

Please note! This is a self-archived version of the original article.

Huom! Tämä on rinnakkaistalenne.

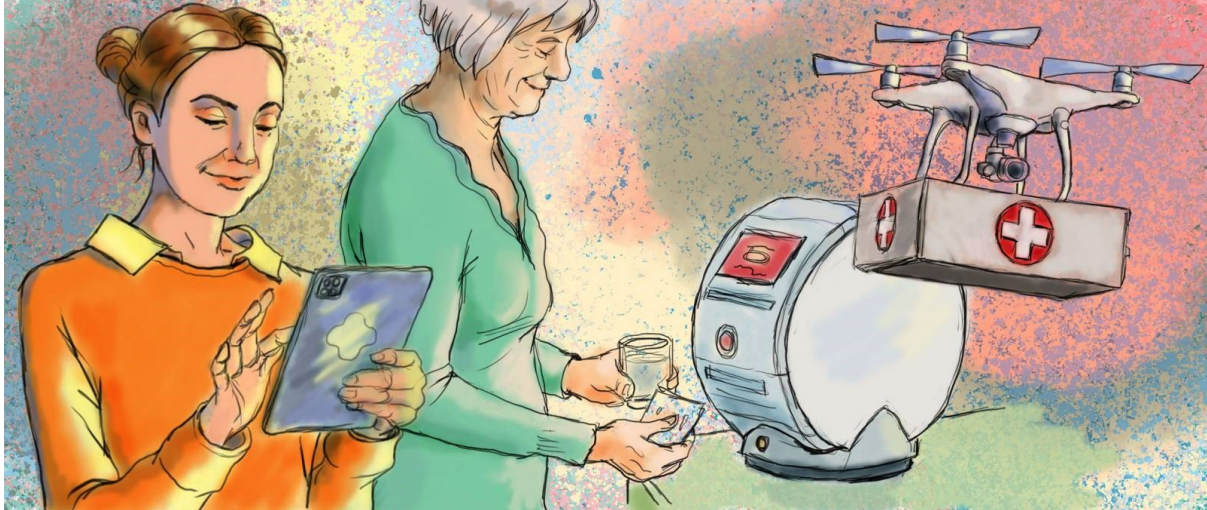
To cite this Article / Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä:

Outinen, H. (2022) Hyvinvointiteknologian käyttöönotto vaatii uutta osaamista ja asennetta. TAMK-blogi, 24.10.2022.

URL: <https://blogs.tuni.fi/tamkblogi/hanketoiminta/hyvinvointiteknologian-kayttoonotto-vaatii-uutta-osaamista-ja-asennetta/>

# Hyvinvointiteknologian käyttöönotto vaatii uutta osaamista ja asennetta

24.10.2022 — Arja Hautala



Hoitajamitoitukset, korona ja työtaistelut ovat korostaneet vanhuspalveluiden työvoimapulaa. Henkilökunnan lisääminen on ensiarvoisen tärkeää. Uskomme kuitenkin ikääntyneiden hoitotyössä työskentelevien ammattilaisten digi- ja teknologiaosaamiseen kehittämiseen keskittyvässä GerDigiGame-hankkeessa, että tilannetta voidaan helpottaa myös uudella osaamisella.

Digitaalisten ja hyvinvointiteknologisten välineiden käyttö on sosiaali- ja terveysalalla yhä tärkeämpää. Sen vuoksi niiden hyödyntämisestä ikääntyneiden hoitotyössä tarvitaan lisää tukea ja koulutusta. Tämä selviää muun muassa aikaisemman näytön lisäksi GerDigiGame-hankkeessa tehdystä alkuselvityksestä.

Hankkeen päätavoitteena on lisätä ikääntyneiden ihmisten hoitotyössä työskentelevien ammattilaisten ja tulevien ammattilaisten digiosaamista. Toisiko digi- ja teknologiaosaaminen työhön uutta ulottuvuutta? Voidaanko teknologian oikealla käytöllä auttaa vähentämään olemassa olevaa työkuormaa? Voidaanko digitalisaation ja teknologian avulla vastata paremmin asiakkaan tarpeisiin? Monilta osin voidaan sanoa, tai niin uskomme, että kyllä. Oikeanlainen osaaminen vain vaatii opiskelua.

## Kuinka opetella uutta toimintamallia?

Pelkästään ajasta ja paikasta riippumaton virtuaalinen pelillistetty oppimisympäristö auttaa digitaalisten kehityksensä. Oppimisympäristöön voidaan laittaa materiaalia erilaisista teknologisista ratkaisuista ja niiden käytöstä. Sen avulla voidaan tuottaa ymmärrystä erilaisten ratkaisujen käyttämisestä, hyödyistä ja soveltuvuudesta. Sen lisäksi oppimispeliä pelatessa tulee digilaitteiden kanssa toimiminen tutummaksi myös konkreettisesti.

Kysymys on myös siitä, että uskalletaan lähteä mukaan kokeilemaan uusia innovatiivisia ratkaisuja. Vain siten voidaan oppia uutta ja kehittää vanhaa. Monet yksittäiset teknologiset ratkaisut herättävät kiinnostusta hoitoalan työntekijöissä. Hyvä olisi kuitenkin oppia

katsomaan laajempaa kokonaisuutta. Ennen kaikkea asiakasta, mutta myös työntekijöitä, työyhteisöä ja koko organisaatiota. Yhtenä ajatuksena on, että kun laajennetaan uuden toimintamallin periaatetta, voidaan lisätä muun muassa hoitoalan veto- ja pitovoimaa.



Pepper-robottia hyödynnetään TAMKissa opetuksessa.

## **Robotit eivät korvaa ihmistä**

Kaiken digihössötyksen ja teknologiakehityksen keskellä täytyy kuitenkin muistaa, että teknologia ja sen käyttö ei korvaa ihmistä hoitotyössä. Sen avulla on vain tarkoitus auttaa asioissa ja niiden hoitamisessa. Ihminen on kaiken lähtökohta. Hoitotyössä ihmisen pitää myös kohdata toinen ihminen. Pelko ihmisten syrjäyttämisestä on aito, mutta oikein ymmärrettynä turha. On totta, että teknologian käyttöä hoito- ja hoivatyössä pitää vielä paljon kehittää. Myös meidän ihmisten suhtautumista siihen on jalostettava. Terve epäluuloisuus auttaa tekemään harkittuja päätöksiä, mutta välillä on hyvä hypätä tutkimaan uutta.

## **TAMK ja Tredu sanansaattajina**

GerDigiGame-hanke toteutetaan kahden osatoteuttajan voimin. TAMK toimii hankkeen pääkoordinaattorina ja Tampereen seudun ammattiopisto Tredu osatoteuttajana. Sen lisäksi hankkeeseen osallistuu myös yhteistyökumppaneita vanhustenhoidon saralta.

Hankehallinnoinnin lisäksi TAMKin Sosiaali- ja terveysalan -osaamisyksikkö tuo hankkeeseen vahvan ikääntyneiden ihmisten hoitotyön ja ikääntyneiden hoitotyön pedagogisen osaamisen. Tampereen Seudun ammattiopisto Tredu on hankkeessa vahva hyvinvointiteknologian ja pelillisyyden pedagogiikan kehittäjä.

*GerDigiGame-hanke on ESR rahoitteinen. Se on rahoitettu REACT-EU -välineen määrärahoista, osana unionin covid-19 pandemian johdosta toteuttamia toimia.*

[GerDigiGame Instagram](#)

[GerDigiGame nettisivut](#)

Teksti: Projektipäällikkö Heimo Outinen, lehtori, sosiaali- ja terveysala, TAMK  
Pääkuva: Carita Forsgren, lehtori, Liiketalous ja media, projektityöntekijä, TAMK  
Pepper-robotin kuva: Milka Erkkilä, päätoiminen tuntiopettaja, Sosiaali- ja terveysala, projektityöntekijä, TAMK