



This is an electronic reprint of the original article. This reprint may differ from the original in pagination and typographic detail.

Please cite the original version: Honkonen, A. & Ylitalo, M. (2019) Opiskelijat tutustuivat ikäteknologiaan pakohuonepelissä. IkäNYT! Ikäosaamisen verkkojulkaisu, 2.

URL: <http://www.karelia.fi/ikanyt/2019/10/22/opiskelijat-tutustuivat-ikateknologiaan-pakohuonepelissa/>

Opiskelijat tutustuivat ikäteknologiaan pakohuonepelissä

Anniina Honkonen, projektityöntekijä

Milla Ylitalo, hoitotyön lehtori

Laurea-ammattikorkeakoulu, Tikkurilan yksikkö

Laurea-ammattikorkeakoulun Tikkurilan yksikön hoitotyön koulutusohjelmassa toteutettiin keväällä 2019 pilotti, jossa kahden vuosikurssin opiskelijat suunnittelivat ja testasivat hyvinvointiteknologiaa ja asiakaskohtaamisia yhdistäviä pakopelejä.

Teknologia tukemassa kotona selviytymistä

Ikääntyneellä ihmisellä on oikeus arvokkaaseen ja turvalliseen elämään. Hänen tulee saada toteuttaa arvojaan, tapojaan ja rutiinejaan mahdollisimman pitkään. Tämä toteutuu parhaiten kotona asuttaessa. (Holstein & Parks & Waymack 2010.) Suomessa on linjattu, että pääpaino ikääntyneiden hoidossa on kotona asumisen tukemisessa (Laki ikääntyneen väestön toimintakyvyn tukemisesta sekä iäkkäiden sosiaali- ja terveystalvveluista 980/2012).

Haasteita kotona selviytymisen kannalta ovat esimerkiksi muistiin ja toimintakykyyn liittyvät ongelmat, itsemääräämisoikeuden säilyminen, sosiaalisten suhteiden ylläpito, yksinäisyyden kokemus tai liikkumisen oikeus ja turvallisuus (Holstein ym. 2010). Teknologiasta toivotaan apua ikäihmisten arjessa selviytymiseen (Arolaakso & Hirvonen 2019). Osa ikäihmisistä itse on toivonut apua teknologiasta nimenomaan edellä mainittuihin haasteisiin. Omaiset puolestaan ovat toivoneet läheiselleen apua teknologiasta lähinnä päivittäisistä toiminnoista selviämiseen ja kommunikointiin. (Riikonen & Paavilainen 2018).

Näyttöön perustuva pedagogiikka pakohuonepelin taustalla

Idea pakohuonepelistä lähti Laurean Teknologialainaamo[®] -toiminnasta. Teknologialainaamon ideana oli esitellä hyvinvointiteknologiaratkaisuja ikääntyneille, heidän omaisilleen sekä sosiaali- ja terveysalan ammattilaisille ja opiskelijoille. Nyt haluttiin kokeilla, miten erilaisten

teknologiaratkaisujen käyttäminen onnistuisi simulaatiotilanteissa. Opiskelijoiden olisi hyvä tutustua teknologian käyttöön jo opintojensa aikana (Arolaakso & Hirvonen 2019).

Pakohuonepeliksi määritellään sellainen seikkailupeli, jossa huoneeseen tai tietylle alueelle suljettujen ihmisten pitää päättelykyvyn ja yhteistyön avulla päästä määräajassa pois (Kielitoimiston sanakirja 2018). Useinkaan opetuksellisessa pakopelissä ei ole tarkoituksena paeta huoneesta, vaan tavoitteena voi olla jokin muu lopputulos (Brown ym. 2019; LAMK Pub 2018). Opetuksen ja pakopelien yhdistämisen tavoitteena on opiskelijoiden aktivoiminen oivaltamaan sekä käyttämään ongelmanratkaisukykyään ja luovuuttaan. Samalla pakopelit monipuolistavat opetusta ja tukevat yhteistyötaitojen harjoittelua. Simuloimalla todellisen tuntuista tilanteita voidaan edistää sairaanhoitajaopiskelijoiden oppimista ja tiedon soveltamista tehokkaalla tavalla (Erlam ym. 2017). Aikaisemmissa tutkimuksissa on todettu pakopelin simulaatiotilanteena kehittäneen opiskelijoiden kykyä jakaa tehtäviä ja tehdä tiimityötä (esim. Brown ym. 2019).

Opiskelijat suunnittelivat pelitilanteet

Kekeistä oli ottaa opiskelijat mukaan pelitilanteiden suunnitteluun ja toteuttamiseen alusta saakka. Pakopelin toteuttivat kahden eri opintojakson opiskelijat. Pakopelin suunnittelusta ja asiakastapausten kuvauksien kirjoittamisesta vastasivat ensimmäisen vuoden hoitotyön opiskelijat osana Projektinhallinta ja viestintä -kurssia. Pelaajat olivat englanninkielisessä koulutuksessa opiskelevia toisen vuoden sairaanhoitajaopiskelijoita. Heillä opinnot *kuuluivat Vulnerable groups and service integration* –nimiseen kurssiin.

Pilotin aluksi ensimmäisen vuoden opiskelijat tutustuivat Teknologialainaamon toimintaan ja tuotteisiin, joista he valitsivat hyvinvointiteknologiaratkaisut käytettäväksi pakopelissä. Ensimmäinen ryhmä valitsi *Addoz Lääkekellon* ja *Pindora Älylukon*. Toisen ryhmän valintana olivat *Älydosetti* ja sydämen toimintaa mittaava *Beat2Phone*.

Valittujen tuotteiden pohjalta opiskelijat ideoivat kaksi erillistä asiakastapausta. Ensimmäisen ryhmän tapauksena oli mielenterveysongelmista kärsivä mieshenkilö. Toinen peli rakentui kotona asuvan muistisairaana iäkkään rouvan ympärille. Opiskelijat kirjoittivat kuvaukset, joissa oli

taustatiedot asiakkaasta, pelin lähtötilanne ja eteneminen sekä tiedot rekvisiitasta ja ohjeet niin pelaajille kuin peliä ohjaaville henkilöille.

Pakopelien toteutus

Pelaajat eli toisen vuoden opiskelijat jaettiin neljään pienryhmään siten, että jokainen ryhmä oli vuorollaan peliä ohjaava ja peliä pelaava ryhmä. Aluksi ryhmät tutustuivat ohjaamaansa peliin lukemalla asiakaskuvaukset, pelin idean ja toteutustavan sekä tutustumalla teknologiaan. Tässä vaiheessa he päättivät, ketkä olivat mukana pelissä eli näyttelivät asiakkaita ja ketkä ohjasivat peliä.

Luokkatila oli valmisteltu etukäteen pelien pelaamista varten. Pakopelin aluksi pelaajaryhmä luki kuvauksen lähtötilanteesta, jossa kerrottiin, ketä pelaajat olivat, mitä heidän tulisi tehdä ja kuka oli asiakas. Kaikkia taustatietoja ei kerrottu, sillä tarkoitus oli, että pelaajat itse huomaavat asioita pelin aikana.

Ote Tapaus Helmi -pelin tehtävänannosta pelaajille:

Olette kotihoidon tiimi ja menossa käymään viikoittaiselle suihkutuskäynnille 85-vuotiaan leskirouvan kotiin. On sovittu, että käynti toteutetaan perjantaisin klo 13. Rouva on toivonut, että kotihoito soittaa ovikelloa, koska hän avaa oven mielellään itse. Rouva on lievästi muistisairas ja hänellä on tytär ja poika. Tyttärellä on päävastuu rouvan asioiden hoidosta.

Peliin oli varattu aikaa 20 minuuttia. Pelin etenemiseksi oli luotu lista tehtävistä toimenpiteistä, joita suorittamalla pelaajat saivat pisteitä. Pisteitä sai esimerkiksi annetusta ensiavusta, oikein käytetystä teknologiasta ja huolestuneen läheisen rauhoittamisesta. Peliä ohjannut opiskelija pisteytti suoritettujen pelin annettujen ohjeiden mukaan. Pisteyttämällä toimintaa saatiin tilanteesta luotua pelimäisempi.

Käsikirjoituksissa oli annettu selkeitä vinkkejä ja ohjeita, mihin suuntaan pelissä mukana olevat, asiakkaita näyttelivät opiskelijat tilannetta johdattelivat, jos pelaajat eivät pääse itse eteenpäin. Pelin loputtua opiskelijat kävivät pelitilanteen yhdessä läpi keskustelemalla, mitä tehtiin tai olisi

pitänyt tehdä. Tilanteen purkamisessa päästiin refleктоimaan omaa toimintaa sekä pohtimaan eteen tullutta asiakastilannetta.

Opiskelijoiden palaute

Pelin päätteeksi opiskelijat vastasivat palautekyselyyn, jossa tarkoituksena oli saada kehitysehdotuksia peleihin, niiden sisältöön sekä toteutukseen. Palaute kerättiin peliin osallistuneilta ryhmiltä.

Saatujen palautteiden perusteella opiskelijat pääosin pitivät pakohuonepelien käytöstä opetuksessa. Opiskelijat kokivat toteutuksen mielenkiintoisena, joskin ohjeistusta tulisi selkiyttää. Pelitilanteet ja asiakastapaukset opiskelijat kokivat realistisina, eivätkä tilanteet tuntuneet liian haasteellisilta tai osaamistason ylittäviltä. Opiskelijat toivoivat enemmän opastusta teknologian käyttöön ennen peliä.

Erilaisten roolien kokeilut (pelaaja, näyttelijä/ohjaaja) koettiin hyväksi, sillä jokaisessa roolissa opittiin uutta. Opiskelijat kokivat oppineensa uutta teknologiasta, saaneensa uutta tietoa esimerkiksi hätätilanteisiin varautumisesta, rauhoittelemisen tärkeydestä sekä kotihoidon asiakastilanteista. Pakopeli-tyyppinen tosielämän tilanteiden harjoittelu koettiin hyväksi tavaksi oppia ja opetella sekä valmistautua työelämässä eteen tuleviin tilanteisiin.

“Felt educational and fun at the same time.”

“I understood why it is important to stay calm during emergency situations.”

– Peliin osallistuneiden opiskelijoiden palautteita

Mitä opimme?

Tämä oli ensimmäinen kokeilumme, jossa testattiin hyvinvointiteknologiaan tutustumisen ja asiakaskohtaamisten harjoittelun toimivuutta pakopelin muodossa. Pelin toteuttaminen tapahtui kokonaisuudessaan neljän kuukauden aikana. Haasteita toivat kahden opiskelijaryhmän aikataulujen yhteen sovittaminen ja kaksikielisyys.

Seuraavaan pakopeliin voisi asioita tehdä osittain toisin. Kirjoittajaryhmät voisivat jo kirjoitusvaiheessa testata toistensa pelit, jolloin arvokasta ulkopuolista palautetta tulisi ennen varsinaista pelitilannetta. Samalla saisi vinkkejä omaan peliin ja sen kehittämiseen. Eri pelejä kirjoittavien opiskelijaryhmien välinen keskustelu antaisi myös heille uusia näkökulmia.

Itse pelitilanteissa, mutta myös asiakaskuvauksissa tulee huomioida peliä pelaavien opiskelijoiden tieto- ja taitotasot. Tässä pilotissa käsikirjoituksista vastasivat ensimmäisen vuoden opiskelijat ja testauksesta toisen vuoden opiskelijat, jolloin vaikeustaso ei noussut liian korkealle. Toisin päin tehtävänä vaikeustasoon pitäisi kiinnittää huomiota eri tavalla. Mielenkiintoinen kokeilu olisi syntynyt myös, jos itse pelin kirjoittaneet opiskelijat olisivat voineet olla mukana pelin testaamisessa. Tällöin he olisivat toimineet pelin ohjaajina ja näyttelijöinä, ja saaneet välitöntä palautetta ideoimastaan pelistä.

Jatkoa ajatellen on tärkeää, että asiakaskuvaukset ja pelitilanteet ovat tarkkaan mietittyjä ja auki kirjoitettuja. Pelitilanteiden ennalta testaaminen on tärkeää. Lisäksi pelitilanteessa tapahtuvan ohjeistuksen on oltava selkeää ja yksiselitteistä. Osallistujamäärään on hyvä kiinnittää huomiota. Nyt jokaisessa ryhmässä oli neljä opiskelijaa, mikä koettiin ajoittain liian suureksi osallistujamääräksi etenkin pelaajaryhmässä.

Tilanteesta on tehtävä rento ja opiskelijoiden on hyvä tuntee toisensa, jotta heittäytyminen peliin onnistuu. Toisaalta pisteiden laskulla saadaan mielenkiinto ja pieni kilpailuhenkisyys pysymään mukana. Tämän pakopelin teemat pyörivät hyvinvointiteknologian ja kotihoidon asiakastilanteiden ympärillä, mutta teema voi liittyä muuhunkin vanhustyön osa-alueeseen ja kohderyhmänä voivat olla eri koulutusalojen opiskelijat. Pakopelit ovat yksi hyvä keino tutustuttaa opiskelijat vanhustyöhön uudella tavalla.

Lähteet

Arolaakso, S. & Hirvonen, J. 2019. Innovointia ja ideointia – teknologia ikäihmisen arjessa. IkäNYT! 1/2019. <http://www.karelia.fi/ikanyt/2019/02/11/innovointia-ja-ideointia/> [17.9.2019].

Brown, N., Darby, W., & Coronel, H. 2019. An escape room as a simulation teaching strategy. *Clinical Simulation in Nursing*, 30(C), 1-6.

Erlam, G.D., Smythe, L. a& Wright-St Clair, V. 2017. Simulation Is Not a Pedagogy. *Open Journal of Nursing*, 7, 779-787.

Holstein, M., Parks, J. & Waymack, M. 2010. *Ethics, aging, and society*. New York: Springer Publishing Company.

Kielitoimiston sanakirja 2018. <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/> [17.9.2019].

Laki ikääntyneen väestön toimintakyvyn tukemisesta sekä iäkkäiden sosiaali- ja terveyspalveluista 28.12.2012/980. Finlex. <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2012/20120980> [17.9.2019].

LAMK Pub. 2019. Pakohuonepeliä peruskoululaisille.

<https://www.lamkpub.fi/2018/06/07/pakohuonepeliala-peruskoululaisille/> [17.9.2019].

Riikonen, M. & Paavilainen, E. 2018. Kotona asuvan muistisairaana henkilön ja hänen läheistensä teknologiaan liittyvät tarpeet ja toiveet. *Gerontologia* 32(2), 115-129.