	+ 1845
5	EXELINE	+ 1830
6	JUUSTO	+ 1720
7	LK_HCI	+ 1625
8	SAMULI HCI	+ 1380
9	OLLI-MATTI	+ 800
10	JOONATAN	+ 710
11	ÄHMÄTTI	+ 600
12	MTEST	+ 590
13	TESTRABBIT	+ 525
14	MMTEST2	+ 495
15	LKHCI	+ 450

Riskivirasto-peli



- ▶ Testipalaute ollut pääosin positiivista ja kannustavaa
 - ▶ + tarina
 - ▶ + visuaalinen ilme
 - ▶ + sopiva laajuus
 - ▶ + helppokäyttöisyys
 - ▶ + positiivisen valinnan tekemisen kannustavuus
- ▶ Kritiikki
 - ▶ - Mobiilialustojen ongelmat

MITEN PÄÄSEN OPPIMISYMPÄRISTÖÖN?



Liittyminen oppimisympäristöön: ESR-hankkeen seurantatiedot



Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



- ▶ **Opiskelu ympäristön käyttö ja mahdollinen henkilökohtainen tuki on käyttäjille maksutonta, kun noudatetaan ESR-hankkeen vaatimuksia**
- ▶ **Aloitus**
 - ▶ Sinua pyydetään täyttämään **aloitusilmoitus** ennen kuin pääset käyttämään Riskioppia tai Riskivirastoa. Aloitusilmoitus on **salassa pidettävä dokumentti**.
 - ▶ **Aloitusilmoituksessa kerätyt tiedot:**
 - ▶ **Henkilön perustiedot, yhteystiedot**
 - ▶ **Työllisyystilanne**
 - ▶ **Koulutusaste**
 - ▶ **Muut taustatekijät**
 - ▶ **Päiväys ja allekirjoitus**
 - ▶ Osa kysymyksistä on määritelty arkaluonteisiksi ja näiden kohdalla voit valita vaihtoehdon ”En halua vastata”. Kaikkiin muihin kysymyksiin on vastattava, sillä mikäli sinusta ei saada kerätyksi kaikkia pakollisia tietoja, ei osallistumistasi voida sisällyttää hankkeen tuloksiin.
 - ▶ **Miten antamiasi tietoja käsitellään:** Hankeryhmä syöttää ilmoituksessa antamasi tiedot sähköiseen **ESR-henkilö järjestelmään**. Tietojen perusteella hankkeen rahoittaja saa käsityksen siitä, mikä on kunkin osallistujan tilanne kun hän aloittaa hankkeessa. Tiedonkeruulla seurataan, että toimenpiteet kohdentuvat niihin henkilöryhmiin, joiden tilannetta hankkeilla pyritään parantamaan. Hankeryhmä tallentaa aloituslomakkeen turvalliseen paikkaan.
- ▶ **Lopetus:** Päättyessäsi opiskelun, sinua pyydetään täyttämään lopetusilmoitus. Antamiesi tietojen perusteella hankkeen rahoittaja tarkistaa ESR Henkilö –järjestelmästä, onko tilanteessasi tapahtunut muutoksia aikana, jolloin olet osallistunut hankkeeseen.

Liittyminen oppimisympäristöön



Kiinnostuitko?
Aloita tutustuminen täältä!

