



VOIMAA  
VIRTUAALISESTI

Di  
gita

# VOIMAA VIRTUAALISESTI

Arviointi

Marina Steffansson, TKI-asiantuntija



# Tavoitteet arvioinnin näkökulmasta

- » Kartoittaa digitaalisen todellisuuden käytön nykytilanne lasten nuorten ja perheiden palveluissa
- » Laajentaa työntekijöiden digitaalisten palvelujen osaamista esim. VR-tekнологiaan ja pelillisyyteen
- » Arvioida kehitettyjen palveluiden käytettävyyttä sekä vaikutuksia ja kustannuksia
- » Tukea yritysten digiloikkaa ja antaa lisäarvoa hankekumppanien omaan toimintaan sekä lisätä valmiuksia juurruttaa digitaalisuutta ja VR-tekнологiaa hyödyntävät palvelukonseptit

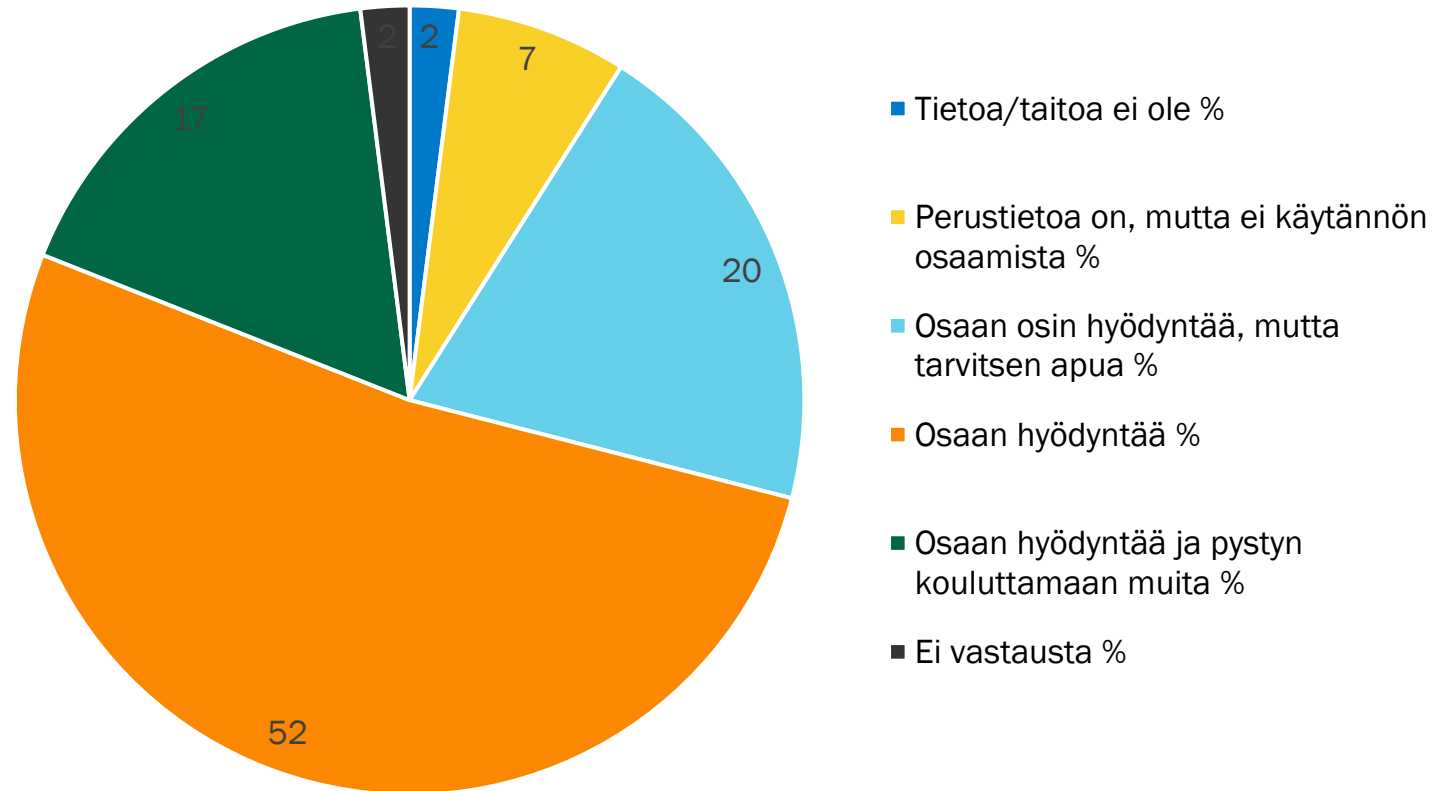
# Vaalijalan kysely lähtötilanteessa

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

# Vaalijalan kysely lähtötilanteessa

Vastaajien kokemus omasta älyteknologiaosaamisesta työssään (n=46)

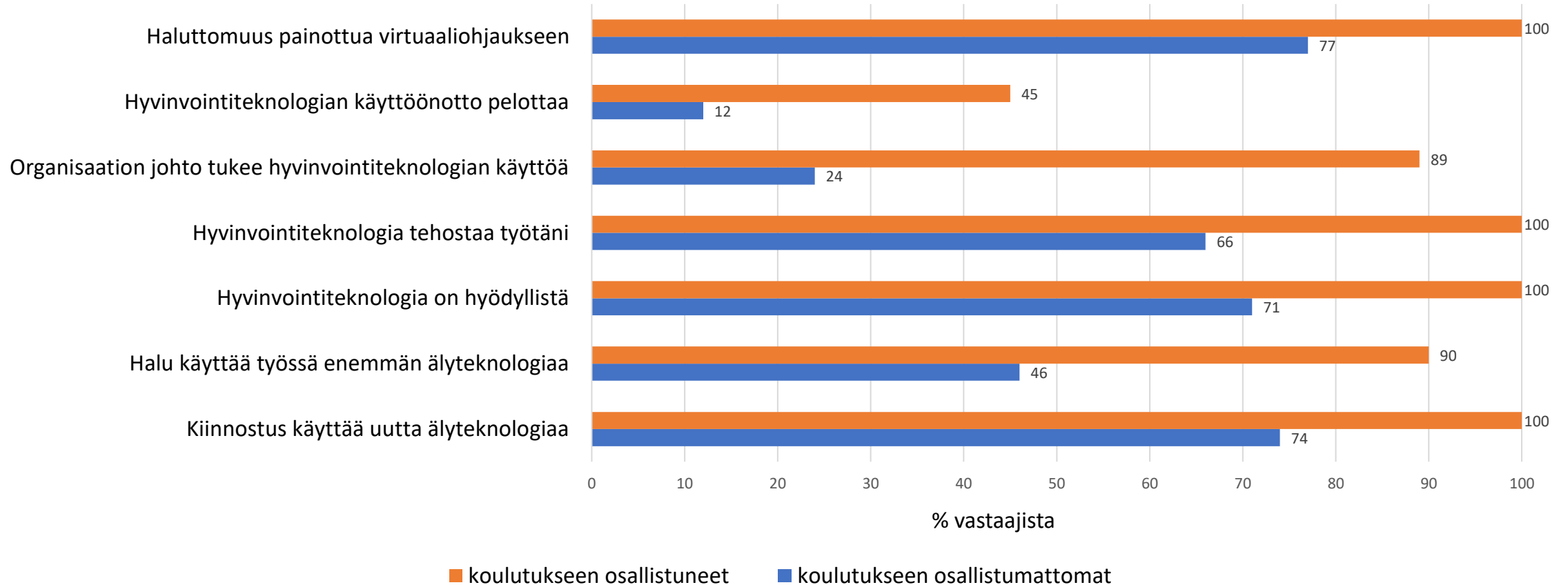


Helpiölä, E., Kalmari, K. & Mustamäki, T. 2023. Sosiaalialan työntekijöiden suhtautuminen teknologiaan ohjaustyössä. Opinnäytetyö. Diakonia-ammattikorkeakoulu.

# Virtuaalitekniologiakoulutukseen osallistumisen vaikutus asenteisiin

- » Hyvinvointitekniologian käyttämisestä kysyttäessä reilusti yli puolet vastaajista ajatteli käyttävänsä sitä tulevaisuudessa. Joka neljäs valitsi neutraalin vastausvaihtoehdon ja muutama vastaajista ei osannut ottaa kantaa asiaan.
- » Hyvinvointitekniologian käyttöönottoa pelottavana piti joka viides vastaaja
- » Neljä kyselyn käyttöaikomusta selvittävistä väittämistä käsittelivät erityisesti virtuaalitodellisuuden hyödyntämistä tai digitaalista pelaamista osana nuorten ohjaus- tai kuntoutustyötä. Virtuaalitodellisuutta tehokkaana nuorten kuntoutuksen välineenä piti kaksi kolmasosaa vastaajista. Vastakkaista mieltä oli muutama ja neutraalisti suhtautui lähes vastaajista.

# Virtuaalitekniologiakoulutukseen osallistumisen vaikutus asenteisiin



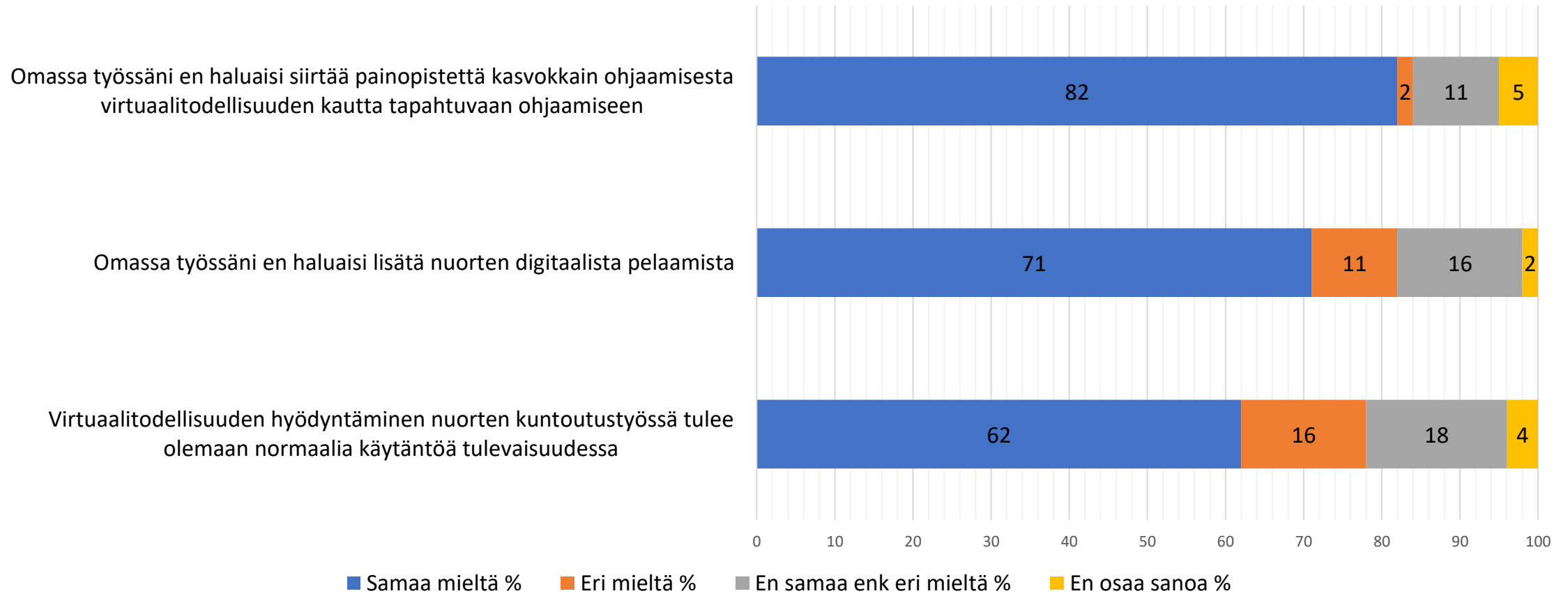
Helpiölä, E., Kalmari, K. & Mustamäki, T. 2023. Sosiaalialan työntekijöiden suhtautuminen teknologiaan ohjaustyössä. Opinnäytetyö. Diakonia-ammattikorkeakoulu.



# Virtuaalitodellisuuden hyödyntäminen jatkossa omassa työssään

- » Kolme viidestä vastaajasta otaksui, että tulevaisuudessa virtuaalitodellisuuden hyödyntäminen nuorten kuntoutustyössä on tavanomainen käytäntö.
- » Neljä viidestä vastaajasta piti toivottavana, että kasvokkainen ohjaustyö säilyisi keskeisempänä työskentelymuotona kuin virtuaalitodellisuuden kautta tapahtuva ohjaaminen.
- » Nuorten digitaalista pelaamista osana työskentelyä ei halunnut lisätä seitsemän kymmenestä vastaajasta, kun vastakkaista mieltä oli yksi kymmenestä.

# Virtuaalitodellisuuden hyödyntäminen jatkossa omassa työssä





# Palaute hankkeen loppuvaiheessa

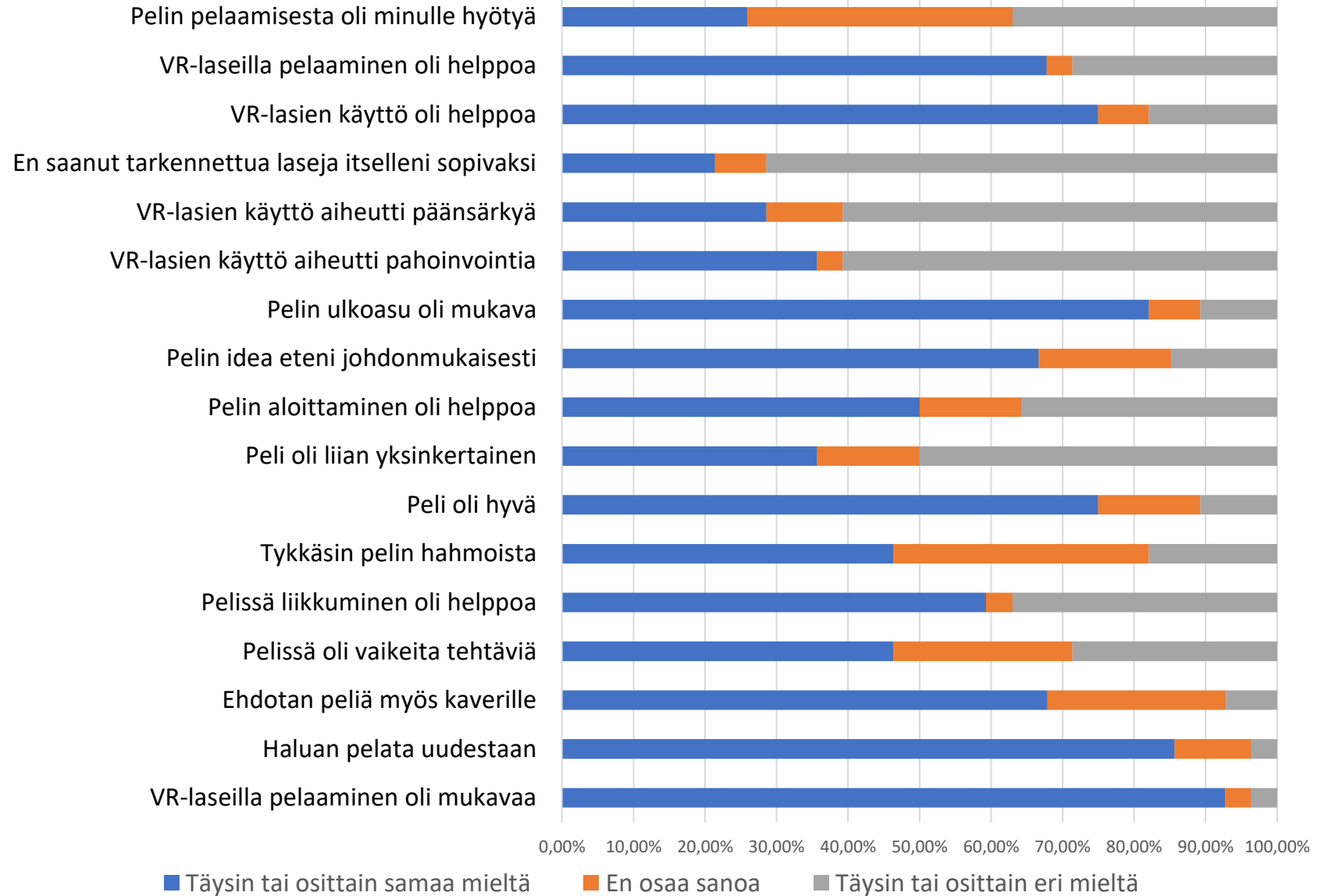
- » Oli havaittavissa, että oppimisen myötä ohjaajien asenteet teknologiaa kohtaan hieman pehmenivät
- » Lisääntyi ymmärrys siitä, kuinka VR-teknologiaa voi hyödyntää erilaisissa tilanteissa, esimerkiksi kuntoutuksessa
- » Osa yhteistyökumppaneista hankki omia VR-laseja ja 360-kameroita
- » 360-kuvia hyödynnetään palveluissaan yhtenä uutena menetelmänä



# Kokemukset VR-laseilla pelaamisesta, n=28

- » VR-lasien käyttö saattaa aiheuttaa käyttäjilleen erilaisia tunteita kuten pahoinvointia, huimausta tai päänsärkyä. Pelejä testanneista 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 kahtia. 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 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 hahmottamaan pelaamisen jälkeen, miten VR-lasit ja -pelit toimivat sekä keille peleistä voisi olla hyötyä.

# Kokemukset VR-laseilla pelaamisesta, n=28





# Avoimia vastauksia pelaamisesta

- » Ymmärryksen siitä, mitä kaikkea voidaan oikeastaan toteuttaa virtuaalimaailmassa.
- » En mitään
- » Ymmärsin, ettei VR-lasit ole minun juttuni
- » Oli kiva tutustua lasihin ja työstää ajatusta, että näitä voi tulevaisuudessa käyttää työmenetelmänä.
- » Hieno kokemus kokeilla peliä.
- » Kokemus
- » Hahmotti paremmin keille peleistä olisi hyötyä
- » Uusi kokemus
- » Hahmotan nyt miten VR-lasit ja -pelit toimivat, sillä minulla ei ollut aiempaa kokemusta asiasta.
- » Tutustuin paremmin uuteen teknologiaan ja sen tuomiin mahdollisuuksiin.



# Tavoitteet arvioinnin näkökulmasta

- » Kartoittaa digitaalisen todellisuuden käytön nykytilanne lasten nuorten ja perheiden palveluissa
- » Laajentaa työntekijöiden digitaalisten palvelujen osaamista esim. VR-tekнологiaan ja pelillisyyteen
- » Arvioida kehitettyjen palveluiden käytettävyyttä sekä vaikutuksia ja kustannuksia
- » Tukea yritysten digiloikkaa ja antaa lisäarvoa hankekumppanien omaan toimintaan sekä lisätä valmiuksia juurruttaa digitaalisuutta ja VR-tekнологiaa hyödyntävät palvelukonseptit

# Tavoitteiden saavuttaminen - johtopäätökset/yhteenveto arvioinnista...

- » Hankkeen alussa toteutetussa kartoituksessa virtuaalitodellisuuden ja lisätyn todellisuuden tarjontaa neurokirjon asiakkaiden kuntoutustyössä eniten tarjontaa löytyi autismikirjon haasteisiin.
- » Yhteistyökumppaneiden tarpeista nousi yleisimmäksi kohderyhmäksi erityisesti ADHD- ja ADD-  
nuoret, ikäryhmänä 12–18-vuotiaat.
- » Kohderyhmän ohjaustyössään tarvittaisiin lisätukea erityisesti vuorovaikutustaitoihin, tunteidenhallintaan, mutta erityisesti toiminnanohjausjärjestelmän harjoittamiseen eli asioiden ja tehtävien aloittamiseen ja loppuunsaattamiseen.

# jatkuu...

» Valittiin kaksi toimintalinjaa:

**Tarve 1:** Pitäisi pystyä helpottamaan tuntemattomiin paikkoihin tutustumista,

**Ratkaisu:** Paikkojen videointi ja tutustuminen niihin etukäteisvideoiden avulla

Koulutusta videointiin, editointiin, tallenteiden siirto ja katselu vr-laseilla

**Tarve 2:** Nuorilla haasteita toiminnanohjauksessa vuorovaikutuksessa ja syy-seuraus-suhteessa

**Ratkaisu:** hankitaan lisenssi jollekin alustalle, jossa jo valmiita hyötyp pelejä ja lisäksi mahdollisuus muokata/yhteiskehittää jotain peliä syy-seuraus-hyötypelin suuntaan. Yhteistyökumppanien osaamisen lisääminen VR-teknologiaan ja pelillisyyteen

# jatkuu...

- » Koulutukseen osallistuneiden yhteistyökumppanien mielenkiinto virtuaalitodellisuuden hyödyntämiseen omassa työssään lisääntyi
- » Virtuaalitekniologian käytön osaaminen lisääntyi yhteistyökumppaneilla
- » Jatkossa virtuaalitekniologiaa tullaan hyödyntämään yhteistyökumppaneiden käytössä nuorten kuntoutuksissa
- » Peliä testanneet nuoret haluavat jatkossakin pelata virtuaalilaseilla
- » Kustannusten tarkasteluun ei päästy, koska vielä hankkeen aikana uusia työmenetelmiä virtuaalitekniologian hyödyntämisessä ei ennätetty ottaa päivittäiseen käyttöön
- » Yhteistyökumppaneilta saadun palautteen mukaan hankkeen koulutus on tukenut uuden tekniologian käyttöönottoa
- » Osa yhteistyökumppaneista hankki jo hankkeen aikana hankkeessa käytettyä digitekniologiaa sekä suunnitteli, missä palveluissa he tulevat jatkossa niitä käyttämään