

Virtuaalitodellisuuden mahdollisuuksia nepsy-piirteisten nuorten kuntoutuksessa

– Kokemuksia Digi perheiden voimavarana -hankkeesta



Digi perheiden voimavarana -hanke, 2021–2023

Diakonia-ammattikorkeakoulu, Pieksämäki



VOIMAA
VIRTUAALISESTI

Diak

Elinkeino-, liikenne- ja
ympäristökeskus



Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020

Sisällys

Alkusanat – Virtuaalitekniologian hyödyntäminen sosiaalialalla	4
Digitaaliset palvelut sosiaalialalla	5
Neurokirjoon lukeutuvan nuoren hyötypelaaminen kuntoutuksen tukena	8
Sosiaalialan työntekijöiden suhtautuminen teknologiaan ohjaustyössä	12
Hanke virtuaalitekniologiaa ohjaamassa	16
Virtuaalitodellisuuden hyödynnettävyys lasten ja nuorten ADHD-kuntoutuksessa	19
Uudenlaista VR-teknologiaa tukea tarvitsevien kuntoutuksessa ja Vaalijalassa	21
Virtual Dawnin näkökulma syy-seuraus-hyötypelin kehittämisestä	23
Nuoret mukana pelin kehittämisessä	26
Voimaa virtuaalisesti – kokemuksia ja oivalluksia hankkeesta	28





Tuovi Kokkonen: Hankkeen projektipäällikkö ja Diakin asiantuntija (TKI)

Marina Steffansson: Hankkeen arvioinnin asiantuntija ja Diakin asiantuntija (TKI)

Hanna-Leena Huttunen: Hankkeen digitaalisuuden asiantuntija ja Diakin terveysalan lehtori

Virpi Kuvaja-Köllner: Hankkeen projektipäällikkö 1.9.2021–31.8.2022

Hankkeen toteuttajat: Diakonia-ammattikorkeakoulu, yhteistyökumppaneina:

- EHOT Oy, Mikkeli
- Etelä-Savon sairaanhoitopiiri (Essote), Mikkeli
- KSK Kuntoutuspalvelut, Pieksämäki
- Parikanniemen lastenkoti, Mikkeli
- Pelastakaa lapset, Mikkeli
- Porstua, Mikkeli
- Sauma Kodit Sairila (Terveystalo), sijaishuollon erityisyksikkö, Mikkeli
- Spesia, Ammattiopisto, Pieksämäki
- Vaalijala, Pieksämäki
- Valona lastenkoti, Pieksämäki

Hankkeen rahoittaja: Euroopan sosiaalirahasto (ESR), Etelä-Savon elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskus (Ely). Sisällön tuottajat: Digi perheiden voima-vaarana -hanketiimi sekä muut asiantuntijat.

voimaavirtuaalisesti.fi

Alkusanat

Virtuaalitekniologian hyödyntäminen sosiaalialalla

Virtuaalitodellisuuteen pohjautuvaa osaamista on kehitetty terveydenhuollon kuntouttavassa työssä, mutta myös sosiaalialalla osaamista tarvitaan ja sitä tulee kehittää. Sosiaalialalla digitalisaatio vaatii uutta osaamista lasten, nuorten ja perheiden ohjaustyössä. Tulevaisuudessa tarvitaan uudenlaisia ratkaisuja mm. vuorovaikutteiseen asiakaspalveluun, johon virtuaalitekniikka hyvin sopii.

Digi perheiden voimavarana -hanke ajoittui ajalle 1.9.2021–31.8.2023. Hankkeessa yhteistyökumppaneina toimivat lastensuojelun toimialalta Etelä-Savon hyvinvointialue (Eloisa), Porstua ry, EHOT Oy, Vaalijalan osaamis- ja tukikeskus, Parikanniemen lastenkoti, Sairila – Sauma lastensuojelu, Pelastakaa lapset ry., KSK Kuntoutuspalvelut, Lastenkoti Valona ja Ammattiopisto Spesia. Yhteistyökumppanit toimivat Mikkelin, Pieksämäen ja Jyväskylän alueilla.

Hankkeella oli useita tavoitteita, joista yhtenä tavoitteena oli edistää ja vahvistaa lasten, nuorten ja perheiden ohjauksessa toimivien työntekijöiden digitaalisten taitojen käyttöä palveluissaan sekä laajentaa heidän osaamista VR-tekniologiaan ja pelillisyyteen. Lisäksi tavoitteena oli arvioida kehitettyjen palveluiden käytettävyyttä. Tavoitteena oli myös tukea digiloikkaa ja antaa uusia menetelmiä yhteistyökumppanien omaan toimintaan ja ohjaukseen. Yhteistyökumppaneiden tarpeista lähdettiin tarkentamaan tavoitteita ja sovittamaan niihin tarkoituksenmukaisia toimenpiteitä. Kohderyhmäksi valikoitui erityisesti ADHD- ja ADD-nuoret ja ikäryhmäksi 12–18-vuotiaat. Yhteistyökumppanit nostivat esille kolme tärkeää tavoitetta, joita virtuaalitekniologian

avulla päätettiin tavoitella. Ne olivat kiintymyssuhteen ja tunnetaitojen vahvistaminen sekä impulsiivisten toimintojen säätely.

Tässä hankkeen loppujulkaisussa pääset tutustumaan hankkeen sisältöihin ja toteutukseen. Kerromme, kuinka hanke kehitti yhteistyössä yhteistyökumppaneiden, nuorten ja Virtual Dawn -peliyrityksen kanssa uudenlaisen syy-seuraus-pelin ja miten peli vastasi tarpeisiin. Kerromme hankkeen järjestämistä virtuaalitekniologian koulutus- ja ohjaustilaisuuksista ja siitä, miten virtuaalitekniologia sopii myös sosiaalialalle sekä millaisia kokemuksia virtuaalitekniologiasta on kertynyt nuorten ohjaustyössä. Hankkeen yhteistyökumppanit Vaalijalasta kertovat kokemuksiaan 360-kameran ja virtuaalilasien hyödynnettävyydestä kuntoutuksen näkökulmasta. Hankkeelle opinnäytetyönsä tehneet sosionomiopiskelijat kertovat työnsä tuloksista. Kerromme, kuinka virtuaalitekniologiaa voi käyttää sosiaalialalla.

On tärkeää kuulla, miten sosiaalialan ammattilaiset kokevat virtuaalitekniologian. Hyvien kokemusten avulla uudet menetelmät voivat juurtua ja levitä sosiaalialan työyhteisöihin myös valtakunnallisesti.

Digi perheiden voimavarana
-hanketiimin puolesta

Tuovi Kokkonen
projektipäällikkö



Digitaaliset palvelut sosiaalialalla

■ Kirjoittaja: Marina Steffansson

Digitalisaatio on ilmiönä laaja eikä sillä ole yhtä virallista määritelmää. Yleensä se selitetään käytetyn asiayhteyden mukaan. Se voi kuvata palveluiden sähköistymistä, sosiaalisessa mediassa tapahtuvaa yhteydenpitoa, tai esimerkiksi erilaisten teknologioiden hyödyntämistä arjessa. Antti Rinteen hallitusohjelmassa vuonna 2019 mainittiin jo, että sosiaali- ja terveydenhuollon palveluiden parantamisessa yksi keino on ottaa käyttöön digitaalisia ja mobiileja palveluratkaisuja (Osallistava ja osaava Suomi 2019a, s.149). Pääministeri Sanna Marinin hallitus otti ohjelmakseen samaisen hallituksen ohjelman, jossa vielä erikseen mainittiin, että perustason sosiaali- ja terveystalvet tuotetaan lähellä asiakkaita jatkamalla digitaalisten palvelui-

den kehittämistä (Osallistava ja osaava Suomi 2019b, s.155). Kummassakaan hallitusohjelmassa ei tarkemmin määritelty, mitä digitalisaatiolla tarkoitetaan.

Opetushallituksen ennakointiraportin Osaaminen 2035 mukaan työelämäosaamisessa korostuu vahvasti digitalisaation vaikutus. Eniten erottui kolme digitalisaatioon erottuvaa kokonaisuutta kasvavien työelämäosaamisten kärjessä: digitaalisten ratkaisujen hyödyntämisaosaaminen, digitaalisten alustojen hyödyntämisaosaaminen sekä digitaalisten toimintojen hallinta ja ohjaustaidot. Digiosaamisen kärkikymmenikköön nousi muun muassa digitaalisten teknologian luova käyttöönotto sekä digitaalisten työkalujen soveltamiskyky. (Osaaminen 2035, s. 23–24.) Raportissa digitaalisuus määriteltiin kokonaisvaltaisten toimintatapojen uudistamisena, joka



sisältää myös uusien digitaalisten teknologioiden käyttöönottoja. Digitaalisilla teknologioilla tarkoitetaan muun muassa analytiikkaa, big dataa, mobiiliteknologioita, pilvipalveluita, robotiikkaa, sosiaalista mediaa ja asioiden internetiä (ml. teollinen internet). (Valtiokonttori 2018.)

Digitaalitekniikan nopea kehittyminen on näkynyt terveydenhuollon puolella jo pidempään, mutta sosiaalipalveluissa kehitys on ollut huomattavasti hitaampaa huolimatta siitä, että se on ollut hallitusohjelmassa jo pitkään. Sosiaalipalveluihin on kyllä kehitetty erilaisia digitaalisia ratkaisuja, mutta niiden käyttöönotto on ollut huomattavasti hitaampaa kuin terveydenhuollon palveluissa.

Digitaalinen teknologia toimii joillekin, mutta ei kaikille. Siksi on tärkeää varmistaa, että teknologian omaksuminen ei luo eriarvoisuutta. Sosiaalipalveluissa henkilökunta on arvokas resurssi ja teknologian on toimittava heidän, mutta myös heidän asiakkaiden eduksi. (Mistry 2020.)

Uuden teknologian käyttöönotossa on tärkeää varmistaa toiminnan ja teknologian yhteen toimivuus. Käyttöönoton yhteydessä uutta teknologiaa

on pyritty sovittamaan olemassa oleviin rutiineihin ja toimintatapoihin, jolloin ehkä paras hyöty siitä jää saamatta. Uuden digitekniikan käyttöönotto edellyttää, että käytänteitä, toimintaa ja toimijoiden rooleja muutetaan siinä määrin, kun on tarvetta. (THL 2021, s. 7–8)

Työntekijöillä pitää olla mahdollisuus saada lisää osaamista, joka vastaa digitaalisen ajan vaatimuksia. Työntekijöiden kiinnostuksen lisääminen, sen löytäminen ja hyödyntäminen on muutoksessa ja sen edistämässä oleellista. Työntekijän tulee myös nähdä ne hyödyt, mitä omasta työstä tulee ja mitä hyötyjä digitalisaatio tuo kansalaiselle ja kansalaisen arkeen. Työntekijöiden osallistaminen mahdollisuuteen vaikuttaa ja kehittää on ensiarvoisen tärkeää. Siksi onkin oleellista, että työntekijöille tarjotaan kannustimia kehittymiseen, itsensä haastamiseen ja osallistamisen mahdollisuuksiin. Digitalisaation lisäämiseksi tarvitaan uudenlaista osaamista muun muassa palvelumuotoiluun, digitaalisen tiedon hallintaan ja ketterään kehittämiseen. (Digitalisaation edellytykset)

” Virtuaalitekniikkaa voidaan hyödyntää apuna myös omassa terveys- ja hyvinvointitiedoissa ja tämän lisäksi palveluissa voidaan hyödyntää pelillistämistä.

Käytössä olevien perinteisten palvelujen ja toiminnan tukena tarjotaan terveyden ja hyvinvoinnin edistämisen yhteisöllisiä sähköisiä palveluja. Virtuaalitekniikkaa voidaan hyödyntää apuna myös omassa terveys- ja hyvinvointitiedoissa ja tämän lisäksi palveluissa voidaan hyödyntää pelillistämistä (esimerkiksi oman edistymisen havainnollistaminen tai virtuaaliyhteisön jäsenten keskinäinen leikkimielinen kilpailu). (Terveyden ja hyvinvoinninlinjaukset)

Virtuaaliodellisuuden ja lisätyn todellisuuden teknologiat ovat olleet kuluttajien laajalle levinneen käyttöönoton kynnyksellä useiden vuosien ajan, mutta niitä ei ole vielä toteutettu tekniikan merkittävästä edistymisestä huolimatta. Virtuaalisella ja lisätyllä todellisuudella voidaan kehittää edelleen digitaalista terapiaa tuomalla siihen menetelmiä, jotka parantavat terapian käytettävyyttä. Nämä työkalut tarjoavat mielenkiintoisen ja henkilökohtaisen terveydenhuollon pääsyn nykyistä kehittyneempään digitaaliseen hoitoon yksilön kodin mukavuudessa.

Virtuaaliodellisuutta voidaan soveltaa useilla aloilla ja monessa tarkoituksessa esimerkiksi kivunhallinnassa, syömishäiriöissä ja kuntoutuksessa. Virtuaaliodellisuus on täysin mukaansatempaava – se estää äänen ja näkyvyyden tarjoamalla asiakkaalle tietokoneella luotuja kuvia ja kohinaa. Tämä tarkoittaa, että asiakas voi uppoutua virtuaalimaailmaan, joka voi auttaa hallitsemaan kipua, tarjota vaihtoehtoja käyttäytymisen muuttamiseen tai hyödyntää pelillisyyttä esimerkiksi kuntoutuksessa.

Jotta tulevaisuuden tietoyhteiskunnalla on potentiaaliset mahdollisuudet kehittymiseen, edellyttää se lisääntyvää teknisten ratkaisujen hyödyntämistä sekä yhä parempaa ymmärrystä käyttäjäryhmien tarpeista. Uudistuvat toimintatavat edellyttävät myös ajatusmallin muutosta niin ammattilaisilta kuin asiakkailtakin. Digipalveluiden juurruttaminen toimintaympäristöön edellyttää avoimuutta ja motiivituneisuutta uuden oppimiselle.

Digitaalisten teknologioiden viimeaikaisesta käyttöönotosta huolimatta sosiaalipalveluissa ollaan edelleen digiteknologian käyttöönoton alkuvaiheessa. Käyttämätöntä potentiaalia on vielä paljon muun muassa virtuaalitekniikan hyödyntämisessä.

Lähteet

Digitalisaation edellytykset. <https://verkkojulkaisut.valtioneuvosto.fi/stm/zine/2/article-73>

Mistry Pritesh (2020). The digital revolution: eight technologies that will change health and care. The

King's Fund. <https://www.kingsfund.org.uk/publications/digital-revolution>

Osaaminen 2035. Osaamisen ennakkointifoorumin ensimmäisiä ennakkointituloksia. (2019). Opetushallitus. Raportit ja selvitykset 20189:3.

Osallistava ja osaava Suomi – sosiaalisesti, taloudellisesti ja ekologisesti kestävä yhteiskunta. (2019a). Pääministeri Antti Rinteen hallituksen ohjelma 6.6.2019. Valtioneuvoston julkaisuja (2019:23). Saatavilla https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/161662/Osallistava_ja_osaava_Suomi_2019_WEB.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Osallistava ja osaava Suomi – sosiaalisesti, taloudellisesti ja ekologisesti kestävä yhteiskunta. (2019b). Pääministeri Sanna Marinin hallituksen ohjelma 10.12.2019. Valtioneuvoston julkaisuja (2019:23). Saatavilla

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL). (2021). Esi-selvitys sosiaali- ja terveydenhuollon kansallisten digitalisaatio-ohjelmien arviointikehikon kehittämiseksi. Saatavilla https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/143248/URN_ISBN_978-952-343-756-2.pdf?sequence=1

Terveyden ja hyvinvoinninlinjaukset. <https://verkkojulkaisut.valtioneuvosto.fi/stm/zine/2/article-94>

Valtiokonttori (2018). Loppuraportti: Valmiina digikiriin. http://www.valtiokonttori.fi/fiFI/Virastoil-le_ja_laitoksille/Digitalisaatio/Loppuraportti_Valmiina_digikiriin/Keskeiset_kehitysehdotukset/Tukea_muutokseen_yhteisista_palveluista



Neurokirjoon lukeutuvan nuoren hyötypelaaminen kuntoutuksen tukena

■ Kirjoittaja: *Hanna-Leena Huttunen*

Neuropsykiatriset oireet (nepsy-oireet) ovat moninaisia oireita, jotka liittyvät aivojen hermoverkkojen toimintahäiriöihin ja joka haittaa jokapäiväistä toimintakykyä (ADHD: Käypä hoito -suositus, 2019; Terveysylä, 2021). Nepsy-oireita esiintyy 15 prosentilla suomalaisista ja määrä kasvaa koko ajan (Elfving, 2023). Oireita esiintyy eniten lapsilla ja nuorilla, mutta myös aikuisilla on todettu nepsy-oireita (Neuropsykiatriset häiriöt, 2021; Jäntti & Savinainen, 2018).

Yleisempiä kehityksellisiä neuropsykologisia oireita ovat esimerkiksi ADHD (attention deficit hyperactivity disorder), autismikirjon häiriöt, Touretten ja tic-oireyhymän häiriöt. Lisäksi nepsy-oireisiin lukeutuu toiminta- ja tunnehäiriöt, puheen ja kielen kehityshäiriöt, oppimiskyvyn vaikeudet, motoriset kehityshäiriöt, monimuotoiset kehityshäiriöt ja muut tarkemmin määrittelemättömät laaja-alaiset kehityshäiriöt sekä

psykkiset kehityshäiriöt. (Jäntti & Savinainen, 2018; Neuropsykiatriset häiriöt, 2021; Elfving, 2023.)

Nepsy-oireet arjen haasteina

ADHD on aktiivisuuden ja tarkkaavuuden häiriö, jonka oireet ovat havaittavissa tarkkaamattomuutena, ylivilkkautena ja impulsiivisuutena (ADHD: käypä hoito -suositus, 2019). Oireita voi esiintyä samanaikaisesti useampi päällekkäin tai yksi voi korostua ylitse muiden. (Jäntti & Savinainen, 2018; Huttunen & Socada, 2019; Elfving, 2023). Oireet haittaavat henkilön elämää, koska usein jatkuvina vaikeuksina on keskittyä leikkeihin sekä koulu- ja työtehtäviin.

Tarkkaamattomuuden haasteet ilmenevät vaikeutena kuunnella toisen puhetta tai ohjeistuksia, toistuvina virheinä ja toiminnan organisoimisen haasteina. Keskittymisvaikeudet voi tulla esille pitkäkestoista työskentelyä vaativien tehtävien välttelynä, tehtävien kesken jäämisessä, asioiden jatkuvana

unohteluna, aikataulujen toistuvana pettämisenä, yksityiskohtien huomiotta jättämisenä ja pienistäkin ulkopuolisista ärsykkeistä häiriintymisenä.

Yliaktiivisuus arjen haasteissa voi näkyä esimerkiksi kiemurteluna paikallaan istuessa ja toistuvina poistumisina tilanteista. Liikkumiseen pakottava tarve voi ilmetä levottomuuden tunteena käsien ja jalkojen hermostuneena liikutteluna tai paikallaan pysymisen tuskallisuutena. Impulsiivisuus puolestaan näkyy toistuvina vaikeuksina odottaa vuoroaan ja toisen keskeyttämisenä. Monesti henkilö voi aloittaa vastaamisen kysymyksiin, ennen kuin ne on kunnolla edes esitetty. ADHD-oireisiin liittyy usein vaikeus sietää pettymyksiä ja siihen voi liittyä korostunutta ärtyneisyyttä ja mielialojen voimakasta vaihtelua. Seuraukset voivat johtaa huonommuuden kokemukseen ja heikentyneeseen itsetuntoon. Suurella osalla ADHD:ta sairastavilla henkilöillä oireiden vaikeusaste ja niiden aiheuttama haitta vaihtelee. Oireet voivat lieventyä iän myötä, osalla pysyvät samoina tai joidenkin oireet voivat hankaloitua. (Huttunen & Socada, 2019.)

Neurokirjoisen kuntoutuksen tuki

Neurokirjoon lukeutuvalla henkilöllä on vaikeuksia sopeutua yllättäviin muutoksiin ja pettymyksiä on

vaikea sietää. Kuormitus tulee niin aistikokemuksista, liioista virikkeistä kuin sosiaalisesta kanssakäymisestäkin. Yllättäen tapahtuvat muutokset päivärutiineissa tai arkisissa askareissa tuottavat haasteita ja siksi säännönmukaiset rutiinit ovat tärkeitä arjen sujuvuuden kannalta. Nepsy-oireita ja sen aiheuttamia ongelmia voidaan tukea monin erilaisin keinoin.

”Tärkeää on saada toimivia apukeinoja arkeen, joten henkilökohtaisen hoitosuunnitelman laatiminen moniammatillisen yhteistyön kanssa on keskeisessä osassa kuntoutusta.

Oireiden tunnistaminen ja hoito on tärkeää, koska oireyhtymään liittyy kohonnut mieliala-, käytös- ja päihdehäiriöiden riski. ADHD-oireiden lievittyminen parantaa usein henkilön elämänlaatua ja auttaa mahdollisten muiden häiriöiden hyvää hoitoa.

Tärkeää on saada toimivia apukeinoja arkeen, joten henkilökohtaisen hoitosuunnitelman laatiminen moniammatillisen yhteistyön kanssa on keskeises-

ADHD

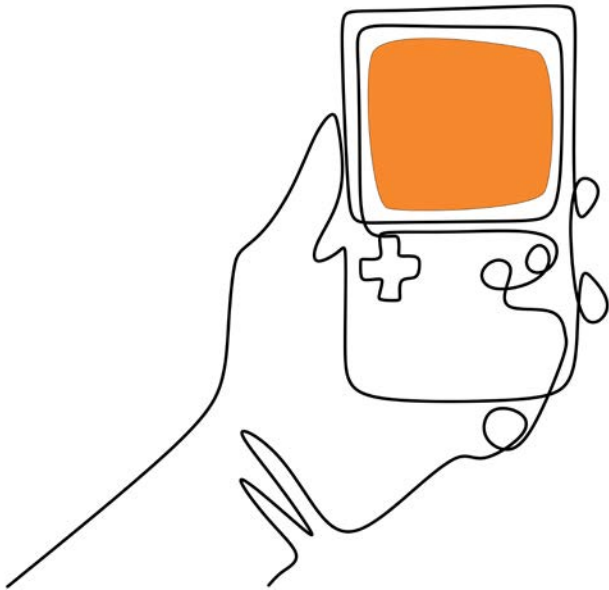


2019.) Hoitosuunnitelmaa sekä niiden riittävyttä on hyvä tarkastella ajan kuluessa. (Huttunen & Socada, 2019.)

Hyötypelit kuntoutuksessa

Hyötypelleillä tarkoitetaan tietokone- tai mobiilipelejä, joissa pelaajalle tarjotaan viihdykkeen lisäksi oppimistavoite tai jonkinlainen hyödyllinen tarkoitus. Hyötypellejä käytetään esimerkiksi opetuksessa ja sosiaali- ja terveydenhuollossa. Hyötypelleihin yhdistetään oppimistavoitteita ja tietoa pelielementtien muodossa. (Grendel Games, 2021; Pakaslahti & Ylisirniö, 2021.)

” Hyötypelaaminen voidaan nähdä uutena toimintamallina kuntoutuksessa itsehoidon tukena



sä osassa kuntoutusta. (Huttunen & Socada, 2019; Elfving, 2023.) Tuen tarve sekä sen muoto on hyvä suunnitella yhdessä neurokirjoon lukeutuvan henkilön kanssa. Hoidon ollessa riittämätöntä liitännäisoiroiden määrä lisääntyy. (Huttunen & Socada, 2019.)

Moniammatillinen yhteistyö mahdollistaa neurokirjoon lukeutuvan henkilön laadukkaat ja vaikuttavat palvelut. Moniammatillisen yhteistyön tehtävänä on tukea nepsy-oireista henkilöä löytämään keinoja arjessa toimimiseen. Heikkouksien ja vahvuuksien tunnistaminen, tukimuotojen selvittäminen ja suunnittelu sekä asioista sopiminen ja niiden seuranta on olennaista kuntoutumisen onnistumiselle. (Elfving, 2023.) Yksilöllinen tuen tarve vaihtelee iän myötä, joten sen muoto on hyvä suunnitella yhdessä neurokirjoon lukeutuvan henkilön kanssa (Jäntti & Savinainen 2019). Hoitosuunnitelmaa laadittaessa on hyvä hyödyntää muun muassa tiedon jakamista, yksilöllistä ohjausta, vertaistukea ja arjen helpottavia järjestelyitä sekä lääkehoitoa. (Jäntti & Savinainen

Terveydenhuollon palvelut etsivät uusia toimintatapoja ja menetelmiä terveyden ylläpitämiseen sekä kuntoutuksen tueksi. Hyötypelaaminen voidaan nähdä uutena toimintamallina kuntoutuksessa itsehoidon tukena (Kempainen, Korhonen & Ravelin, 2014; Korhonen & Halonen, 2017). Hyötypelleillä on viihdearvon lisäksi epäsuoria tavoitteita, jotka pyrkivät opettamaan pelaajille taitoja tai tietoa terveydestä, ympäristöstä, taloudesta tai yhteiskunnallisista aiheista. Pelien avulla voidaan lisäksi opettaa ongelmanratkaisu ja yhteistyötaitoja. (Korhonen & Halonen, 2017; Hyvärinen, 2020; Pakaslahti & Ylisirniö, 2021.)

Nepsy-häiriöiden kuntoutuksen tukena voidaan hyödyntää syy-seurauspelejä, jossa oppiminen pohjautuu syy-seuraussuhteiden havaitsemiseen (Harviainen & Lainema, 2013). Syy-seurauspeleissä pelaajat yrittävät tunnistaa ja yhdistää syitä ja seurauksia eri tapahtumien välillä, mikä edistää loogista ajattelua ja ongelmanratkaisutaitoja. Syy-seurauspe-

lit voidaan jakaa kognitiivisten taitojen harjoitteluun, kielellisten taitojen parantamiseen, käsitteiden oppimiseen, visuaalisten taitojen harjoitteluun ja sosiaalisten taitojen parantamiseen. (Valteri i.a)

Kognitiivisten taitojen harjoittelussa syy-seurauspeli auttaa kuntouttamaan muistia, huomiokykyä, päättökenttää ja muita kognitiivisia taitoja. Kielellisten taitojen parantamiseen tarkoitettavat pelit auttavat kehittämään kommunikaatiota ja kognitiivista sujuvuutta. Visuaalisia taitoja kehittävät pelit tukevat keskittymistä ja muistamista sekä havaintokykyä. Sosiaalisten taitojen kehittämiseen tarkoitettavat pelit kehittävät ryhmätyöskentelytaitoja. (Valteri i.a)

Digi perheiden voimavarana -hankkeessa pureuduttiin virtuaalitodellisuuden mahdollisuuksiin neurokirjolla olevien lasten ja nuorten kuntoutumisen tukemiseen kehittämällä syy-seuraus-seikkailupeli. Avo- ja laitospuolen kuntoutuspalvelut sekä lastensuojelun palveluja tuottavat yritykset toivoivat uusia menetelmiä ja työvälineitä ohjaustyöhönsä. Nepsy-oireisen henkilön kuntoutukseen haluttiin ei-toivottuun ja toivottuun käyttäytymiseen vuorovaikutteisia työkaluja, erityisesti impulsiivisen käyttäytymisen (aggressiivisuus, päihteet jne.) säätelyn oppimiseen. Virtuaalipeli helpotti nepsy-oireisen henkilön ja ohjaajan välistä keskustelua. Pelin avulla nuori harjoitteli erilaisten valintojen seurauksia. Kaiken kaikkiaan syy-seurauspelit voivat olla hyödyllisiä ja monipuolisia kuntoutuksen välineitä, jotka auttavat parantamaan monenlaisia taitoja ja kykyjä.

Lähteet

ADHD (aktiivisuuden ja tarkkaavuuden häiriö). (2019). Käypä hoito -suositus. Suomalaisen Lääkäriseuran Duodecimin, Suomen Lastenneurologisen yhdistys ry:n, Suomen Lastenpsykiatriyhdistyksen ja Suomen Nuorisopsykiatrisen yhdistyksen asettama työryhmä. Helsinki: Suomalainen Lääkäriseura Duodecim, 2019 www.kaypahoito.fi/hoi50061#K1

Elfving, T. (2023). Nepsy-lapset pirstaleisen palvelu-

järjestelmän väliinputoajina: diskurssianalyysi mediateksteistä.

Grendel Games. (2021). What are serious games? <https://grendelgames.com/what-are-serious-games/>.

Harviainen, J. T., & Lainema, T. (2013). Pelit, systeemi-dynamiikka ja oppiminen. Pelitutkimuksen vuosikirja 2013, 1-12.

Huttunen, M., & Socada, L. (2019). ADHD -aktiivisuuden ja tarkkaavaisuuden häiriöt. Kustannus Oy Duodecim 2019. <https://www.terveyskirjasto.fi/dlk00353>

Hyvärinen, M. (2020). Elektronisten hyötypelien käyttö osana kuntoutusta. Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma. Haaga-Helia ammattikorkeakoulu.

Jäntti, E., & Savinainen, R. (2018). Nepsyt – Erityistä elämää. Hämeenlinna: Karisto Oy.

Kemppainen, J., Korhonen, T., & Ravelin, T. (2014). Developing Health Games requires multidisciplinary expertise. Finnish Journal of eHealth and eWelfare, 6(4), 200–205.

Korhonen, T., & Halonen, R. (2017). Serious games in healthcare: Results from a systematic mapping study.

Käypä hoito -suosituksen potilasversio: ks. ADHD – varhaisella tuella arki toimivaksi. Saatavilla <https://www.terveyskirjasto.fi/khp00071/adhd-varhaisella-tuella-arki-toimivaksi>

Neuropsykiatriset häiriöt, Tukea arkeen, (2021). Neuropsykiatriset häiriöt. <https://www.nepsyarki.com/neuropsykiatriset-hairiot/>

Pakaslahti, J., & Ylisirniö, M. (2021). Pelillistäminen ja hyötypelit. Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma. Oulun ammattikorkeakoulu

Terveyskylä. (2021). Neuropsykologiset oireet. <https://www.terveyskyla.fi/aivotalo/aivot-ja-toimintakyky/aivotointojen-h%C3%A4iri%C3%B6t/neuropsykologiset-oireet>

Valteri, Opetushallitus. (i.a). Päivittäisten toimintojen taidot. Saatavilla 15.5.2023 <https://www.valteri.fi/palapelimalli/paivittaisten-toimintojen-aidot/>



Sosiaalialan työntekijöiden suhtautuminen teknologiaan ohjaustyössä – opinnäytetyö asenteiden merkityksestä uuden teknologian käyttöönotossa

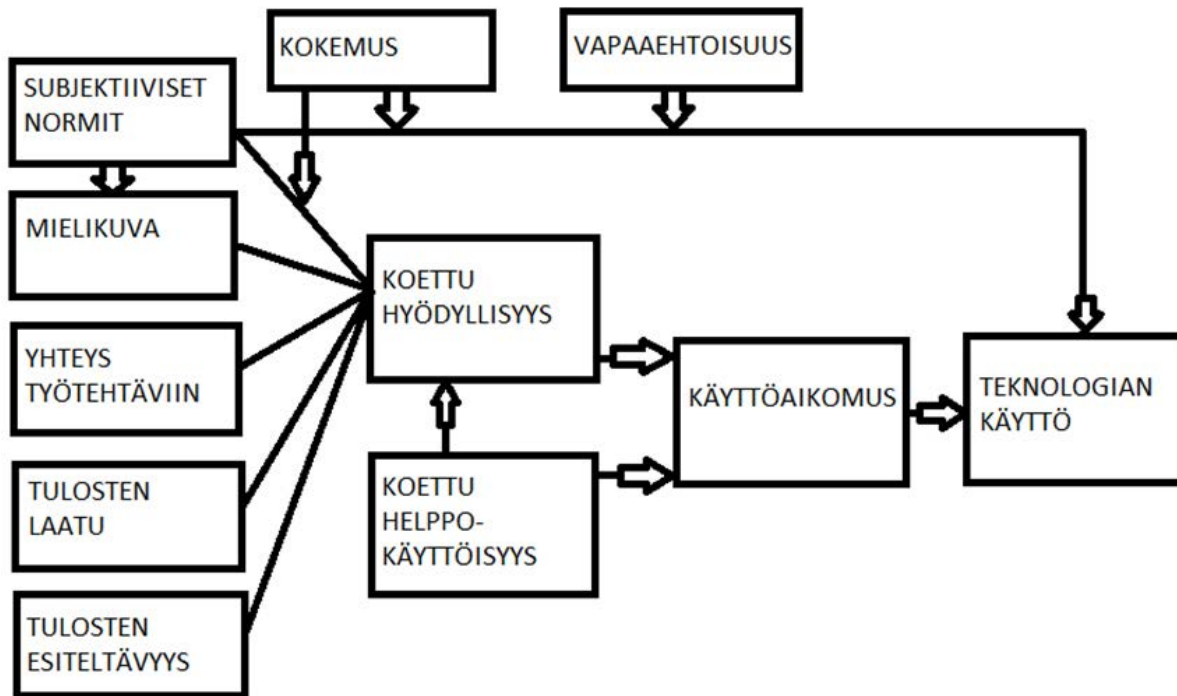
■ *Kirjoittajat: Eveliina Helpiölä, Kaisa Kalmari, Tiina Mustamäki, sosionomiopiskelijat (Diak)*

Työntekijöiden asenteiden ja motivaation selvittäminen hyvinvointiteknologiaa kohtaan on tärkeää, sillä vasta uuden teknologian hyväksyminen johtaa käyttöaikomukseen. Opinnäytetyön tarkoituksena oli tutkia sosiaalialan työntekijöiden asenteita hyvinvointiteknologian hyödyntämistä kohtaan ohjaustyössä nuorten parissa. Tavoitteena oli selvittää, miten työntekijät suhtautuvat hyvinvointiteknologian käyttämiseen

nuorten kanssa työskenneltäessä, sekä millaisia selittäviä tekijöitä vallitsevien asenteiden ja mielikuvien taustalla on.

Opinnäytetyön tutkimuskysymyksinä olivat:

1. Miten sosiaalialan työntekijät suhtautuvat hyvinvointiteknologian käyttämiseen ohjaustyössä?
2. Miten ikä, sukupuoli ja Digi perheiden voimavarana -hankkeen kouluttaminen vaikuttavat sosiaalialalla työskentelevien suhtautumiseen hyvinvointiteknologiaa kohtaan?



Kuvio 1. Teknologian hyväksymismalli 2 (TAM2)

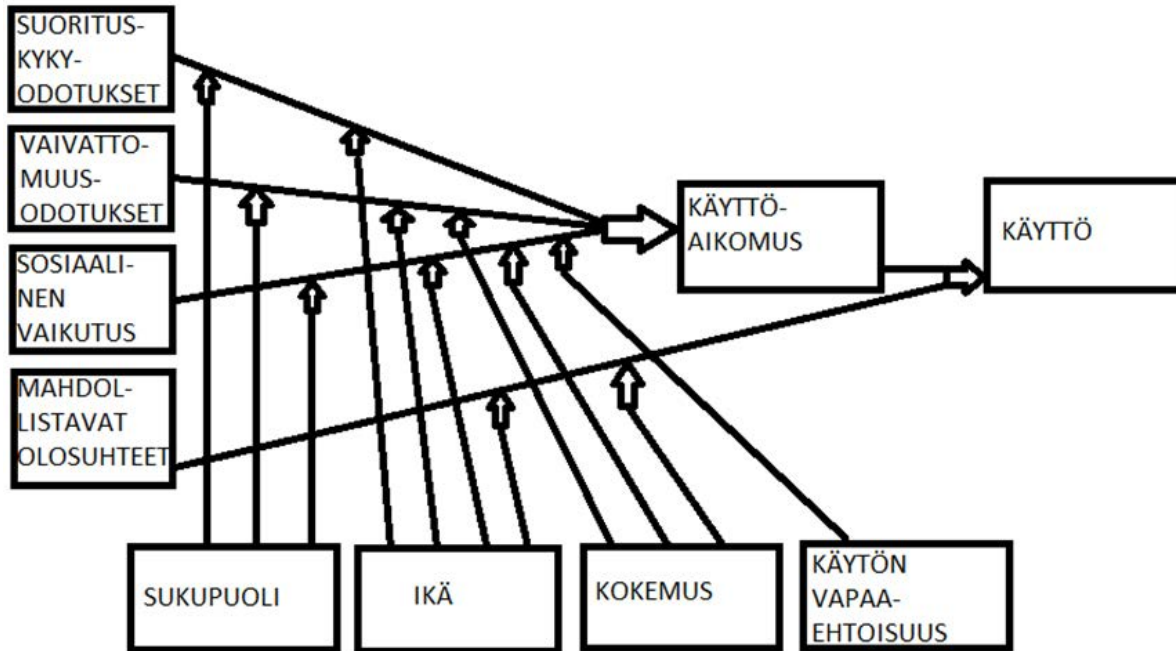
Opinnäytetyön tilaajana toimi Diakonia-ammattikorkeakoulun Digi perheiden voimavarana -hanke.

Opinnäytetyö toteutettiin määrällisenä tutkimuksena, jonka lähestymistapana oli kartoitus. Aineisto kerättiin hankkeen toimesta sähköisellä kyselylomakkeella huhtikuun ja kesäkuun 2022 välisenä aikana. 46 henkilöä vastasi kyselyyn ja kokonaisvastausprosentti oli 14–17 prosenttia. Tarkkaa vastausprosenttia ei pystytty määrittelemään, sillä kysely lähetettiin Vaalijalan lasten ja nuorten yksiköihin noin 250–300 henkilölle.

Aineisto analysointiin SPSS-ohjelmiston avulla ja sitä kuvailtiin numeerisesti, prosenttijakaumin ja ristiintaulukoimalla osa väittämistä joko keskenään tai iän, sukupuolen ja hankkeen järjestämän virtuaalitekniäkoulutukseen osallistumisen suhteen.

Ristiintaulukoinnin avulla pystyttiin vertailemaan tämän tutkimuksen tuloksia aiempien tutkimustulosten kanssa.

Tutkimuksen analysoinnissa käytettiin TAM2- ja UTAUT-teoreettisia malleja, joiden avulla havainnollistetaan teknologian hyväksymisen peruseräiteitä ja tekijöitä, jotka vaikuttavat teknologian hyväksymiseen ja käyttöönottamiseen. TAM2-mallin avulla halutaan eritellä koettuun hyödyllisyyteen vaikuttavia tekijöitä, jotka jaetaan kognitiivisiin ja sosiaalisiin tekijöihin. UTAUT-malli on teoria teknologian käytöstä ja hyväksynnästä, joka kokoaa yhteen kahdeksan eri teknologian hyväksymistä käsittelevää mallia. Kyselyssä oli selvästi havaittavissa TAM2-mallin sekä UTAUT-mallin mukaisia elementtejä, joita hyödynnettiin taustalla, kun tutkimustuloksia analysoitiin.



Kuvio 2. UTAUT-malli

Virtuaalitodellisuus on tehokas kuntoutuksen väline

Tutkimuksessa havaittiin, että valtaosa vastaajista oli sekä kiinnostunut käyttämään uutta älyteknologiaa että piti hyvinvointiteknologiaa hyödyllisenä omassa työssään. Enemmistö piti virtuaalitodellisuutta tehokkaana nuorten kuntoutuksen välineenä ja uskoi sen yhä arkipäiväistyvän nuorten kanssa työskentelyn muotona. Kasvokkain työskentelyä pidettiin laajalti keskeisimpänä ohjausmuotona eikä nuorten digipelaamista haluttu lisätä. Suurimpina esteinä hyvinvointiteknologian käytölle koettiin itseluottamuksen puute sekä pelko hyvinvointiteknologian käyttöönottoa kohtaan.

Tutkimus antaa viitteitä siitä, että sosiaalialalla etenkin nuoret työkäiset ja toisaalta myös varttuneem-

mat työkäiset pitävät virtuaalitekniologiaa tehokkaana ja yhä yleistyvänä työkaluna nuorten kanssa työskennellessä.

” Opinnäytetyön perusteella nuorten digipelaamisen lisäämiseen suhtaudutaan kriittisesti, etenkin naisten, iäkkäämpien, sekä virtuaalitekniologiakoulutukseen osallistuneiden parissa.

Opinnäytetyön perusteella nuorten digipelaamisen lisäämiseen suhtaudutaan kriittisesti, etenkin naisten, iäkkäämpien, sekä virtuaalitekniologiakoulu-

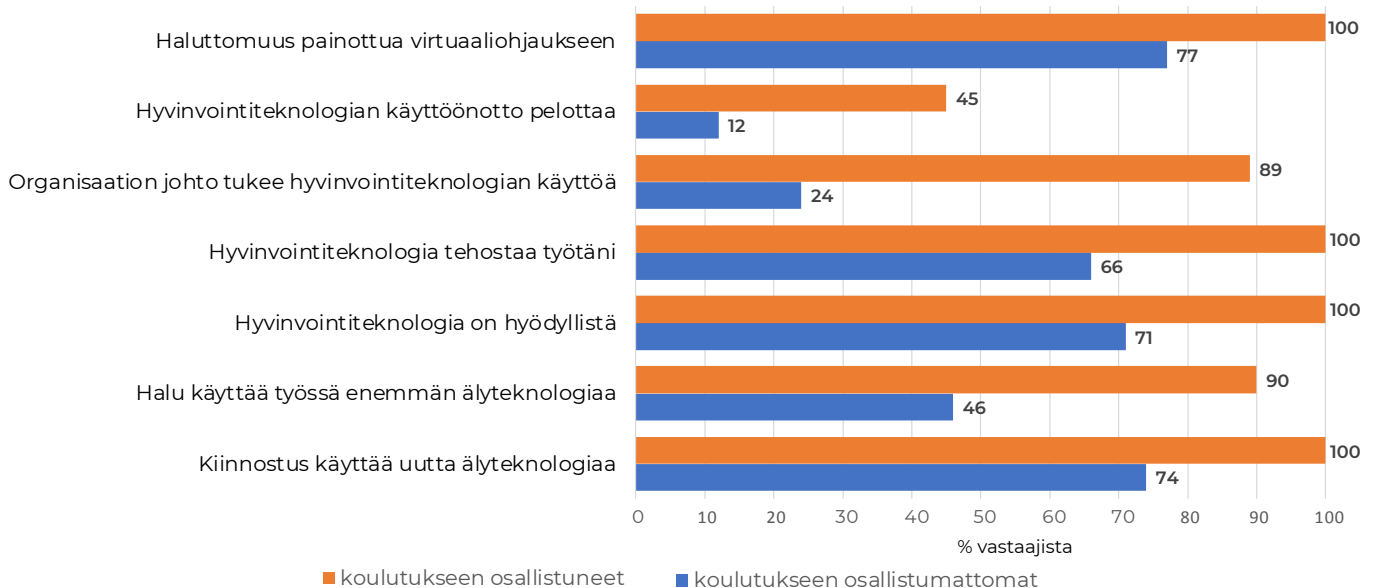
tukseen osallistuneiden parissa. Aineiston suppeudesta johtuen tutkielman tulokset ovat suuntaa antavia, eikä niiden perusteella voida tehdä yksiselitteisiä johtopäätöksiä sosiaalialan työntekijöiden suhtautumisesta hyvinvointiteknologiaan tai sen käyttöön. Jatkotutkimus voisi keskittyä esimerkiksi organisaation johdon asenteiden vaikutusten selvittämiseen hyvinvointiteknologian käyttöönottoa tarkasteltaessa.

Opinnäytetyön tuloksien perusteella voi esittää kysymyksen, miten organisaation johdolta saatu tuki vaikuttaa työntekijöiden kokemukseen uutta teknologiaa käyttöönotettaessa. Myös laadullinen jatkotutkimus pelosta uuden teknologian käyttöönottoa kohtaan olisi kiinnostava, sillä opinnäytetyö antaa viitteitä siitä, että koettu pelko ei välttämättä vähene kouluttautumisella. Uuden teknologian käyttöönotto-tilanteita voisi edesauttaa selvittämällä, mikä teknologian käyttöönotossa pelottaa ja miten siihen voisi vaikuttaa pelkoa liennyttävästi.

” Uuden teknologian käyttöönotto-tilanteita voisi edesauttaa selvittämällä, mikä teknologian käyttöönotossa pelottaa ja miten siihen voisi vaikuttaa pelkoa liennyttävästi.

Lisäksi olisi mielenkiintoista selvittää, millainen vaikutus esimerkiksi virtuaalitodellisuuden rakennetun toimintaympäristön tai harjoitusten tuottamalla koetulla ilolla ja viihdyttävyydellä on sosiaalialalla nuoria ohjaavien työntekijöiden suhtautumiseen teknologiaa kohtaan ja siten uuden teknologian käyttöönottoon ja käytön jatkuvuuteen. Erittäin kiinnostava tarkastelukohte olisi myös vuorovaikutuksellisuuden merkitys virtuaalitodellisuudessa työskentelyn laadun tai tehokkuuden kannalta.

Virtuaalitekniikkakoulutukseen osallistumisen vaikutus asenteisiin, N=46



Kuvio 3. Virtuaalitekniikkakoulutukseen osallistumisen vaikutus asenteisiin. n=46



Hanke virtuaalitekniologiaa ohjaamassa

■ Kirjoittaja: Tuovi Kokkonen

Digi perheiden voimavarana -hankkeessa testattiin ja kehitettiin virtuaalitodellisuuden mahdollisuuksia sosiaalialan henkilöstön työvälineenä neurokirjoon kuuluvien nuorten tukemisessa. Hanke järjesti yhteistyökumppaneilleen ja Diakonia-ammattikorkeakoulun sosionomiopiskelijoille koulutusta virtuaalitekniologiasta. Hanke tarjosi myös räätälöityjä koulutuksia, joiden sisällöt vaihtelivat kohderyhmän tarpeiden mukaan. Koulutukset toteutettiin Teamsin välityksellä tai sovitussa paikassa. Osallistujilta kerättiin palautteita, joiden perusteella arvioitiin virtuaalitekniologian (VR-tekniologian) käyttäjäkokemuksia, osaamisen lisääntymistä ja hyödynnettävyyttä lastensuojelussa nepsy-piirteisten (neuropsykiatrinen) nuorten ohjauksessa.

Ammattilaisten ohjaaminen

Ohjaustilanteissa huomioitiin kohderyhmän eli lastensuojelun ohjaajien ja toisaalta sosionomeiksi opiskelevien, ammatin alussa olevien tarpeita. Kohderyhmiä yhdisti aikuisuus. Aikuisille oppijoille on ominaista, että tiedonkäsittelymekanismit ovat monipuolisia ja asiakokonaisuuksien hallintakyky on kehittynyt. Toisaalta muistia kuormittavia asioita on paljon, mikä voi vaikuttaa muistin kuormituskykyyn. Oppiminen pohjautuu aiemmin opittuun ja kokemuksiin. Oppiminen tehostuu, mikäli uusi tieto saadaan yhdistettyä aiemmin tuttuihin asioihin. Haasteeksi voi muodostua ”poisoppiminen” sekä työskentelytapojen että asenteiden muuttaminen.

Hankkeen koulutuksiin osallistuneilla oli jo käsityk-

siä, kokemuksia ja asenteita virtuaaliteknologiasta. Omaksuminen ei välttämättä pohjautunut vain siinä oppimisen motivaatioon vaan siihen vaikuttivat myös ulkoiset paineet (ulkoinen motivaatio). Osallistujien asenteella oli siten ratkaiseva vaikutus oppimistuloksiin. Ohjaamisen näkökulmasta olikin tärkeää järjestää onnistuneita oppimiskokemuksia, jotka vahvistivat ohjattavien itseluottamusta ja antoivat uskoa virtuaalitekniikan omaksumiselle ja sen käyttöönoton kynnyksen madaltumiselle.

Liikkeelle yhteistyökumppaneiden tarpeista

Hankkeen yhteistyökumppanit nimesivät kahdenlaisia virtuaalitekologiaan liittyviä tarpeita. He halusivat oppia menetelmiä, joilla voidaan helpottaa nepsy-nuorten tuntemattomiin paikkoihin tutustumista. Virtuaalitodellisuutta hyödyntäviä harjoitteita ja pelejä olikin tarjolla uusiin paikkoihin tutustumiseen liittyen. Nepsy-nuorten arjen ja kuntoutuksen tukemisessa hankkeen ratkaisuna oli ohjata 360-kameralla kuvaamista, videointia, editointia, virtuaalikiroksen tekemistä ja tuotosten katsomista VR-laseilla.

” Ajatuksena oli, että 360-kuvia katsomalla nuori voi tutustua uusiin paikkoihin jo etukäteen.

Ajatuksena oli, että 360-kuvia katsomalla nuori voi tutustua uusiin paikkoihin jo etukäteen. 360-kuvien avulla nuori voi rauhassa valmistautua tulevaan, jolloin mahdollinen jännitys tai pelot voivat vähentyä. Esimerkiksi Donelly ym. ovat todenneet tutkimuksessaan, että VR-teknologia on tehokas ja arvokas työkalu ahdistuksen helpottamiseksi. VR-teknologiaa voidaan käyttää simuloimaan ympäristöjä, joissa ahdistuneisuushäiriöistä kärsivät asiakkaat toimivat. Läsnaolon herättäminen VR-teknologian avulla luo moniaistillisia kokemuksia ja kehollisuuden myötä voidaan kuntoutuksessa saada parempia tuloksia. (Donnelly ym. 2021.)

Yhteistyökumppaneilla oli myös tarve, joka liittyi nepsy-nuorten toiminnanohjauksen, vuorovaikutuksen ja syy-seuraus-suhteen hahmottamiseen. Toiminnanohjauksen harjoittamiseen hanke käytti valmista ammatillisen kuntoutuksen tueksi toteutettua virtuaalitodellisuuteen sijoitettavaa Mysteeri 24/7 pakopeliä. Virtuaalisen pakopelin tavoitteena on opiskeluvalmiuksien sekä arjen hyvinvointiin ja hallintaan liittyvien valmiuksien parantaminen. VR-teknologian käyttöä puolsi esimerkiksi Laineen ja Rannikon tutkimus, jonka mukaan VR-lasien käyttö on vähentänyt ADHD:n oireita ja parantanut oppimistuloksia. Tutkijoiden mukaan myös ajankäyttöön pystytään orientoitumaan paremmin. Lisäksi keskittymiskykyä ja impulssikontrollia saadaan parannettua. (Laine & Rannikko 2019, 34). Jäntin ym. tutkimuksen mukaan VR-teknologia toimii hyvin ennaltaehkäisevänä toimenä. Heidän mukaansa sekä oikeanlaisella hoidolla että tuella on suuri merkitys yksilön hyvinvointiin ja elämänlaatuun. Vaikeudet lieventyvät, kun kiinnitetään huomio yksilön vahvuuksiin ja opitaan kompensoivia taitoja ja toimintatapoja. (Jäntti ym. 2017, 267.)

Virtuaaliteknologiset ratkaisut

Yhteistyökumppaneiden tarpeiden selvittyä hanke hankki käyttöönsä virtuaaliteknologisia laitteita (Insta360-kameroita, Oculus- ja Pico-virtuaalilaseja). Niihin tutustuminen ja käytön oppiminen vaati perehtymistä ja harjoittelua. Sen vuoksi hanke järjesti keväällä 2022 kuusi koulutustilannetta.

Koulutuksissa perehdyttiin muun muassa virtuaalitekologiaan, Insta360-kameralla kuvaamiseen, kuvien ja videoiden muokkaukseen, erilaisten alustojen esittelyyn ja siihen, miten näitä sovelluksia voidaan käyttää. Lisäksi opeteltiin 360-kuvien vientiä ja muokkaamista ThingLink, AltSpaceVR ja Mozilla Hubs -sovelluksissa. Esiteltiin myös erilaisia ympäristöjä ja niiden hyödyntämistä esimerkiksi Taidegalleria. Lisäksi perehdyttiin pellillisyyteen hyvinvoinnin edistämisessä. Pohdittiin myös, kuinka pelit voivat toimia toimintakyvyn tukena.

Ohjausta tarjottiin digitaalisissa toimintaympäristöissä. Kouluttajat tulivat hankkeen ulkopuolelta (POKE). Koulutuksiin osallistui keskimäärin 15 osallistujaa kerrallaan.

Nepsy-nuorten vuorovaikutuksen ja syy-seuraus-suhteen hahmottamisen edistämiseksi hanke hankki lisenssin, jossa oli jo valmiita hyötypelejä, joista yhdestä muokattiin yhteistyössä yhteistyökumppaneiden ja heidän nuorten sekä Virtual Dawn -toimittajan kanssa pelillistetty simulaatio, Inner Visions. Peliä pelataan ohjaajan ohjauksessa ja pelissä joutuu tekemään valintoja ja ratkaisemaan kohtaamisen haasteita. Syy-seuraus-hyötypelejä valmistui syksyllä 2022 ja on ladattavissa ilmaiseksi Sidequest- (Meta, Oculus-lasit) ja Piko Business-alustoilta (Pico-lasit).

Räätälöidyt tilaisuudet

Kun laitteiden periaatteisiin oli tutustuttu, hanke järjesti räätälöityjä tilaisuuksia, joissa syvennettiin koulutuksissa opittuja taitoja. Näissä laitekoulutustilaisuuksissa/piloteissa keskityttiin kunkin yhteistyökumppanin toiveiden mukaisesti asioihin. Tilaisuudet järjestettiin yhteistyökumppanien luona. Toukokuun 2023 loppuun mennessä laitekoulutuksia oli järjestetty 13 kertaa.

Osa yhteistyökumppaneista oli kiinnostunut enemmän Insta360-kameralla kuvaamisesta, kuvien viennistä kamerasta tietokoneelle ja Oculus-laseille sekä kuvien katselun oppimisesta että kuvista virtuaalikerroksen rakentamisesta. Osa yhteistyökumppaneista kiinnostui enemmän hyötypelien osaamisen syventämisestä. Toivomuksiin paneuduttiin ja tilaisuuden sisältö räätälöitiin kullekin sopivaksi.

Sosionomiopiskelijoiden ryhmät (noin 20 opiskelijaa/ryhmä) olivat suurempia verrattuna yhteistyökumppaneiden ryhmiin, minkä vuoksi keskityttiin hyötypelien esittelyyn ja kokeilemiseen. Yhteistyökumppaneiden tilaisuuksiin osallistui keskimäärin neljä henkilöä kerrallaan, mikä mahdollisti yksilöllisen ohjauksen. Lähes kaikille osallistuneille VR-tekniologia oli täysin uutta.

Oppimisen riemua

VR-lasien käyttö osoittautui tietoteknisesti hieman haastavaksi. Esimerkiksi VR-lasien asentaminen toimintakuntoon vaati onnistuakseen tietoteknistä ymmärrystä. Lisäksi eteen tupsahti aina uudenlaisia yllätyksiä, joiden ratkominen vaati perehtymistä, mutta onneksi haasteet saatiin ratkaistua. Kokeemukset kuitenkin vahvistivat ajatusta, että mikäli VR-lasien käyttöä halutaan lanseerata laajemman yleisön käyttöön, se vaatii vielä VR-lasien ja ohjelmistojen teknistä jalostamista ja yksinkertaistamista sekä käytön muokkaamista helpommaksi ja käyttäjätunnetta vahvistavammaksi.

Ohjaustilaisuuksissa osallistujien motivaatio oli korkealla ja havaitsimme oppimisen riemua! Kaikki osallistujat iästä riippumatta omaksuivat ohjatut asiat. Vaikka tietotekniikan osaaminen vaihteli, se ei lainkaan haitannut uuden oppimista. Yhteistyökumppanit innostuivat ja motivoituivat saamistaan opeista niin paljon, että he alkoivat suunnitella, kuinka opittua voisi viedä tehokkaasti käytäntöön ja jatkojalostaa opittua vieläkin pidemmälle. Tilaisuuksien jälkeen me ohjaajatkin huomasimme saaneemme sekä energiaa että työniloa roppakaupalla. Lämmin kiitos kaikille tilaisuuksiin osallistuneille!

Lähteet

Donnelly, M. R., Reinberg, R., Ito, K., Saldana, D., Neureither, M., Smiesing, A., Jahng, E., Liew, S., (2021). Virtuaalidellisuus ahdistuneisuushäiriöiden hoitoon: Scoping-katsaus. NIH National Library of Medicine. PubLMed.goc. 1;75(6):7506205040. Viitattu 17.12.2022.

Jännti E. & Savinainen R. 2018. Nepsyt, erityistä elämää. Hämeenlinna: Karisto

Laine P., Rannikko S. 2019. Virtuaalidellisuus psykiatrisessa hoitotyössä - narratiivinen kirjallisuuskatsaus. Opinnäytetyö AMK Turku. Viitattu 11.12.2022 https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/226686/Laine_Petrus_Rannikko_Salla.pdf?sequence=2&isAllowed=y



Virtuaalitodellisuuden hyödynnettävyys lasten ja nuorten ADHD-kuntoutuksessa

■ Kirjoittaja: Päivi Kolehmainen, sosionomiopiskelija (Diak)

Virtuaalitodellisuutta on hyödynnetty terveydenhuollon puolella kuntouttavassa työssä jo pidemmän aikaa, mutta sosiaalialalla virtuaalitodellisuuden hyödyntäminen on vielä vähäistä. Aihe on uusi ja esimerkiksi tutkimustietoa virtuaalitodellisuuden hyödyntämisestä, erityisesti ADHD- lasten- ja nuorten kuntoutuksessa on vielä melko vähän. Aihe on kuitenkin ajankohtainen, sillä sosiaali- ja terveysministeriön (2020) teettämän kuntoutuksen uudistamisen suunnitelman mukaan

digitaaliset palvelut, uudet teknologiat ja etäkuntoutus ovat merkittävässä roolissa kuntoutuksen kehittämiskohteina.

Kuntoutukseen on koko ajan tulossa lisää erilaista älyteknologiaa, esimerkiksi puettava teknologia kuten virtuaalilasit ja kuulokkeet, sekä kävelyrobotit, jotka mahdollistavat kuntoutuksen aloittamisen varhaisessa vaiheessa. Toimintaa ohjaavilla sovelluksilla voidaan tukea kuntoutusta ja helpottaa arjen sujuvuutta. Uusien sovellusten käyttö vaatii kuitenkin uutta osaamista ja tietoa työntekijältä, mutta ne auttavat myös monipuolistamaan asiakkaan kun-

” Virtuaalitodellisuutta hyödyntävät kuntoutusmenetelmät motivoivat lapsia ja nuoria usein enemmän, kuin perinteiset kuntoutuksen muodot, sillä virtuaalimaailmaa on mahdollista muokata asiakkaan tarpeiden ja toiveiden mukaiseksi.

toutuspolkua. Nykylapset- ja nuoret viettävät paljon aikaa virtuaalisessa ympäristössä ja heitä voi olla vaikea saada motivoitumaan perinteisiin kuntoutusmenetelmiin. Virtuaalitodellisuutta hyödyntävät kuntoutusmenetelmät motivoivat lapsia ja nuoria usein enemmän, kuin perinteiset kuntoutuksen muodot, sillä virtuaalimaailmaa on mahdollista muokata asiakkaan tarpeiden ja toiveiden mukaiseksi.

Tein sosionomi (AMK) -opintoihin liittyvän opinnäytetyöni Digi perheiden voimavarana -hankkeelle. Hanke testasi ja kehitti uusia ja erilaisia virtuaalitodellisuutta hyödyntäviä ratkaisuja neuropsykiatrisia erityisvaikeuksia omaavien lasten ja nuorten kanssa toimiville sosiaalialan ammattilaisille. Opinnäytetyöni tuotoksena syntyi opas virtuaalikuntoutusta toteuttaville sosiaalialan työntekijöille.

Virtuaalitodellisuutta hyödyntävän kuntoutuksen toteuttaminen vaatii vahvaa osaamista ja tietotaitoa, joten työntekijöillä tulee olla riittävä koulutus laitteiston ja ohjelmistojen käyttöön. Tietotaidon ja osaamisen lisäksi työntekijöillä on oltava myös motivaatiota käyttää virtuaalisia menetelmiä. Opinnäytetyön tuotoksena syntyneen oppaan kokonaistavoitteena onkin lisätä työntekijöiden motivaatiota käyttää virtuaalitodellisuutta neuropsykiatrisessa kuntoutustyössä, sekä laajentaa ja vahvistaa työntekijöiden asiantuntijuutta sosiaalialan kuntoutuksessa. Koska virtuaalitodellisuus menetelmänä on

vielä uusi ADHD-kuntoutuksen kentällä, tuottamani opas auttaa työntekijöitä löytämään erilaisia tapoja ja ohjelmia käyttää virtuaalitodellisuutta kuntoutustyössä.

Oppaan rakenne on pyritty pitämään yksinkertaisena ja helpokäyttöisenä. Sisällys on eritelty viiteen eri lukuun. Ensimmäisessä luvussa on lyhyt info oppaan käyttäjälle, jonka jälkeen on tutkimustietoon pohjautuva luku, jossa kerrotaan virtuaalitodellisuuden hyödynnettävyydestä lasten ja nuorten ADHD-kuntoutuksessa. Tämän jälkeen seuraavat luvut on eritelty siten, että yhdessä luvussa esitellään virtuaalikuntoutukseen liittyvät videot, yhteen lukuun on koottu virtuaaliseen oireiden arviointiin liittyvät videot ja viimeisessä luvussa on esitelty videoita suomalaisista virtuaalitodellisuutta hyödyntävistä sovelluksista.

Opasta voi hyödyntää tilanteissa, joissa on tarve esitellä esimerkiksi asiakkaalle tai huoltajille mitä virtuaalitodellisuutta hyödyntävä ADHD-kuntoutus on. Oppaassa on linkkejä erilaisiin kuntoutusvideoihin, joissa näkyy, kun virtuaalikuntoutusta toteutetaan ja esimerkiksi se, miltä virtuaalimaailmassa näyttää pelaajan silmin. Oppaassa olevista videoista saa myös vinkkejä, kuinka virtuaalitodellisuutta voidaan hyödyntää esimerkiksi tarkkaavuuden, toiminnanohjauksen tai sosiaalisten taitojen harjoittelussa.





Uudenlaista VR-teknologiaa tukea tarvitsevien kuntoutuksessa ja Vaalijalassa

■ **Kirjoittajat:** Maarit Luojus, koulutussuunnittelija ja Hanna-Leena Niskanen, kuntoutuskoordinaattori Etelä-Savon hyvinvointialue, Vaalijalan toimipiste

Vaalijala on sosiaali- ja terveysalan organisaatio, joka on perinteisesti toiminut laajasti tukea tarvitsevien kuntoutus-, tutkimus-, asumis- ja opetusorganisaationa. Tarve kuntoutukseen on voinut lähteä fyysisistä, psyykkisistä, psykiatrisista, psykososiaalisista, kommunikatiivisista tai koulunkäyntiin, työhön ja muuhun päiväaikaiseen toimintaan liittyvistä tarpeista, jopa kriisiytyneestä elämäntilanteesta. (Vaalijala, 2023).

VR-virtuaalitekniologia ja Vaalijala

Vaalijala otti käyttöön VR-virtuaalitekniologian vuoden 2020 aikana. Tällöin VR-teknologian käyttö liittyi lähinnä asiakkaan psyykkisen hyvinvoinnin lisäämiseen, elämyksellisyyteen, rentoutumiseen sekä

vapaa-ajanvieron monipuolistamiseen. VR-laitteiden hyödyntäminen suunnitelmallisesti, tietoisesti asiakkaiden kuntoutustarpeisiin oli kuitenkin tällöin vielä varsin vähäistä.

Ensikokemusten myötä havahduttiin työntekijöiden VR-teknologiaosaamisen vähäisyyteen. Samalla havaittiin, kuinka tekniset laitteet kiinnostivat ja motivoivat erityisesti autismikirjon asiakkaita. Havaintona oli myös, että VR-virtuaalimaailman mahdollisuuksia kuntoutuksessa oli kokeiltu ja hyödynnetty vielä varsin vähän edes valtakunnallisesti. Tästä heräsi ajatus VR-teknologian tuomisesta vahvemmin osaksi Vaalijalan tuottamaa kuntoutusta. Samoihin aikoihin alkoi Digi perheiden voimavarana -hanke.

Kuntoutuksellinen näkökulma

Digi perheiden voimavarana -hankkeen alkaessa Vaalijalasta esitettiin toiveita VR-teknologiasta, joka hyödyttäisi asiakkaita, joilla olisi sosiaalisten tilan-

teiden pelkoa tai jopa fobia. Nämä pelot ja fobiat saattoivat tulla esille asiakkailla esimerkiksi hammaslääkärissä tai kahvilassa käynnin yhteydessä. Ajatuksena heidän kohdallaan oli pelon lieventäminen tai jopa poistaminen, etukäteistutustuminen ja tilanteiden ennakointi. Ajatuksena oli, että virtuaalimaailmassa voisi harjoitella ennakkoon tilanteita tai saada resilienssiä ikäviin tunteisiin.

Vierailuja virtuaalimaailman kautta tuttuihin paikkoihin

Virtuaalimaailma oli jo aikaisemmin mahdollistanut vierailut viidakossa, meren rannalla ja eksoottisissa paikoissa, joihin muutoin harvalla oli mahdollisuutta päästä. Digi perheiden voimavarana -hankkeelle esitetyissä toiveissa oli nyt mukana arkinen ajatus asiakkaan mahdollisuudesta vierailla kotona lähiomaisten luona virtuaalimaailman kautta. Vierailu ei välttämättä ollut mahdollista vaikean koronatilanteen vuoksi, jota Suomessa vallitsi vielä vuonna 2021.

Toive virtuaalivierailusta esitettiin myös yksiköistä, joilla oli tarve esitellä toimintaansa ja fyysistä ympäristöään esimerkiksi ulkopuolisille vieraileville ryhmille tai uusille tuleville asiakkaille. VR-virtuaalimaailma mahdollistaisi vierailut asiakkaiden yksityisyyden suojaa rikkoutumatta.

Omaa tuotantoa

Digi perheiden voimavarana -hankkeen kautta syntyi ajatus tuottaa niin sanottua omaa tuotantoa, jolloin haluttua VR-virtuaaliympäristöä voitaisiin valmistaa itse omien ja asiakkaiden toiveiden mukaisesti. Tämä mahdollistaisi myös paremmin asiakkaan tarpeen ja kuntoutuksellisuuden huomioonottamisen.

Hankkeessa opimme, että omatuotanto olisi mahdollista 360-kameran, Roundme-panoraamasovelluksen sekä VR-virtuaalilasien kautta. Ympäristö olisi tällöin todellista ympäristöä, jossa olisi tunnistettavia arkipäivän elementtejä. Se tulisi poikkeamaan oleellisesti graafisesta virtuaaliympäristöstä, jota luonnehditaan täysin kuvitelluksi – ei olemassa olevaksi

tai todelliseksi.

Omaa todellisuutta vastaavaa 360-ympäristöä valmistettiin neljän työpajan aikana Digi perheiden voimavarana -hankkeen kouluttajien sekä Vaalijalan työntekijöiden kanssa. VR-virtuaaliympäristöä valmistettiin Marian palvelukodille Pieksämäelle sekä Vaalijalan kuntoutuskeskuksen alueelle muun muassa kirkkoon, Cafe Sopukaan, hammashoitolaan, kirjastoon, kuntosaliin sekä ruokala Makupataan. Ajatuksena kaikissa kohteissa oli tarjota asiakkaalle mahdollisuus tutustua etukäteen tilaan ja ympäristöön ja siten ennakoida yllättävät tilanteet ja reaktiot sekä lieventää pelkoja.

VR-laitteiden käyttöönotto ja hyödyntäminen jatkossa

Vaalijalassa toteutettiin kevään ja syksyn 2021 aikana neljä työpajatyypistä koulutusta, joista yksi oli koko päivän mittainen työpaja Pisan palvelukodilla Nilsiässä. Työpajoissa koulutus painottui VR-laitteiden käyttöönottoon ja ohjelmien hyödyntämiseen kuntoutuksessa. Työntekijöiden osaamisen jakaminen oli yksi tavoite, jota toteutettiin työntekijöiden omisissa yksiköissä vuoden 2022 aikana. VR-laitteiden käyttö asiakastyössä alkoi tehokkaasti ja kokemuksia niiden käytöstä jaettiin työntekijöiden kesken, jolloin toiminta pystyttiin kehittämään laadukkaaksi ja laitteiden käytön ohjaaminen oli toimivaa.

Digi perheiden voimavarana -hankkeesta saadun koulutuksen ja osaamisen myötä rohkeus toteuttaa omaa tuotantoa VR-laseilla, 360-kameralla ja -ympäristössä kasvoi. Samoin kasvoi ymmärrys VR- ja 360-teknologiasta ja kiinnostus järjestää omia työpajoja.

LÄHTEET

Vaalijala. (2023). Kuntoutus. WWW-dokumentti. Saatavissa: [https://www.vaalijala.fi/osaamis_ja_tuki-keskus. \[viitattu 23.3.2023\].](https://www.vaalijala.fi/osaamis_ja_tuki-keskus. [viitattu 23.3.2023].)



Virtual Dawnin näkökulma syy-seuraus-hyötypelin kehittämisestä

■ Kirjoittaja: Antti Martikainen, toimitusjohtaja, Virtual Dawn

Meille Virtual Dawnilla on erittäin tärkeää, että jokainen tuotettava sisältö vie kehitystä eteenpäin. Etenkin kun loppukäyttäjänä on nuoria ja henkilöitä, joilla on haasteita elämäntilanteiden kanssa, täytyy sisällön tyyliä uskalltaa ottaa riskejä.

Mielestämme XR-tekniikan lisäarvo ei ole siinä, että sillä toistetaan todellisuutta. XR-tekniikalla voidaan vaikuttaa ihmiseen uudella tavalla ja saada ihminen eläytymään syvemmin kuin perinteisillä tavoilla. Ihmisille on tärkeää voida tarjota jotain sellaista, mitä he eivät voi saavuttaa arkielämässä.

” DIAKin kanssa pääsimme suoraan syvään päätyyn pelillistämisen kanssa ja toteutettiin täysiverinen videopeli, joka välittää viestin pelaajalle.

DIAKin kanssa pääsimme suoraan syvään päätyyn pelillistämisen kanssa ja toteutettiin täysiverinen videopeli, joka välittää viestin pelaajalle. Tämä on mielestämme ainoa tapa, jolla voi saavuttaa henkilöitä, joita ei perinteisillä tavoilla tavoiteta.

Usein ongelmana hankkeissa ja oppilaitosyhteistyössä on se, että sovellukset tehdään lähinnä opettajille ja kehittäjille, ja päivän päätteeksi todetaan, että sovellus on hyvä. Tällöin loppukäyttäjältä, kuten opilailta, potilailta, työntekijöiltä ei kysytä onko tämä hyvä asia vai ei. DIAKin kanssa kohderyhmän edustajat otettiin mukaan heti alkuvaiheesta ja annettiin heidän kertoa, miten heidät voidaan saavuttaa.

Uskallamme väittää, että Inner Visions -peli on yksi pisimmälle pelillistetty opetussovellus maailmassa ja suosittelen kaikkia testaamaan tätä.

Mielestäni on tärkeää, että tämän tyylinen sisältö on edullista tuottaa. On tärkeää saada yhä enemmän kokemuksia XR:n eduista. Kuka tahansa voi tulla ja jatkaa Inner Visions -pelin tarinaa meidän kehitystyökaluillamme. Sovellus on vapaassa jakelussa ja meillä on myös mielenkiintoa tehdä lisää osia, jotka vievät käyttäjän matkalle oman mielen sisään ja



tarjoavat mahdollisuuden oivaltaa avunpyynnön merkitys sekä kuulla viestejä, joita ei yleensä haluta ottaa vastaan.

Miten peli kehitetään? Mistä lähdetään liikkeelle ja mistä peli rakentuu?

Pelien tekeminen on projekti. Sillä on alku ja loppu, kehitys- ja tuotantovaiheet sekä tarkasti määritelty resurssimäärä ja tavoitteet. On todella tärkeä määrittellä, mitä pelillä halutaan saavuttaa: mikä on pelimekaniikka, onko tarina tärkeässä roolissa vai mennäänkö gameplay edellä? On useita perusasioita, joiden päälle peliä aletaan tuottamaan. VR-sovellusten suhteen on myös tärkeä ymmärtää, mille laitteelle toteutus luodaan. Esimerkiksi Virtual Dawn tekee pääasiassa standalone VR-laitteille sisältöjä,

koska ne eivät vaadi PC:tä toimiakseen ja ovat edullisia. Tämä toisaalta asettaa paljon rajoitteita grafiikalle ja toiminnoille.

Nämä realiteetit tulee ottaa huomioon, kun suunnittelee peliä. Jokainen tapahtuma ja hetki pelistä on oltava kirjallisesti suunnitelmassa, ja pelaajan joka hetken kokemus on oltava määriteltävissä ja arvioitavissa. Kun projekti etenee, toimintoja voidaan testata ja tarvittaessa pitää pystyä tekemään kovia päätöksiä, mikäli tietty konsepti ei toimi käytännössä.

Kehittäjän pitää myös osata arvioida kritiikin laatu, kun sitä kerätään. Esimerkiksi visuaalinen tyyli voi jakaa mielipiteitä tai peli voidaan kokea vaikeaksi tai helpoksi riippuen siitä, keneltä kysyy. On todella tärkeä pitää punainen lanka käsissä ja olla uskollinen alkuperäiselle visiolle ja tavoitteelle, koska projektin aikana voi käydä niin, että päädytään tekemään

kompromisseja liikaa eikä pelissä lopulta ole mitään uutta tai erikoista.

Virtual Dawnilla ei ole ollut markkinointiin ja siihen liittyvään näkyvyyteen yleensä mahdollisuutta. Etenkin kun ottaa huomioon niukat budjetit. Toteutuksiin ei ole varattu näkyvyydelle erikseen budjettia ja harmiksi hyvät tuotokset saattavat jäädä pimentoon.

” Voisi sanoa, että peliprojekti lähtee liikkeelle unelmasta.

Voisi sanoa, että peliprojekti lähtee liikkeelle unelmasta. Unelma voi esimerkiksi olla, että halutaan tuottaa sisältöä vaativille nuorille ja tarjota heille kokemus, jonka aikana he oppivat jotain tiedostaen tai tiedostamattaan. Tämän jälkeen aletaan tutkimaan, mitkä menetelmät tuovat ratkaisun tähän unelmaan. Onko se esimerkiksi, että kerrotaan suoraan nuorelle, että apua on hyvä pyytää? Vai kerrotaanko se täysin vertauskuvallisesti? Ollaanko kotona vai mielikuvitusmaailmassa? Sen jälkeen tutkitaan ja tuotetaan tämän unelman ympärille tarina ja pelimekaniikka, joka pitää pelaajan ”mukana” kokemuksessa niin kauan kuin se kestää. Kyseessä on viime kädessä taiteen muoto, jolla halutaan ilmaista sanomaa, tarinaa tai viihdettä – tai näitä kaikkia yhdessä.



Nuoret mukana pelin kehittämisessä

■ Kirjoittaja: Marina Steffansson

Pelillisyyden maailma on täynnä mahdollisuuksia ja sitä on alettu hyödyntää myös sosiaalialalla enenevässä määrin. Pelillisyyttä hyödyntämällä saadaan tuttuihin ja hankalampiinkin teemoihin keveyttä ja uudenlaista otetta. Pelillisyyttä voi hyödyntää, olipa tavoitteena nuoren motivointi, sitouttaminen, tutustuttaminen tai uuden oppiminen.

Digi perheiden voimavarana -hankkeessa tunnustettiin, että nepsy-piirteisten nuorten kuntoutuksessa olisi tilaa uusille ideoille, jotka tukisivat muun muassa kiintymyssuhteen vahvistumista, vuorovaikutustaitoja, toiminnanohjausta ja syy-seuraus-aiheen ymmärtämistä. Kiintymyssuhteen vahvistamiseen hankkeen puitteissa emme löytäneet ratkaisua, vuorovaikutustaitoihin oli jo olemassa joitain harjoitteita, ja toiminnanohjaukseen hyödynsimme Mysteri 24/7-peliä. Hankkeen yhteistyökumppanien palaverissa esille nousi, että myös syy-seuraussuhteen osoittamiseen voitaisiin hyödyntää pelillisyyttä.

Siitä alkoi matka syy-seuraus-pelin kehittämiseen. Yhteistyökumppaniksi valikoitui Virtual Dawn (<https://virtual-dawn.com/>), joka sai heti kiinni ajatuksesta luoda hyötypeli, jossa on syy-seuraus-suhde pelaajan tekemiin valintoihin. Virtual Dawnille on erittäin tärkeää, että jokainen sisältö mitä tuotetaan, vie kehitystä eteenpäin. Virtual Dawnista ja pelin teknisestä kehityksestä enemmän Antti Martikaisen artikkelissa.

Meinasiko mennä väärään suuntaan?

Yhteiseen työskentelyyn lähti mukaan kaksi hankkeessa mukana olevaa lastensuojeluyksikköä. En-

simmäisessä yhteisessä tapaamisessa osoittautui, että kukaan hanketoimijoista tai lastensuojeluyksikön mukana olevista toimijoista ei ollut aikaisemmin ollut mukana vastaavassa kehittämistyössä, joten Virtual Dawnin väki sai tehdä töitä tutustutaakseen meidät muut pelimaailmaan ja pelien kehittämiseen. Virtual Dawn esitteli meille hahmotelman, jota he olivat jo työstäneet hyötypelin pohjaksi ja kysyessään meiltä kommentteja, vastaukset jäivät osaamattomuuden ja tietämättömyyden takia aika vaisuiksi. Tästä seurauksena molemmista lastensuojeluyksiköistä mukana olevat toimijat totesivat, että heillä olisi kyllä nuoria, joilla voisi olla peleistä enemmän kokemusta ja jotka voisivat olla kiinnostuneita lähtemään mukaan pelin kehittämiseen.

Niinpä seuraavalla tapaamiskerralla meillä oli mukana nuori. Virtual Dawnin esitellessä pelin suunnitelmaa, tämä nuori kommentoi ehdotuksia hyvinkin aktiivisesti ja asiantuntevasti. Lopputulemana oli, että nuori totesi ehdotuksen olevan kohdistettu enemmänkin nuoremmille lapsille ja että tämä peli ei varmaan häntä koske. Tässä kohtaa nuorelle esitettiin kysymys: minkälainen olisi peli, jota hän innostuisi pelaamaan?

Palautetaanpa oikeaan suuntaan

Tämän seurauksena pelin kehittäminen lähti uusille urille. Pelin kehittämiseen saatiin mukaan myös toinen nuori. Talven ja kevään 2022 aikana lastensuojeluyksikön toimijoiden ja nuorten sekä Virtual Dawnin kanssa pidettiin useita palavereja, jossa työstettiin syy-seuraus-peliä. Virtual Dawn esitteli aina pelin kehittämisen sen hetkisen vaiheen, ja me muut osallistujat ja varsinkin mukana olevat nuoret kommentoivat kehittämisversiota ja antoivat lisää kehittämisideoita.



Virtual Dawn ohjasi pelin kehittämisprojektia määrätietoisesti omat resurssit hyödyntäen, mutta antamalla samalla tilaa nuorten ehdotuksille omien mahdollisuuksien mukaan niin paljon, kun kehittämistyön puitteissa oli varaa. Alkuvaiheen pelin uusi iso linjaus lähti liikkeelle nuorten ideasta. Työstämisen joka vaiheessa nuorilta kysyttiin mielipiteitä niin isoista kuin pienistäkin muutoksista kannattaisiko muutos toteuttaa vai ei. Samalla niin isommat kuin pienemmät kehittämis ehdotukset otettiin huomioon ja toteutettiin mahdollisuuksien mukaan. Mukana olleet nuoret olivat hyvin motivoituneita ja aktiivisia osallistumaan pelin kehittämiseen.

” Kohderyhmän mukaan ottaminen pelin kehitykseen heti alkuvaiheessa mahdollistaa tavoitteen mukaisen kohderyhmän saavuttamisen.

Nuorten näköinen peli

Kohderyhmän mukaan ottaminen pelin kehitykseen heti alkuvaiheessa mahdollistaa tavoitteen

mukaisen kohderyhmän saavuttamisen. Nuorten ehdotusten mukaan pelin maailma haluttiin rakentaa kuvitteelliseksi, jossa pelaaja joutuu tekemään valintoja ja ratkaisemaan kohtaamisen haasteita. Peliä voidaan pitää onnistuneena, jos se herättää nuorten mielessä kysymyksiä siitä, mitä seurausta tehdyistä valinnoista on.

Pelin aikana tehdyt valinnat vaikuttavat pelin etene- miseen ja lopputulokseen: haluatko auttaa ystäviä, jolloin sinulla on mahdollisuus saada myös itse apua? Ohjaaja keskustelee nuoren pelaajan kanssa tehtyjen valintojen syistä ja seurauksista pelin ku- luessa sekä sen jälkeen. Näin kuntoutukseen saa- daan osallistavaa otetta.

Virtuaalitodellisuus on hieno lisä ohjauksen tueksi. Sillä voidaan mahdollistaa elämysten kokeminen aidossa ympäristössä tai niin kuin tässä, kuvitteelli- sessa maailmassa. Peli kantaa nimeä Inner Visions. Peli julkaistiin lokakuussa 2022 Pico for business -alustalle ja Meta App Lab -alustalla loppuvuodesta 2022 aikana. Peli on molemmilta alustoilta ladatta- vissa ilmaiseksi virtuaalilaseille.

Voimaa virtuaalisesti – kokemuksia ja oivalluksia hankkeesta

■ Kirjoittajat: *Tuovi Kokkonen ja Marina Steffansson*

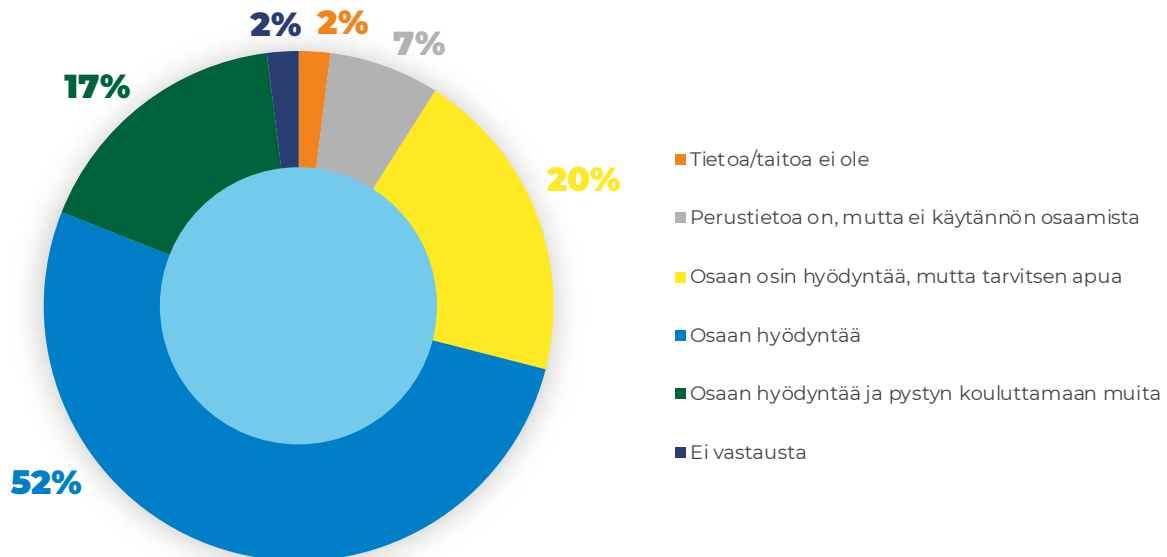
Sosiaalityöntekijöiden oivalluksia virtuaaliodellisuudesta työvälineenä

Hanke lähetti sähköisen kyselyn Vaalijalan lasten ja nuorten yksiköihin noin 250 henkilölle. Aineisto kerättiin huhtikuun ja kesäkuun 2022 välisenä aikana. Kyselyyn vastasi 46 henkilöä. Sosionomiopiskelijat analysoivat kerätyn aineiston. Vastauksista ilmeni, että noin puolet vastaajista koki osaavansa hyödyntää älyteknologiaa työssään. Viidennes vastaajista

ilmoitti tarvitsevansa apua ainakin välillä hyödyntääkseen älyteknologiaa omassa arjessaan. Noin joka kymmenes koki omaavansa perustietoa, mutta heillä ei ole käytännön kokemusta tai tietoa/taitoa älyteknologiasta. Vajaa viidennes koki osaavansa hyödyntää älyteknologiaa ja pystyvänsä kouluttamaan sitä muille. (Helpiölä, Kalmari & Mustamäki, 2023.)

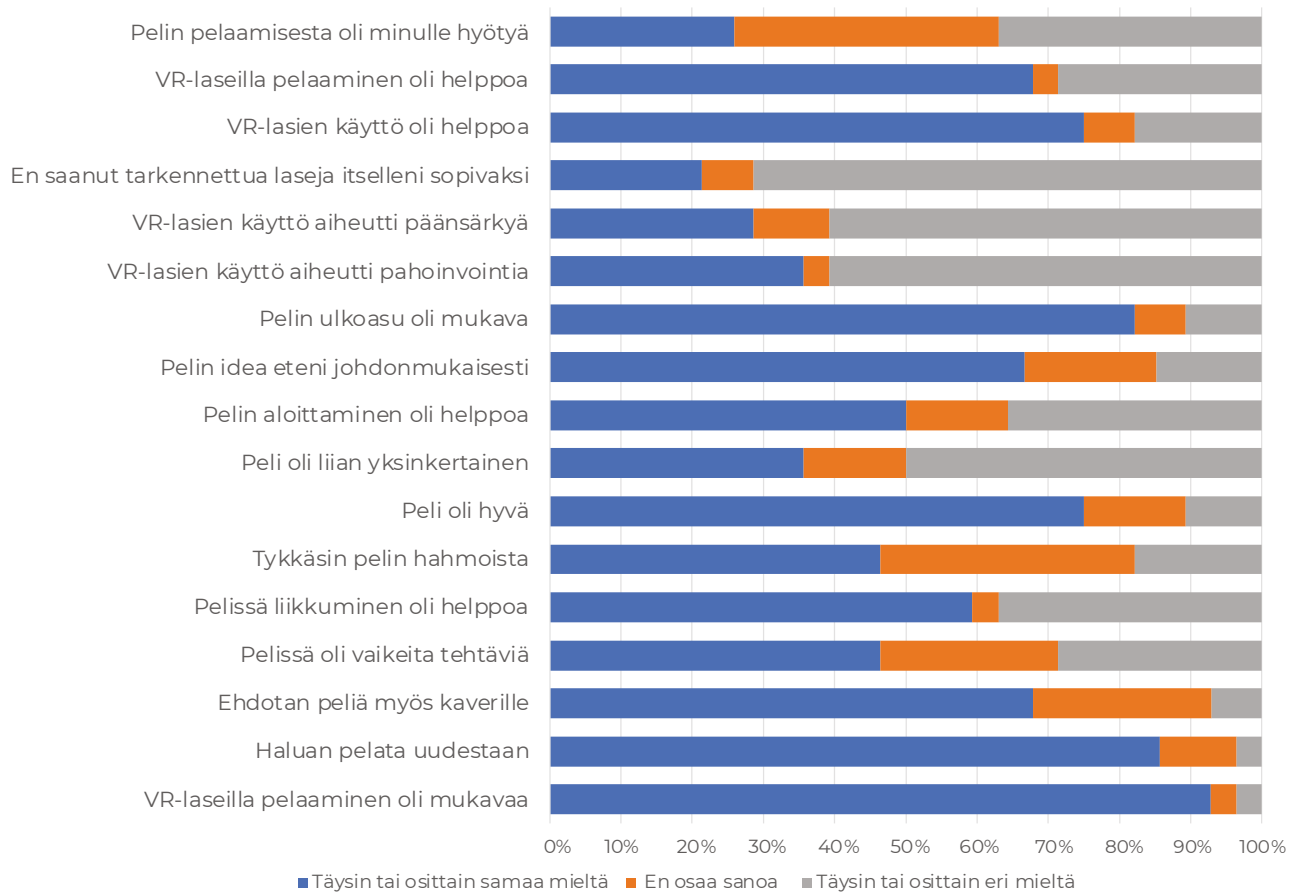
Ohjaustilanteissa huomasimme, että laitteet tulivat kerta kerran jälkeen tutummiksi ja niitä opittiin käyttämään itsenäisesti. Ohjaajat oppivat myös ohjaamaan nuoria VR-laitteiden käyttämisessä. Oppimisen myötä yhteistyökumppaneille syntyi myös oivalluksia uusista tilanteista, joissa VR-teknologiaa voisi käyttää.

Vastaajien kokemus omasta älyteknologiaosaamisesta työssään (n=46)



Kuvio 1. Vastaajien kokemus omasta älyteknologiaosaamisesta työssä (Helpiölä, Kalmari & Mustamäki, 2023.)

Kokemukset VR-laseilla pelaamisesta N=28



Kuvio 2. Kokemukset VR-laseilla pelaamisesta.

Lisäksi syntyi tarve tuottaa itse omaa tuotantoa vastaamaan omien asiakkaiden tarpeita ja toiveita.

Oli havaittavissa, että oppimisen myötä ohjaajien asenteet teknologiaa kohtaan hieman pehmenivät. Ohjaajat alkoivat myös hahmottaa, kuinka VR-teknologiaa voi hyödyntää erilaisissa tilanteissa, esimerkiksi kuntoutuksessa. Osa yhteistyökumppaneista hankki omia VR-laseja ja 360-kameroita, mikä edesauttaa oppimisen jatkumista ja taitojen juurtumista hankkeen jälkeenkin. Eräs yhteistyökumppani aikoo jatkossa käyttää 360-kuvia palveluissaan yhtenä uutena menetelmänä. Hankkeen tavoitteena oli myös tukea sosiaalipalvelujen digiloikkaa ja kokemusten

perusteella hanke onnistui tässä tehtävässään.

Yhteistyökumppaneiden mukaan virtuaalipelien kautta nuoret oppivat keskustelemalla ohjaajan kanssa ymmärtämään paremmin ja hahmottamaan tekemiensä valintojen seurauksia. He toteivat myös, että nuorten pelatessa yhdessä syntyy yhteisöllisyyttä ja mukavaa, spontaania keskustelua pelin sisältämistä aiheista. Lisäksi nuoret heittäytyvät paremmin keskustelemaan vaikeistakin asiasta sällöistä, jotka tuodaan pelin kautta esille verrattuna siihen, että nuorten kanssa keskusteltaisiin samoista aiheista suoraan henkilökohtaisesti.

Kokemukset Inner Visions -hyöty- pelistä ja VR-laseilla pelaamisesta

Inner Visions -syy-seuraus-hyöty-peli ja Mysteeri 24/7-pelin pelaajia, eli sote-alan ohjaajia, nepsy-nuoria ja hankkeen eri tilaisuuksiin osallistuvia henkilöitä, pyydettiin vastaamaan väittämiin, joissa kysyttiin pelaajien mielipidettä peleihin ja pelaamiseen liittyvistä asioista. Väittämät arvioitiin arvoilla 1–5, (1=täysin samaa mieltä 2=osittain samaa mieltä 3=en osaa sanoa 4=osittain eri mieltä 5=täysin eri mieltä).

VR-lasien käyttö saattaa aiheuttaa käyttäjilleen erilaisia tuntemuksia kuten pahoinvointia, huimausta tai päänsärkyä. Pelejä testanneista kuitenkin yli puolet vastaajista totesi, että eivät kokeneet saaneensa VR-lasien käytöstä pahoinvointia tai päänsärkyä. Vain neljännes koki pahoinvointia ja viidennes päänsärkyä. Suurin osa sai tarkennettua VR-lasit itselleen sopivaksi. VR-lasien käyttö ja niillä pelaaminen koettiin helpoksi.

Puolet vastaajista koki, että pelin aloittaminen oli helppoa, kun taas noin kolmannes koki sen vaikeana. Pelin ulkoasusta ja hahmoista pidettiin. Peli

koettiin riittävän haasteelliseksi, mikä vahvisti alkuperäistä tarkoitusta suunnata peli nuorille. Yli puolet vastaajista koki, että peli eteni johdonmukaisesti. Kokonaisuudessaan suurin osa piti peliä hyvänä.

Pelissä liikkumisen helppous jakoi mielipiteet kahdella. Yli puolet koki, että liikkuminen oli helppoa ja kolmasosa oli osittain eri mieltä. Vajaa puolet vastaajista koki, että pelissä oli vaikeita tehtäviä, kun taas kolmanneksen mielestä niitä ei ollut. Valtaosa piti VR-laseilla pelaamisesta ja haluaa pelata uudelleen ja voi myös suositella peliä muille.

Reilu kolmannes ei osannut sanoa, onko pelaamisesta hyötyä, kolmasosa ei kokenut hyötyvänsä pelaamisesta. Reilu neljännes koki hyötyvänsä pelaamisesta. Avointen vastausten mukaan ymmärrys lisääntyi siitä, mitä kaikkea virtuaalimaailmassa voi toteuttaa sekä heräsi ajatus siitä, kuinka VR-laseja voidaan käyttää sosiaalipalveluissa uutena työmenetelmänä. Osa vastaajista kokeili VR-laseja ensimmäistä kertaa ja he kokivat hyötyvänsä siitä, että pystyvät hahmotamaan pelaamisen jälkeen, miten VR-lasit ja -pelit toimivat sekä keille peleistä voisi olla hyötyä.



Huomasimme harmiksemme, että Roundme -sovelluksen tarjoaminen lopetettiin syksyllä 2022. Roundme -sovelluksen julkisen käytön loppuminen tuli meille yllätyksenä, eikä toimittaja ilmoittanut asiasta etukäteen edes maksaville asiakkailleen. Jatkossa on siis käytettävä muita, maksullisia sovelluksia.

Roundme -sovellukseen jäi hankkeen ja yhteiskumppaneidemme valmiita kuvia ja virtuaalierroksia, jotka käytännössä hävisivät. Kuinka luottaa jatkossa sovellusten tarjoajiin? Ainakin hankkeen osalta sovellusten tuottajien luotettavuus kärsi pahasti. Työtunteja ja tuotoksia valui hukkaan.

Nuorten käyttäjäkokemuksia Inner Visions -pelistä ja VR-laseista

Diakin sosionomiopiskelija innostui testaamaan ja tubettamaan Inner Visions -pelin käyttäjäkokemuksia someen ja Virtual Dawnin Antti Martikainen kokosi videoista videoklipin.

Nuoret suhtautuivat kriittisesti VR-lasien akun lyhytkestoisuuteen ja sen lataamisajan pituuteen. Osa nuorista kaipasi lisää haasteita peliin. Positiivista oli, että nuoret pitivät peliä todellisena ja tykkäsivät sen ulkoasusta, grafiikasta, hahmoista ja pelaamisesta. Nuoret kokivat myös pelin ohjeet selkeiksi. Ohessa linkki YouTubessa olevaan Traileriin.

Kattava materiaalipankki VR-osaamisen tueksi

Hankkeen nettisivujen materiaalipankista löytyy hankkeen videotallenne, johon on koottu hankkeen tavoitteet, tulokset ja kokemukset lyhyesti.

Valmistimme ja kokosimme myös hankkeen käyttämiä yksinkertaistettuja asennus- ja käyttöohjeita 360-kamerasta, virtuaalilaseista ja Roundme-ohjelmasta. Kokosimme ohjeet yhteen ThingLink-esitykseksi, joka sisältää myös tietoa neuropsykiatrisista

piirteistä. Ohjeiden avulla halusimme madaltaa kynnystä alkaa käyttää opittuja taitoja. Ohjeet löytyvät hankkeen materiaalipankista.

Hankkeen nettisivujen materiaalipankkiin on tallennettu myös Virtuaalitekologiaopas, joka on tarkoitettu kuntoutustyötä tekevien työntekijöiden työkaluksi. Sisältö avaa vaihtoehtoja, kuinka hyödyntää virtuaalitodellisuutta nepsy-piirteisten nuorten kuntoutuksen ohjauksessa ja arvioinnissa.

Materiaalipankissa on myös yllä mainittu Helpiölään ym. opinnäytetyö sosiaalialan työntekijöiden suhtautumisesta virtuaalitekologiaan ohjaustyössä.

<https://www.voimaavirtuaalisesti.fi/>

Virtuaalitodellisuus mahdollisuutena sosiaalialalla

Saatujen kokemusten mukaan sosiaalipalveluissa on innostusta digitaalisten palvelujen hyödyntämiseen. Virtuaalitodellisuus otettiin hyvin vastaan ja sitä haluttiin testata ja käyttää nepsy-piirteisten nuorten kuntoutuksen tukena. Virtuaalitodellisuuden omaksuminen vaatii kuitenkin huomattavasti ohjaamista ja virtuaaliteknologian osaamisen lisäämistä. Toteutetut kokeilut olivat melko suppeita, mutta vahvistivat sen näkemyksen, että sosiaalipalveluissa voitaisiin käyttää virtuaalitekologiaa huomattavasti nykyistä enemmän. Jotta tähän päästäisiin, niin mielestämme sosiaalialan koulutukseen pitäisikin sisällyttää digitaalinen teknologia ja sen käyttö sosiaalipalveluissa. Näin alalle tulevilla uusilla sosiaalialan ammattilaisilla olisi hyvät valmiudet jo uransa alussa digitaalisen teknologian hyödyntämiseen ja sen kehittämiseen omissa työssään.

Lähteet

Kalmari, K., Helpiölä, E., & Mustamäki, T. (2023). Sosiaalialan työntekijöiden suhtautuminen teknologiaan ohjaustyössä. Opinnäytetyö. Diakonia-ammattikorkeakoulu.

Digi perheiden voimavarana -hanke, 2021–2023
Diakonia-ammattikorkeakoulu, Pieksämäki