

Mari Melakari & Julia Valkola

TAIKALATTIA LASTEN VISUAALISEN HAHMOTTAMISEN TUKENA

Koulutuksellinen työpaja toimintaterapiaopiskelijoille

TAIKALATTIA LASTEN VISUAALISEN HAHMOTTAMISEN TUKENA

Koulutuksellinen työpaja toimintaterapiaopiskelijoille

Mari Melakari & Julia Valkola
Opinnäytetyö
Syksy 2023
Toimintaterapian tutkinto-ohjelma
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Toimintaterapian tutkinto-ohjelma

Tekijät: Mari Melakari & Julia Valkola

Opinnäytetyön nimi: Taikalattia lasten visuaalisen hahmottamisen tukena - Koulutuksellinen työpaja toimintaterapiaopiskelijoille

Työn ohjaajat: Essi Xiong & Sanna Kyllönen

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Syksy 2023

Sivumäärä: 44 + 2 liitettä

Visuaalinen hahmottaminen tarkoittaa näköhavainnon käsittelyä ja muokkaamista. Lapsella visuaalisen hahmottamisen haasteet voivat heijastua esimerkiksi suoriutumiseen päivittäisissä toiminnoissa, leikkiin, koulunkäyntiin ja sosiaalisiin vuorovaikutussuhteisiin. Visuaalisen informaation vastaanottamista ja muokkaamista ohjaavat tarkkaavuus ja toiminnanohjaus. Visuaalisen hahmottamisen haasteiden esiintyminen on yleistä lapsilla, joilla on tarkkaavaisuushäiriö (ADHD), autismi, CP- tai kehitysvamma. Toimintaterapialla voidaan edistää lapsen osallistumista arkeen ja lisätä arjen mielekkyyttä harjoittelemalla puutteellisia taitoja, muokkaamalla ympäristöä tarkoituksenmukaisesti sekä luomalla kompensointi- ja strategiakeinoja. Toimintaterapeutit käyttävät visuaalisen hahmottamisen viitekehystä ohjaamaan toimintaterapiaharjoitteiden suunnittelua, jonka tavoitteena on auttaa lasta huomioimaan ja prosessoimaan näönvaraista tietoa mielekkäiden ja ikään sopivien toimintojen avulla. Toimintaterapiassa näiden taitojen harjoittelemisessa käytetään sekä perinteisiä toimintoja, kuten kynätehtäviä ja palapelejä, että interaktiivista välineistöä, joka mahdollistaa monipuolisen ja motivoivan ympäristön.

Opinnäytetyömme välittömänä tavoitteena oli suunnitella ja toteuttaa koulutuksellinen työpaja Taikalattian käytettävyydestä toimintaterapiassa visuaalisen hahmottamisen viitekehysten näkökulmasta Oulun ammattikorkeakoulun kolmannen vuoden toimintaterapiaopiskelijaryhmälle syyskuussa 2023. Taikalattia on interaktiivinen projektiojärjestelmä, jolla voidaan heijastaa lattialle tai pöydälle liikkeeseen reagoivat pelit ja aktiviteetit. Välittömiin tavoitteisiin kuului, että opiskelijat ymmärtävät ja tunnistavat visuaalisen hahmottamisen viitekehysten osa-alueet ja oppivat peilaamaan viitekehystä Taikalattian käytettävyyteen toimintaterapiassa. Projektin kehityksellisenä tavoitteena oli lisätä toimintaterapeuttien tietoutta visuaalisen hahmottamisen viitekehyksestä sekä tuoda julki projektin välittömän kohderyhmän kokemuksia Taikalattian käytöstä terapeuttisena välineenä.

Työpajan laatukriteereiksi asetettiin eettisen pohdinnan käynnistäminen, osallistavuus ja toiminnallisuus. Laatukriteerien toteutumisen arviointia varten opiskelijoilta kerättiin palautetta työpajan lopuksi Webropol-palautekyselyn avulla.

Projektin suunnittelu aloitettiin tammikuussa 2023 ja projekti päätettiin marraskuussa 2023. Opinnäytetyöprojektin tuotoksena syntyi koulutuksellinen työpaja sekä itsenäisen opiskelun materiaali opiskelijoille visuaalisen hahmottamisen viitekehyksestä. Jatkokehitysprojektina olisi tärkeää tutkia toimintaterapeuttien kokemia hyötyjä interaktiivisten välineiden hyödyntämisestä osana toimintaterapiaa ja niiden käyttämisen yleisyyttä.

Asiasanat: Visuaalisen hahmottamisen viitekehys, lasten toimintaterapia, Taikalattia, koulutuksellinen työpaja

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree Program of Occupational Therapy

Authors: Mari Melakari & Julia Valkola

Title of thesis: A Magic Garpet™ supporting children's visual perception - Educational workshop for occupational therapy students

Supervisors: Essi Xiong & Sanna Kyllönen

Term and year when the thesis was submitted: Autumn 2023

Number of pages: 44 + 2 appendices

Visual perception refers to the processing and manipulation of visual information. Challenges in this area in children can affect their performance in daily activities, play, school, and social interaction. Attention and executive function guide the reception and processing of visual information. Difficulties in visual perception are common in children with attention deficit hyperactivity disorder (ADHD), autism, cerebral palsy (CP) and other developmental disabilities. Occupational therapy can promote a child's participation in daily life and enhance meaningfulness by practicing deficient skills, modifying the environment appropriately, and creating compensatory and strategic methods. Occupational therapists use a framework of visual perception with the aim of helping the child attend to and process visual information through meaningful and age-appropriate activities. They use activities like pencil tasks and puzzles as well as interactive systems.

The immediate goal of our thesis was to plan and conduct an educational workshop on the usability of the Magic Garpet™ from the perspective of the visual perception framework for a group of occupational therapy students at Oulu University of Applied Sciences in September 2023. The goal was achieved during the project. The immediate goal of the workshop was that students would understand and identify the components of the visual perception and learn to connect that information to the Magic Garpet™ usability as a therapeutic tool. Magic Garpet™ is an interactive projection system that displays motion responsive games and activities on the floor and tables. The developmental goal of the project was to increase occupational therapists' knowledge of the visual perception framework and to assess how the immediate target group experiences the use of the Magic Garpet™ as a therapeutic tool.

The quality criteria for the workshop were initiating ethical reflection, inclusivity, and functionality. To assess the fulfillment of quality criteria, feedback was collected from students through a Webropol feedback survey at the end of the workshop.

The project started in the January 2023 and ended in the November 2023. The output of the thesis project was our workshop, and the independent study material on the visual perception framework that we created for students. As a future development project, it would be important to investigate the benefits that occupational therapists experience when incorporating interactive systems into occupational therapy and their prevalence in practice.

Keywords: A framework of visual perception, children's occupational therapy, Magic Garpet, educational workshop

SISÄLLYS

1	PROJEKTIN LÄHTÖKOHDAT	6
2	VISUAALINEN HAHMOTTAMINEN LASTEN TOIMINTATERAPIASSA	8
2.1	Visuaalisen hahmottamisen viitekehys	8
2.2	Visuaalisen hahmottamisen vastaanottava ja kognitiivinen osa-alue	9
2.3	Objektiivinen ja spatiaalinen hahmottaminen sekä visuomotorinen integraatio	10
2.4	Visuaalisen hahmottamisen edistäminen interaktiivisella pelaamisella lasten kuntoutuksessa	12
2.5	Taikalattia	14
3	PROJEKTIN TAVOITTEET JA SUUNNITTELU	16
3.1	Projektin tavoitteet	16
3.2	Projektin kohderyhmä ja hyödynsaajat	18
3.3	Projektiorganisaatio	19
3.4	Projektin työvaiheet	21
4	KOULUTUKSELLISEN TYÖPAJAN SUUNNITTELU JA TOTEUTUS	24
4.1	Työpajan laatukriteerit	24
4.2	Työpajan luonnostelu ja kehittäminen	26
4.3	Työpajan toteutus ja palautteen keruu	26
5	PROJEKTIN JA KOULUTUKSELLISEN TYÖPAJAN ARVIOINTI	30
5.1	Projektin työvaiheiden toteutumisen arviointi	30
5.2	Projektin tavoitteiden saavuttamisen arviointi	32
5.3	Työpajan laatukriteerien saavuttamisen arviointi	35
6	POHDINTA	38
	LÄHTEET	41
	LIITTEET	45

1 PROJEKTIN LÄHTÖKOHDAT

Visuaalinen hahmottaminen on yksi vähiten ymmärrettyjä osa-alueita lasten toimintaterapiassa, vaikka siihen pyritään yleisesti toimintaterapiassa vaikuttamaan. Koska visuaalisen hahmottamisen prosessi on monimutkainen, sen vaikutuksia voi olla vaikea arvioida. (Schneck 2010, 373.) Lapsilla, joilla on hoitamattomia tai huomaamatta jääneitä visuaalisia haasteita, voi olla vaikeuksia osallistua joihinkin toimintoihin, kuten lukemiseen, kirjoittamiseen, kopioimiseen taululta paperille, pelaamiseen tai urheiluun. Toimintaterapeutin täytyy ymmärtää visuaalisuutta kokonaisvaltaisesti voidakseen edistää toimintoja, joissa lapsella on haasteita ja näin ollen parantaa heidän elämänlaatuaan. (Scheiman 2020, 844.)

Visuaalisen hahmottamisen kokonaisprosessi vastaa visuaalisten ärsykkeiden vastaanottamisesta ja niiden kognitiivisesta käsittelystä. Näitä visuaaliskognitiivisia taitoja käytetään, kun visuaalista tietoa määritellään ja järjestellään sekä integroidaan muuhun sensoriseen käsittelyyn ja korkeampiin kognitiivisiin toimintoihin. (Schneck & O'Brien 2020, 378.) Näön kautta käsittelemämme tieto vaikuttaa kykyymme rakentaa osista kokonaisuuksia, suunnistaa, arvioida etäisyyksiä ja ymmärtää näkemäämme. Pystymme siis hahmottamaan itsemme suhteessa ympäristöön, lukemaan tekstejä ja oppimaan silmä-käsiyhteistyötä vaativia taitoja näköaistin välittämän tiedon kautta. (Terveyskylä 2021.)

Toimintaterapeuttiliiton (2022) mukaan toimintaterapia ja toiminnantiede ovat kiinnostuneita toimintoihin liittyvistä yksilöllisistä valinnoista sekä toiminnan merkityksestä terveydelle ja hyvinvoinnille. Toiminnantieteen avulla voidaan osoittaa merkityksellisen toiminnan vaikutus arjessa selviytymiseen. Se perustelee toimintaterapian ydintä; toiminnan, yksilön ja ympäristön välistä vuorovaikutusta, painottaen yksilön kokemusta omasta merkityksellisyydestään. Toimintaterapian tavoitteena on mahdollistaa yksilön osallisuus yhteiskuntaan tukemalla hänen muutostaan toimijana. Toimintaterapia toteutuu aina ihmisen omassa toimintaympäristössä tai sen tiiviinä osana.

Kun toimintaterapeutit tarkastelevat lasten toimintoja, he kiinnittävät huomioita päivittäisiin toimintoihin, leikkiin, koulunkäyntiin ja opiskeluun sekä sosiaaliseen vuorovaikutukseen. Esimerkiksi kouluympäristössä silmä-käsiyhteistyötä vaativia toiminnallisia tehtäviä ovat ympäristössä liikkuminen, tavaroiden paikalleen laittaminen, saksilla leikkaaminen ja kirjoittaminen. (Schneck & Case-Smith 2014, 498.) Schneck & O'Brien (2020, 388) ottavat esille Dibekin tutkimuksen, jossa todetaan, että

toimintaterapeutit hyödyntävät tyypillisesti silmä-käsiyhteistyötä vaativia pelejä sekä visuomotorisia tehtäviä keskittyessään visuomotoristen taitojen harjoittamiseen lasten toimintaterapiassa. Leikki on lapsille luonnollinen ja merkityksellinen sekä kokonaisvaltainen tapa toimia. Leikin kautta voidaan edistää toimintaan sitoutumista, joka puolestaan vaikuttaa aivojen kehittymiseen. (Smet ym. 2020, 109.)

Wuang ym. (2018, 28) viittaa artikkelissaan, että kliinisessä ympäristössä käytetyt visuaalisen hahmottamisen interventiot voidaan luokitella perinteisiksi tai tietokoneavusteisiksi visuaalisen hahmottamisen harjoitusohjelmiksi. Perinteisiä toimintoja ovat esimerkiksi palapelit, origamit sekä erilaiset paperi- ja kynätoiminnot. Vaikka perinteisillä menetelmillä voidaan edistää visuaalisen hahmottamisen kehittymistä, tutkimukset osoittavat, että osallistujilla on vaikeuksia pysyä motivoituneena usein samanlaisina toistuviin tehtäviin. Digipeli-pohjaiset interventiot tarjoavat yhtäaikaaisesti useita aististimulaatioita ja välitöntä palautetta, joka lisää lapsen motivaatiota toimintaan. Digipeleihin perustuvat visuaalisen hahmottamisen harjoitusohjelmat ovat osoittautuneet tehokkaaksi keinoksi edistää visuaalista hahmottamista lasten parissa, joilla on esimerkiksi kehityshäiriö tai oppimisvaikeuksia.

Molemmat opinnäytetyöntekijät ovat olleet työharjoittelussa lasten ja nuorten kuntoutuksessa, jossa visuaalisen hahmottamisen viitekehys on tullut vastaan, mutta sen syvällisempi ymmärrys on jäänyt opintojen aikana puutteelliseksi. Projekti sai alkunsa opinnäytetyöntekijöiden kiinnostuksesta Taikalattian käyttömahdollisuuksista toimintaterapiassa visuaaliseen hahmottamisen viitekehysten näkökulmasta. Kiinnostus Taikalattiaan syntyi apuvälinemessuilla keväällä 2022. Taikalattiasta saadun kokemuksen perusteella mielenkiinto heräsi interaktiivisen projektiojärjestelmän terapeuttisista käyttömahdollisuuksista visuaalisen hahmottamisen eri osa-alueiden harjoittamisen välineenä. Projektin kehityksellisenä tavoitteena oli lisätä toimintaterapeuttien tietoutta visuaalisen hahmottamisen viitekehyksestä sekä tuoda julki projektin välittömän kohderyhmän kokemuksia Taikalattian terapeuttisesta käytöstä.

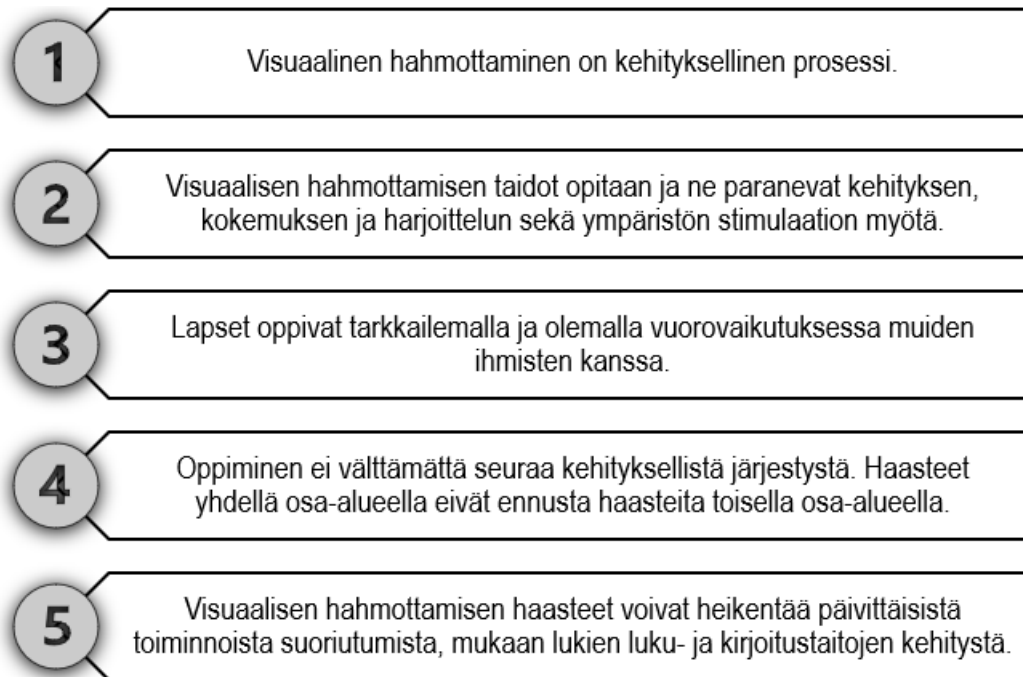
2 VISUAALINEN HAHMOTTAMINEN LASTEN TOIMINTATERAPIASSA

Visuaalisen hahmottamisen viitekehyksen tavoitteena on auttaa lasta huomioimaan ja prosessoimaan visuaalista aistitietoa mielekkäiden ja ikään sopivien toimintojen kautta (Schneck 2020, 351). Toimintaterapeutit hyödyntävät viitekehystä suunnitellessaan toimintaterapiassa tehtäviä harjoitteita. Visuaalisen hahmottamisen haasteet ovat yleisiä lapsilla, joilla on esimerkiksi tarkkaavaisuushäiriö (ADHD), autismi, CP- tai kehitysvamma. (Wuang ym. 2018, 28, 30.) Haasteet vaikuttavat merkittävästi lapsen suorituskyykyyn eri toiminnoissa, kuten opiskeluun, päivittäisiin toimintoihin, leikkiin ja sosiaaliseen osallistumiseen (Schneck 2020, 351).

2.1 Visuaalisen hahmottamisen viitekehys

Opinnäytetyön taustateorianä käytimme Colleen M. Schneckin kehittämää visuaalisen hahmottamisen viitekehystä (A Frame of Reference for Visual Perception). Schneck (2020, 319) viittaa Gibsoniin ja Zabaan kuvatessaan visuaalista hahmottamista kokonaisprosessiksi, joka vastaa visuaalisten ärsykkeiden vastaanottamisesta ja niiden tulkitsemisesta. Näköaistia pidetään ihmisen tärkeimpänä aistina, 70 % aistinreseptoreista on varattu näkemiseen, jolloin 30 % jää muille aisteille.

Visuaalisen hahmottamisen viitekehys perustuu toistensa kanssa yhteensopiviin teoreettisiin teorioihin, jotka ovat kehitys-, tietojenhankinta- ja tiedonkäsittelyteoria. Kehitysteoriat näkevät visuaalisen hahmottamisen taitojen kehityksen jatkuvana. Näiden taitojen kehittyminen on ikäsidonnaista, jonka vuoksi kasvun ja kehityksen ehdotetaan olevan visuaalisen hahmottamisen ja visuomotorisen integraation ensisijainen vaikutus. Tietojenhankintateoriat keskittyvät tiettyjen taitojen tai osataitojen oppimiseen, mahdollistaen optimaalisen toimimisen eri ympäristöissä. Taidot jaetaan pienempiin osataitoihin, näiden taitojen kehittyminen rakentuu vähitellen aiemmin opitun taidon päälle. Kehitys tapahtuu kokemuksen ja harjoittelun myötä sekä ympäristön tarjoaman stimulaation kautta. Tietojenhankintateoriat keskittyvät siihen, miten lapsi käsittelee, tunnistaa, mukauttaa, tallentaa ja hakee opittuja tietoja. Kuviossa 1 kuvataan viitekehyksen viisi perusolettamusta edellä mainittujen teorioiden pohjalta. (Schneck 2020, 320–322, 324.)



KUVIO 1. Visuaalisen hahmottamisen viitekehyksen viisi perusolettamusta (Schneck 2020, 321–322).

2.2 Visuaalisen hahmottamisen vastaanottava ja kognitiivinen osa-alue

Visuaalinen hahmottaminen sisältää visuaalista tietoa vastaanottavan osa-alueen sekä kognitiivisen osa-alueen. Vastaanottava osa-alue sisältää ympäristöstä nähdyn tiedon käsittelemisen ja järjestelemisen. Visuaalisia vastaanottavia toimintoja ovat tarkkuus (näön terävyys), akkommodaatio (silman mukautuminen eri katseluetäisyyksiin), binokulaarinen fuusio (kahden silmän kuvan yhdistäminen yhdeksi), konvergenssi (silman liike), stereonäkö (kolmiulotteinen näkeminen, syvyyssnäkeminen), näkökenttä (alue, joka nähdään silmän ollessa tietyssä asennossa) ja okulomotorinen kontrolli sisältäen katseen kiinnittämisen (paikallaan olevaan kohteeseen seuraaminen), seurannan (liikkuvan kohteeseen seuraaminen) ja sakkadiset silmänliikkeet (nopeat silmänliikkeet kiinnityspisteestä toiseen). Okulomotorinen kontrolli mahdollistaa visuaalisten ärsykkeiden vastaanottamisen. Tehokkaasti kognitiivisen osa-alueen käyttämiseksi lapsella on oltava hyvä visuaalinen vastaanotokyky. (Schneck 2020, 324–325.)

Visuaalisen hahmottamisen kognitiivinen osa-alue antaa lapselle mahdollisuuden tulkita ja käyttää näkemäänsä. Visuaalisia kognitiivisia toimintoja ovat visuaalinen tarkkaavaisuus, visuaalinen muisti, visuaalinen erottelu ja visualisointi. *Visuaalinen tarkkaavaisuus (visual attention)* on kykyä

ottaa huomioon visuaaliset ärsykkeet. Siihen sisältyy vireystaso, valppaus sekä valikoiva ja jaettu tarkkaavaisuus. Visuaalinen tarkkaavaisuus kehittyy 11–12 ikävuoteen mennessä. *Visuaalinen muisti (visual memory)* on kykyä yhdistää visuaalinen tieto aikaisempiin kokemuksiin. Se voidaan jakaa sekä lyhyt- että pitkäkestoiseen muistiin. Visuaalinen muisti näkyy jo 6–7 kuukauden ikäisellä, mutta pidemmän aikavälin muistaminen mahdollistuu vasta 11–12-vuotiaana. (Schneck 2020, 323–326.) *Visuaalinen erottelu (visual discrimination)* on kykyä havaita ominaisia piirteitä visuaalisesta ärsykkeestä ja erottaa, onko ärsyke erilainen tai samanlainen verrattuna muihin. Visuaalinen erottelu sisältää esineen tai asian tunnistamisen, luokittelun sekä samankaltaisuuksien ja eroavaisuuksien havaitsemisen. (Schneck 2010, 359.) *Visualisointi (visual imagery/visualization)* on kykyä kuvitella ihmisiä, ideoita ja esineitä mielessä. Tämä on olennainen taito luetun ymmärtämisessä ja suunnittelussa, ongelmanratkaisussa sekä organisointitaidoissa. (Schneck 2020, 326.)

2.3 Objektiivinen ja spatiaalinen hahmottaminen sekä visuomotorinen integraatio

Visuaalista hahmottamista on kahta päätyyppiä: objektiivista eli esineellistä hahmottamista ja spatiaalista eli avaruudellista hahmottamista. Esineiden hahmottaminen (*object perception*) on kykyä tunnistaa asioita ja esineitä ympäristöstä. Esineiden hahmottamista ovat muotopysyvyys, visuaalinen päättely ja kuviotaustaerottelu. (Schneck 2010, 359.) *Muotopysyvyys (form constancy)* on muotojen ja esineiden tunnistamista samaksi ympäristöstä, asennosta ja koosta riippumatta. Muotopysyvyys auttaa tunnistamaan esineitä, vaikka ne olisivat kuvattuna eri suunnasta tai erilaisilla yksityiskohdilla. Muotopysyvyyden avulla lapset kykenevät tulkitsemaan esineiden kokoa, vaikka visuaaliset ärsykkeet vaihtelevat eri olosuhteissa. Lapset kykenevät päättämään kaukana olevan esineen olevan samankokoinen kuin lähietäisyydellä oleva, vaikka ne näyttävätkin eri kokoisilta. Kolmevuotiaat ymmärtävät muotopysyvyyden yhden ulottuvuuden, kuten muodon, koon tai värin perusteella. Suurimmilta osin muotopysyvyys kehittyy 6–7 ikävuoden välillä ja kehitys saavutetaan 9 ikävuoteen mennessä. *Visuaalinen päättely (visual closure)* mahdollistaa muotojen ja esineiden tunnistamisen myös silloin kun ne ovat vain osittain näkyvissä. Se antaa mahdollisuuden tunnistaa nopeasti esineitä, muotoja tai kuvioita niin, että lapsi päättlee millaisia ne ovat kokonaisina. Tämä mahdollistuu yhdistämällä nähty esine muistissa oleviin tietoihin, jolloin lapsi voi tehdä päätelmiä näkemättä esinettä kokonaisuudessaan. Neljän kuukauden ikäisenä lapsi kykenee hahmottamaan osittain piilossa olevat esineet yhtenäisenä kokonaisuutena. *Kuviotaustaerottelu (figure-ground*

perception) on kykyä erottaa olennainen tieto muusta häiritsevästä ympäristöstä. Sen kautta voidaan kiinnittää huomio visuaalisesti tärkeimpiin asioihin. Kuviotaustaerottelu kehittyy 3–5 ikävuoden välillä ja vakiintuu 6–7 ikävuoteen mennessä. (Schneck 2020, 323, 327.)

Avaruudellinen hahmottaminen (*spatial perception*) on kykyä tunnistaa asioiden sijaintia tilassa. Se sisältää sijainnin hahmottamisen tilassa, tilojen välisten suhteiden hahmottamisen, syvyyden hahmottamisen ja topografisen orientaation. *Sijainnin hahmottamisella (position in space)* lapsi kykenee määrittelemään esineiden suhteen itseensä tai muihin esineisiin nähden. Hahmotuskyky sisältää suuntiin liittyvien käsitteiden ymmärtämisen, kuten sisään, ulos, ylös, alas, eteen, taakse, väliin, oikealle ja vasemmalle. Lisäksi sijainnin hahmottaminen tilassa mahdollistaa kyvyn erottaa kirjaimet ja kirjainsanat toisistaan sanoissa ja lauseissa. Lapsi osaa esimerkiksi kirjoittaa kirjaimet tasavälein toisistaan ja tunnistaa kirjaimet, joiden viivat jatkuvat tekstirivin ylä- tai alapuolelle, kuten esimerkiksi isot kirjaimet tai g, y, j. Sijainnin hahmottaminen tilassa kehittyy 7–9 ikävuoteen mennessä. Vertikaali- ja horisontaalihahmottaminen kehittyy 3–4 ikävuoteen mennessä, vinojen, diagonaalien ja käännösten hahmottaminen 6 ikävuoteen mennessä, oman kehon oikean ja vasemman käsitteiden hahmottaminen 6–7 ikävuoteen mennessä ja suuntien hahmottaminen 8 ikävuoteen mennessä. *Tilojen välisten suhteiden hahmottaminen (spatial relations)* on kykyä huomioida kahden tai useamman esineen/asian sijainti suhteessa omaan kehoon ja toisiinsa nähden. Tämä hahmottaminen sisältää käsitteiden yllä/alla, oikea/vasen sekä päällä/pois päältä ymmärtämisen. Tilojen välisten suhteiden hahmottaminen täsmentää sijainnin tavalla, jonka avulla voidaan ohjata tarkkoja liikkeitä. Tilojen välisten suhteiden hahmottaminen kehittyy 7 ikävuoteen mennessä ja paranee 10 ikävuoteen saakka. Tarkasti kurottelu kehittyä 4–8 kuukauden ikään mennessä, koon käsitteen ymmärtäminen 3 ikävuoteen mennessä sekä tilan ja ajan käsitteiden ymmärtäminen 7 ikävuoteen mennessä. *Syvyyden hahmottaminen (depth perception)* viittaa visuaaliseen kykyyn hahmottaa maailma kolmessa ulottuvuudessa. Se mahdollistaa esineiden, hahmojen tai maamerkien välisen suhteellisen etäisyyden määrittelemisen. Tämä on tärkeä taito lapsen kyvyille paikkaa esineitä visuaalisessa ympäristössä saadakseen tarkat näön ohjaamat kädenliikkeet ja toimia turvallisesti erilaisissa toiminnoissa, kuten portaissa kulkemisessa. Syvyyden hahmottaminen antaa ymmärryksen siitä, kuinka kaukana jokin on, ja auttaa liikkumaan tilassa. Syvyyden hahmottaminen kehittyy 4–8 kuukauden ikään mennessä, lapsi esimerkiksi näyttää korkealta paikalta putoamisen pelkoa. (Schneck 2020, 323, 327–328.)

Topografinen orientaatio (topographic orientation) on esineiden sijainnin määrittämistä ja yhdistämisestä toisiinsa, sekä reittien määrittämistä sijainteihin. Lapsen kyky tien löytämiseen perustuu ympäristön kognitiiviseen karttaan. Tämä kartta sisältää ohjeita matkasuunnitelman toteuttamiseen, paikkojen tunnistamiseen, liikkumisen aikaisen sijainnin seuraamiseen, maamerkkien piirteiden ennakointiin sekä tietoa määränpäästä ja paikasta. Näitä keinoja lapsi tarvitsee liikkeessään paikasta toiseen. Tämän lisäksi lapsen on muistettava ja tunnistettava ympäristössään näkemät visuaaliset informaatiot voidakseen liikkua luontevasti. Topografinen orientaatio kehittyy 10 ikävuoteen mennessä. (Schneck 2020, 323, 327.)

Visuomotorinen integraatio eli silmä-käsiyhteistyö on diskreetti motorinen taito, joka mahdollistaa visuaalisen ärsykkeen koordinoinnin vastaamaan motorisen toiminnan kanssa (Schneck 2020, 328). Visuomotoriset taidot sisältävät näön ja liikkeen, silmän motoriset kyvyt, aistihavainnot, kielen sekä motivaation laaja-alaisen ymmärryksen ja huomioinnin (Schneck & O'Brien 2020, 379). Visuomotorinen integraatio ja visuaalinen hahmottaminen liittyvät vahvasti käsin kirjoittamiseen ja visuaalinen muisti merkittävästi kirjoitusnopeuteen (Schneck 2020, 335).

2.4 Visuaalisen hahmottamisen edistäminen interaktiivisella pelaamisella lasten kuntoutuksessa

Wu ym. (2022, 1–2, 7) mukaan visuaalisen hahmottamisen edistämistä haastaa perinteisten harjoittelukeinojen, kuten staattisten kuvien ja paperitehtävien, joustamattomuus ja rajallisuus. Perinteisillä kuntoutuskäytänteillä kuvataan olevan rajoittuneet mahdollisuudet vaikuttaa motivoitumiseen, tavoiteorientoitumiseen, saavuttamisen tunteeseen sekä interaktiivisuuteen. Wu ym. (2022, 1–2, 5) esittelevät tutkimuksen, jossa interaktiivisen videopelaamisen todettiin edistävän visuaalista hahmottamista usealla eri osa-alueella. Peli kehitettiin tutkimusta varten. Visuaalista hahmottamista mitattiin ennen tutkimusta ja 4 viikon kuntoutusjakson jälkeen näönvaraisen hahmottamisen testillä TVPS-3 (*Test of Visual-Perceptual Skills*). Eniten edistystä mitattiin visuaalisessa erottelussa, visuaalisessa muistissa, muotopysyvyydessä, visuaalisessa sarjamuistissa sekä testin kokonaistuloksissa. Digitaalisen pelaamisen verrokkiryhmän lasten vanhemmat ja terapeutit olivat hyvin tyytyväisiä menetelmään. Tyytyväisyyttä mitattiin lomakkeella.

Taiwanissa tehtyyn tutkimukseen osallistui 23 lasta, jotka olivat iältään 5–10-vuotiaita ja joilla oli todettu jokin kehityksellinen häiriö. Tutkimukseen osallistujat muodostuivat kahdesta ryhmästä:

standardiryhmästä (n=11) ja digitaalisen pelaamisen verrokkiryhmästä (n=12). Verrokkiryhmän sisäänottokriteereihin kuului kehityksellisen häiriön lisäksi ohjeiden ymmärtäminen, diagnoosi visuaalisen hahmottamisen vaikeudesta ja TVPS-3 testin poikkeavuus viitearvoista enintään 25 prosentilla. Myös älykkyystestin (*Test of Nonverbal Intelligence, Third Edition*) täytyi ylittää viitearvo 70. Pääsyn verrokkiryhmään esti ohjeiden kuuntelemattomuus tai ymmärtämättömyys sekä lukuisat haasteet visuaalisen hahmottamisen eri osa-alueilla. Molempien ryhmien osallistujat saivat kuntoutusta 4 viikon ajan kerran viikossa 30 minuuttia kerrallaan perinteisten kuntoutuskäytänteiden mukaisesti. Digitaalisen pelaamisen verrokkiryhmän osallistujat saivat lisäksi perinteistä kuntoutusta täydentävän osuuden interaktiivisen videopelaamisen muodossa, joka toteutui kerran viikossa 30 minuutin ajan. (Wu ym. 2022, 1–2, 5.)

Wu ym. (2022, 7) mukaan tehokas digitaalinen multimediajärjestelmä integroi moniaistillisia kokemuksia ja tarjoaa laajasti vaihtelevia opetusstrategioita, kuten visuaalisten vihjeiden antamisen kuvia, ääniä ja toistoja hyödyntäen. Esimerkkinä he nostavat visuaalisen vihjeen, jossa kuvaa voidaan himmentää jaksottaisesti mahdollistaen lapsen keskittymisen. Tarvittaessa voidaan antaa myös äänivihjeitä, jotka helpottavat kuvien erottelua ja arviointia. Tutkimus nosti esiin myös aiempia tutkimuksia, joissa teknologian hyödyt on nähty osana etenkin kehityksellisiä häiriöitä omaavien lasten kuntoutusta. Tyydyttävien tutkimustulosten valossa tutkijat nostavat esille, että yhdistämällä interaktiivinen pelijärjestelmä osaksi perinteistä kuntoutusta visuaalisen hahmottamisen kuntoutus on tehokkaampaa ja lasten halukkuus kuntoutukseen kasvaa.

Domínguez-Lucion ym. (2022, 332–333) tutkimuksen mukaan tieteellistä näyttöä uuden teknologian vaikuttavuudesta toimintaterapian interventiossa on saatu erityisesti lasten ja nuorten toimintaterapiasta. Yhtenä motivoivana tekijänä voi olla ”digitaaliseen sukupolveen” kuuluminen, jolloin teknologian käyttö on ollut jokapäiväistä elämää jo hyvin varhaisessa vaiheessa. Ahn (2021, 2, 5, 7) tuo esille tutkimustuloksia, joiden mukaan lasten ja nuorten interventiossa virtuaali- ja tietokonepohjaisia alustoja hyödynnetään visuaalisen hahmottamisen, motoristen taitojen, tunteiden, kielen ja sosiaalisten taitojen edistämiseksi. Tutkimusten mukaan etuina nähdään erityisesti mahdollisuus mukauttaa kognitiivisia vaatimuksia aikaa ja vaikeusastetta säätämällä sekä välittömän, enustettavan ja toistettavan ympäristön tarjoaminen, jossa ei ole samankaltaisia sosiaalisia vaateita kuin reaaliympäristössä.

Ahn (2021, 1, 3, 7) esittelee pilottitutkimuksen, jonka tarkoituksena oli tutkia virtuaalitodellisuuden (VR) ja tietokonepohjaisen kognitiivisen terapian yhdistelmän vaikutuksia visuomotoristen taitojen

integroitumisen osalta 13 kehitysvammaisen lapsen kohdalla. Kognitiivisen terapian toteuttamiseen käytettiin Wii VR-videopeliä ja CoTras-tietokonepeliä tavanomaisen terapian lisänä. Osallistujat saivat virtuaali- ja tietokonepohjaista terapiaa 40 minuuttia kerran viikossa. Lasten visuomotorisia taitoja arvioitiin ennen tutkimusta ja 12 terapiakerran jälkeen. Kaikilla tutkimukseen osallistuneilla lapsilla oli eritasoisia haasteita motorisissa ja visuaalisissa taidoissa. Arviointimenetelminä toimi BOT-2 (*The Bruininks-Oseretsky Test of Motor Proficiency-2*) ja DVPT-2 (*Developmental Test of Visual Perception-2*) -testit. BOT-2-testiä käytettiin arvioimaan motorista kontrollia ja DVPT-2-testillä arvioitiin visuaalista havainnointia ja visuomotorisia taitoja. Intervention jälkeiset tulokset osoittivat merkittävää eroa BOT-2-testin kokonaispistemäärässä visuomotorisen integraation osalta, mikä osoitti edistynyttä motorista toimintakykyä. DVPT-2-testin tulokset osoittivat merkittävää eroa visuomotorisessa integraatiossa ja lisäksi huomattavaa edistystä tapahtui tilojen välisten suhteiden hahmottamisessa, visuomotorisessa nopeudessa, esinehahmottamisessa ja yleisen visuaalisen hahmottamisen osa-alueella. Tutkimus tarjoaa todisteita virtuaali- ja tietokonepohjaisen kognitiivisen terapian hyödyllisyydestä ja tehokkuudesta osana kehitysvammaisten lasten tavanomaista terapiaa, todeten samalla, että kliinistä lisätietoa tarvitaan laajempien tutkimusten puitteissa.

2.5 Taikalattia

Taikalattia eli Magic Carpet™ on englantilaisen Sensory Gurun valmistama interaktiivinen projektiojärjestelmä, jolla voidaan heijastaa liikkeeseen reagoivat pelit ja aktiviteetit lattialle, pöydälle tai pyörätuolin pöytälevylle (Ojala 2018, 6). Taikalattia-projektiojärjestelmä on monipuolinen, helppokäyttöinen ja sitä on mahdollista liikutella kevyesti pyörien avulla tilasta toiseen tai erillisen kuljetuslaatikon avulla myös yksiköstä toiseen. Taikalattia huomioi toimintakyvyltään vaihtelevan tasoiset käyttäjät tarjoten esteettömän ja saavutettavan vuorovaikutusalustan. Sovellusten ja pelien kautta tämä mahdollistaa erilaisille käyttäjille tasavertaisen kohtaamisen ja vuorovaikutuksen. (Aistikanava 2023.) Suomessa Taikalattioita on käytössä noin 50 kpl esimerkiksi varhaiskasvatuksessa, erityiskouluissa, kirjastoissa sekä kehitysvamma- ja autismikuntoutusyksiköissä. Taikalattian käytöstä on saatu näkyviä tuloksia esimerkiksi erityislasten motoriikan kehittämisessä, syyseuraussuhteen käsittämisessä ja kehotuntemuksen karttumisessa. (Aistikanava.)

Taikalattia käyttää liikkeentunnistusta ja sovelluksia voi ohjata useampi käyttäjä yhtä aikaa liikkumalla kuvapinnan päällä. Kun rinnalle liittää ylimääräisen näytön ja katseohjaimen, voivat katseohjauksen käyttäjät osallistua vertaisina mukaan aktiviteetteihin yhdessä lattialla liikkuvien kanssa.

Liikkeentunnistin reagoi kehon lisäksi mihin tahansa fyysiseen objektiin, kuten esimerkiksi palloon, hernepussiin tai haravaan. Sovellusten sisällöt soveltuvat moniaistiseen tutkimiseen, leikkimiseen, oppimiseen ja rentoutumiseen. Sovelluksen käytettävyydessä on huomioitu, ettei lattialla tapahtuvaa toimintaa tarvitse keskeyttää, vaikka tabletilta etsittäisiin uutta sovellusta käytettäväksi. (Aistikanava 2023; Vihava 2023.)

Taikalattia on helppo ottaa käyttöön plug-and-play-käyttöjärjestelmän ansiosta. Järjestelmä liitetään verkkovirtaan, laite käynnistetään ja järjestelmä latautuu suoraan Magic Carpet™-ohjelmistoon. Ohjelmistoa voidaan hallita järjestelmän mukana tulevalla langattomalla näppäimistöllä, iOS- ja Android-laitteille tarkoitettulla mobiilisovelluksella, PC:llä ja kannettavalla tietokoneella tai Tobii-katseohjauslaitteilla. (Sensory Guru 2016.) Sovellusvalikoimasta löytyy yli 500 sovellusta, jotka on ryhmitelty 25 eri kategoriaan. Sovelluksia löytyy erilaisiin aistitarpeisiin yksinkertaisista väritehosteista realistisiin kalalammikoihin ja muistipeleihin, lisäksi käyttäjä voi tehdä omia sovelluksia helpokäyttöisen sovelluseditorin avulla. Multisensorisen toimintaympäristön avulla voidaan tukea monenlaisten käyttäjäryhmien toiminnallista arkea. (Aistikanava 2023.)

Testasimme Taikalattian käyttöä ennen koulutuksellista työpajaa sekä keskenään että pienen testiryhmän kanssa. Kokemuksemme mukaan järjestelmä oli helppokäyttöinen ja mukana tulleet käyttöohjeet olivat selkeät. Erityisen toimivaksi koettiin se, että pystyimme hallinnoimaan sovellusten käyttöä parhaillaan kahden puhelinsovelluksen sekä langattoman näppäimistön kautta. Puhelinsovelluksen avulla sovelluksia pystyi selaamaan häiritsemättä sen hetkistä Taikalattialla tapahtuvaa toimintaa, mikä mahdollisti myös sovellusten sujuvan vaihdon käynnissä olevasta sovelluksesta toiseen. Kokeilimme Taikalattian liiketunnistuksen toimivuutta erilaisilla objekteilla, kuten haravalla, haavilla ja ilmapallolla. Liiketunnistus reagoi erilaisiin välineisiin hyvin. Testiryhmän kanssa toimiessa huomasimme, että vuorovaikutusalustan liiketunnistus reagoi helposti myös lattialle heijastuvien varjojen tuottamaan liikkeeseen. Tämä häiritsi oikeastaan vain erilaisissa pelisovelluksissa, joissa piti valita vastausvaihtoehdoista oikea vaihtoehto. Esimerkiksi pelissä, jossa etsimme kuvasta eroavaisuuksia, kurottaessamme kättä oikeaan vastausvaihtoehtoon myös vääriä vastauksia aktivoitui, koska ne jäivät liikkeen tuottaman varjon alle. Tämän vuoksi pelejä pelatessa täytyy huomioida, missä vaiheessa oikeaa vastausvaihtoehtoa kannattaa koskea, jotta muut vastausvaihtoehdot eivät ole liian lähellä liikkeen tuottamaa varjoaluetta. Kokonaisuutena meille jäi Taikalattiasta positiivinen kokemus. Kokemuksemme mukaan Taikalattia soveltuu osaksi terapeutisia toimintoja, mikäli asiakkaalla on haasteita esimerkiksi visuaalisessa hahmottamisessa tai motoriikassa ja hänellä on motivaatiota sekä valmiuksia interaktiiviseen harjoitteluun.

3 PROJEKTIN TAVOITTEET JA SUUNNITTELU

Projektille asetetaan tavoitteet ennen sen käynnistymistä. Projektin alussa päätetään projektin laajuus, joka mahdollistaa projektin tarkemman suunnittelun ja tavoitteiden laadinnan. Projektisuunnitelman tulee vastata kysymyksiin miksi ja miten projekti toteutetaan. Lisäksi tavoitteet kuvaavat, millaisiin muutoksiin projektilla pyritään nykytilanteeseen verrattuna. Projektisuunnittelumetodiikan peruslähtökohdat ovat tarvelähtöisyys, tavoitteellisuus sekä osallistavien suunnittelu- ja päätöksentekomenetelmien käyttö. Tarvelähtöisyydellä pyritään varmistamaan, että hyödynsaajien kokemat ja priorisoimat uudet mahdollisuudet tai ongelmat ovat projektin lähtökohtana. Tavoitteellisuutta kuvaa selkeästi ja realistisesti määritellyt tavoitteet ja niiden toteutumista seuraavat mittarit. Osallistuvuudella pyritään puolestaan varmistamaan, että sidosryhmien tarpeet ja intressit sekä mahdollisuudet ovat huomioitu jo projektia rajatessa. (Silfverberg 2007, 18, 80, 84.)

3.1 Projektin tavoitteet

Projektimme oli luonteeltaan kehityshanke ja se toteutettiin koulutuksellisen työpajan muodossa yhteistyössä Oulun ammattikorkeakoulun kanssa. Kehityshankkeella pyritään saamaan aikaan pitkäaikainen parannus. Sen avulla voidaan vahvistaa osaamista, jonka kautta todelliset kehitysvaihtokutukset voivat syntyä. (Silfverberg 2007, 30.) Toiminnallisen opinnäytetyömme välittömänä tavoitteena oli suunnitella ja toteuttaa koulutuksellinen työpaja Taikalattian käytettävyydestä toimintaterapiassa visuaalisen hahmottamisen viitekehyksen näkökulmasta Oulun ammattikorkeakoulun kolmannen vuoden toimintaterapiaopiskelijaryhmälle syyskuussa 2023. Välittömiin tavoitteisiin kuului, että opiskelijat ymmärtävät ja tunnistavat visuaalisen hahmottamisen viitekehyksen osa-alueet ja oppivat peilaamaan viitekehystä interaktiivisen projektiolaitteiston Taikalattian käytettävyyteen toimintaterapiassa. Käytettävyydellä tarkoitettiin projektin yhteydessä kohderyhmän kokemuksia menetelmän opittavuudesta, tehokkuudesta ja tyytyväisyydestä. Opittavuudella tarkoitettiin kohderyhmän kokemuksia menetelmän vaivattomasta käyttöönotosta, tehokkuudella tavoiteltavan asian suoritustehokkuutta ja tyytyväisyydellä käyttökokemuksen mielekkyyttä (Papunet 2023). Iwarsson ja Ståhlin mukaan käytettävyys on käsitteenä subjektiivisempi kuin saavutettavuus. Se edellyttää henkilön yhdenvertaisen mahdollisuuden olla osana ympäristöä ja huomioi henkilön subjektiivisen arvioinnin toiminnan suorittamisesta. (Prellwitz 2007, 16.)

Ennen koulutuksellista työpajaa opiskelijat saivat itsenäisen opiskelun materiaalipaketin, johon he tutustuivat ennen työpajaan osallistumista. Työpaja sisälsi Taikalattian esittelyä ja kokeilua, pienryhmätoimintaa sekä yhteistä keskustelua ja koontia työpajan sisällöstä. Seurantamenetelmänä välittömän tavoitteen saavuttamiseen käytettiin sanallista palautetta sekä Webropol-kyselyä, johon välitön kohderyhmä vastasi työpajan lopuksi. Välitön tavoite määritellään tavoiteltavana lopputilanteena. Välitöntä tavoitetta käytetään kuvaamaan muutosta, joka näkyy hyödynsaajien saaman palvelun parantumisena tai välittömän kohderyhmän parantuneena toimintana. Myös välittömälle tavoitteelle määritellään mittarit, joilla tavoitteen määrällistä ja laadullista saavuttamista sekä projektin aikaansaamaa muutosta voidaan seurata. Määrällistä saavuttamista voidaan mitata koulutettujen henkilöiden määränä ja osallistujien antama subjektiivinen palaute toimii usein parhaiten laadullista ohjauspalautetta antavana seurantamenettelynä. Projektintoteuttajan kannalta ennakkoon suunnitellut kyselyt antavat muutosherkän ja vaikuttavan keinon saada palautetta. (Silfverberg 2007, 84, 150.) Mittasimme määrällistä saavuttamista välittömän kohderyhmän henkilömääränä ja laadullisia tekijöitä Webropol-kyselyllä, jonka osa-alueet pohjautuivat Taikalattian käytettävyyden, työpajan tavoitteiden sekä työpajan laatukriteereiden ympärille.

Hyvä kehittämishanke on ikään kuin ”lähtöpotku” ja kehityksen moottori kannattavalle toiminnalle. Laajempi hyöty saavutetaan, kun mukaan otetaan esimerkiksi koulutuslaitos sen sijaan, että hyöty jäisi vain projektin aikaiseksi palveluiden ja tuotteiden tuottamiseksi. Projekti vastaa materiaalien ja kouluttajavalmiuksien kehittämisestä, mutta materiaalit jäävät koulutuslaitoksen käyttöön myös muussa toiminnassa. Hankkeelle tulee määritellä selkeä pitkän ajan kehitystavoite, jonka toteutuksesta projekti edistää. Kehitystavoite kuvaa projektilla tavoiteltavaa muutosta tärkeimmän hyödynsaajan kannalta. (Silfverberg 2007, 30, 50.) Projektin kehitystavoitteeksi asetettiin, että opiskelijat voivat hyödyntää koulutuksellisessa työpajassa saamaansa tietoa visuaalisen hahmottamisen viitekehiksestä ja kokemuksiaan Taikalattian terapeuttisesta käytettävyydestä tulevassa toimintaterapian asiakastyössään. Toisena kehitystavoitteena oli, että Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian lehtorit voivat hyödyntää työpajassa saamaansa tietoa sekä projektista jäävää materiaalia tulevaisuudessa opetustyössään.

Projektin tuotosten laadunvarmistus on yksi määrittävä tekijä projektin onnistumiselle. Projektitoiminnan laadunhallinnassa keskitytään projektin ohjaukseen ja toteutukseen. Ohjauksessa huomioidaan työmäärä- ja kustannusarviot sekä aikataulun pitävyys ja toteutuksessa keskitytään sekä tekemiseen että tuotoksiin. (Mäntyneva 2017, 38, 100.) Koulutuksellisen työpajan laatukriteereiksi

asetettiin eettisen pohdinnan käynnistäminen, osallistavuus ja toiminnallisuus. Laatuksiteerit kuva-taan tarkemmin luvussa 5.

Projektityöntekijöiden oppimistavoitteina oli oppia työskentelemään projektissa projektipäällikön ja projektihenkilön rooleissa tarkoituksenmukaisesti ja vaikuttavasti projektin tavoitteet saavuttaen. Lisäksi tavoitteena oli toteuttaa projekti rakentavassa yhteistyössä Oulun ammattikorkeakoulun toi-mintaterapian lehtoreiden ja Aistikanavan yhteyshenkilön Esko Vihavan kanssa. Opinnäytetyönte-kijöiden kehityksellisenä tavoitteena pidettiin syvemmän ymmärryksen saamista visuaalisen hah-mottamisen viitekehuksesta sekä kokemusta Taikalattian soveltuvuudesta terapeutiseen käyttöön.

3.2 Projektin kohderyhmä ja hyödynsaajat

Projektilla voi olla kaksi eri tasoista hyödynsaajaryhmää, jotka ovat kohderyhmä sekä välitön koh-deryhmä. Kohderyhmä on projektin tulosten kannalta tärkein ryhmä, sillä hankkeesta saatavat var-sinaiset hyödyt pyritään kohdistamaan juuri tälle ryhmälle. Monissa hankkeissa on suotavaa mää-ritellä välitön kohderyhmä. Välittömän kohderyhmän palveluiden paranemisen kautta varsinaisen kohderyhmän saama hyöty mahdollistuu. (Silfverberg 2007, 147–148.) Opinnäytetyöprojektimme välittömänä kohderyhmänä oli Oulun ammattikorkeakoulun kolmannen vuoden toimintatera-piaopiskelijaryhmä. Tavoitteen mukaisesti toimintaterapeuttiopiskelijat voivat hyödyntää koulutuk-sellisesta työpajasta saamaansa tietoa tulevassa ammatissaan. Työpaja mahdollisti ja tuki amma-tillista kasvua ja kehittymistä lisäkoulutuksen myötä. Projektin lopullisena kohderyhmänä ovat toi-mintaterapian asiakkaat, jotka hyötyvät toimintaterapeuttien visuaalisen hahmottamisen viitekeh-yksen tuntemuksesta ja Taikalattian käytön mahdollisuuksista osana toimintaterapiaa.

Kohderyhmän ja välittömän kohderyhmän lisäksi projektilla voi olla myös muita hyödynsaajia (Silf-verberg 2007, 148). Erilaisia ryhmiä, joilla on omat intressit projektin toteutumiseen voivat olla esi-merkiksi palveluiden ja tuotteiden tuottajat sekä koulutusorganisaatiot. Hyödynsaajia ei tule kuiten-kaan määrittää liian laveasti, koska tällöin projektin kohdentamista ja seuraamista ei voida selkeästi kohdentaa. (Silfverberg 2007, 61.) Projektin muita hyödynsaajia olivat Oulun ammattikorkeakoulu ja Aistikanava. Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian lehtorit saivat opinnäytetyöprojek-timme kautta opetusmateriaalia ja uutta tietoa Taikalattian käytettävyydestä toimintaterapiassa. Aistikanava, joka maahantuo ja myy Taikalattiaa voidaan nähdä myös hyödynsaajaksi, koska yritys

sai näkyvyyttä tuotteelle ja koulutuksellisen työpajan myötä toimintaterapeuttiopiskelijoiden tietämys Taikalattian käytön mahdollisuuksista terapeuttisessa käytössä lisääntyi.

3.3 Projektioorganisaatio

Puhuttaessa määräaikaisesta työskentelystä tietyn projektin edistämisen puolesta voidaan puhua projektioorganisaatiosta. Projektioorganisaatio vastaa projektin toteuttamisesta. Organisaatio koostuu projektiryhmästä ja ohjausryhmästä sekä mahdollisista asiantuntijoista, jotka ovat projektissa mukana. (Mäntyneva 2017,19.) Projektimme organisaatio kuvattu alla olevassa kuviossa 2.



KUVIO 2. Projektin organisaation kuvaus.

Projektiryhmä koostui kahdesta opinnäytetyöntekijästä Mari Melakarista ja Julia Valkolasta. Projektiryhmän muodostavat projektissa työskentelevät henkilöt, jotka ovat sitoutuneet projektin tavoitteisiin. Projektipäällikkö ja projektiryhmän jäsenet vastaavat omista toimialueista. Projektipäällikön vastuuseen kuuluu projektisuunnitelma laatiminen, projektin edistymisen käynnistäminen ja ohjaaminen, projektin osa-alueiden kohdentaminen ja viestiminen projektiryhmälle sekä projektiin liittyvien tehtävien edistymisen seuraaminen. Lopuksi projektipäällikkö tekee projektin loppuraportin ja päättää projektin. Projektityöntekijät huolehtivat omista tehtäväalueista ja määriteltyjen työtehtävien tekemisestä ja ylläpitävät sekä kehittävät omaa osaamistaan ja ammattitaitoaan. (Mäntyneva 2017, 21, 24.) Jaoimme projektissa projektipäällikön vastuun yhteisvastuullisesti ja toimimme koko

ajan tasavertaisina projektityön ryhmän jäseninä. Tiedetyt tehtävät jakaantuivat luontaisesti projektihenkilöiden välillä. Julia Valkola vastasi pääasiallisesti viestinnästä ohjausryhmän ja yhteistyökumppanin välillä ja Mari Melakari vastasi muistiinpanojen kirjaamisesta, joita tehtiin projektikokousten aikana sekä ohjausryhmän että yhteistyökumppanin kanssa.

Projektin tilaajana toimi Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian tutkinto-ohjelma. Projektin ohjausryhmän muodostivat Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian lehtorit Essi Xiong ja Sanna Kyllönen. Projektin asettaja nimeää projektille ohjausryhmän. Ohjausryhmän tehtävänä on hyväksyä projektisuunnitelma ja siihen liittyvät muutokset, valvoa ja ohjata projektin kulkua ja tukea projektipääällikköä projektiin liittyvissä tehtävissä. (Mäntyneva 2017, 20–21.)

Projektin yhteistyökumppanina toimi Esko Vihava Aistikanavalta. Aistikanava maahantuo ja myy Taikalattia ainoana yrityksenä Suomessa. Otimme Esko Vihavaan yhteyttä heti projektin suunnittelun alkuvaiheessa ja saimme yrityksen mukaan projektiin varhaisessa vaiheessa. Yhteistyökumppanin ideoita ja ajatuksia projektiin liittyen kuultiin heti ensimmäisessä etätapaamisessa. Yhteistyö säilytettiin projektin päättämiseen saakka. Yhteistyökumppanin vastuulla oli esitellä Taikalattia projektiryhmälle ja jakaa omaa kokemustietoa Taikalattian käyttömahdollisuuksista. Lisäksi yhteistyökumppani valvoi tekijänoikeuksellisia ja laadullisia tekijöitä koko projektin ajan.

Projektinhallinta-alustana toimi Microsoft Teams-alusta ja Zoom-ohjelmisto sekä projektityöntekijöiden yhteiset OneDrive-tiedostot. Virallinen viestintä projektiorganisaation välillä tapahtui sähköpostitse. Projektiin liittyvät tapaamiset ohjausryhmän kanssa pidettiin etäyhteydellä Teams-alustalla. Yhteistyökumppanin kanssa etätapaamisten alustana toimi Zoom. Projektityöntekijöiden pääasiallisena projektinhallinta alustana toimi yhteiset OneDrive-tiedostot, joista molemmat projektityöntekijät pitivät varmuuskopioita omilla tietokoneilla ja muistitikuilla. Lisäksi projektityöntekijät tapasivat viikoittain Oulun ammattikorkeakoulun tiloissa projektityön aktiivisten vaiheiden aikana ja pitivät yhteyttä WhatsApp-viestipalvelussa. Henkilökohtaiset kohtaamiset koettiin merkittäviksi etenkin projektin etenemisen seurannan, päätösten ja vastuualueiden jakamisen kannalta. Projektiviestintä on yksi keskeinen osa-alue menestyksellisen projektinhallinnan kannalta (Mäntyneva 2017, 111).

3.4 Projektin työvaiheet

Projektin jakaminen ja osittaminen eri vaiheisiin on tärkeää. Aikataulunhallinta ja resurssinhallinta on tarpeen kytkeä toisiinsa suunnitelmaa tehdessä. Projektin ositus on tärkeä osa projektisuunnittelun alkuvaihetta. Osituksen yhteydessä tehtävät jäsennetään siten, että se tukee projektityöhön liittyvien tehtävien suunnittelua ja toteutuksen seurantaan. Osittamisen myötä projekti jakaantuu selkeisiin vastuukokonaisuuksiin ja osaprojekteihin. Projektin työvaiheiden riskien tunnistaminen ja yksittäisiin riskeihin valmistautuminen tapahtuu aikataulun väljyydestä huolehtimisella ja tutustumalla riskinhallinnan perusteisiin. (Mäntyneva 2017, 59–60, 132.) Projektimme vastuukokonaisuudet ja osaprojektit muodostuivat luontaisesti suunnittelun, toteutuksen ja raportoinnin osa-alueisiin ja ne kulkivat mukana koko projektin ajan.

Alla olevassa taulukossa 1 projektimme on jäsennetty taulukkomuotoon, johon on kuvattu projektin pääpiirteet ja niiden aikataulutus. Pääpiirteiden sisältö kuvataan yksilökohtaisesti kaavion jälkeen.

TAULUKKO 1. Opinnäytetyöprojektin pääpiirteet ja aikataulutus.

Vaihe	Pääpiirteet	Aikaväli
Kehittämistarpeen tunnistaminen: Koulutuksellinen työpaja Taikalattian käytettävyydestä toimintaterapiassa	-Alustava tiedonhaku -Opinnäytetyön aiheen hyväksynnän hakeminen	tammi- helmikuu 2023
Tietoperustan laatiminen (ideointi ja luonnostelu)	-Tiedonhaku -Projektin kuvaus -Yhteistyön aloitus Esko Vihavan kanssa	maalis- huhtikuu 2023
Työpajan suunnittelu (kehittely)	-Yhteistyön jatkaminen Esko Vihavan kanssa -Työpajan tavoitteet ja menetelmät	maalis- elokuu 2023
Työpajan ohjaaminen	-Koulutuksellisen työpajan pito -Palautteen saanti välittömältä kohderyhmältä	syyskuu 2023
Tuloksien raportointi (viimeistely)	-Palautteiden koonti ja yhteenveto -Projektin arviointi	syys- marraskuu 2023

Opinnäytetyöprojektimme eteni tuotekehitysprosessin perusvaiheiden mukaisesti. Tuotekehitysprosessin tavoitteet ja aikaansaannokset määräytyvät hankekohtaisesti, mutta riippumatta hankkeen painopisteestä siinä on erotettavissa viisi vaihetta. Ensimmäinen vaihe on ongelman tai kehittämistarpeen tunnistaminen, jota seuraa ideointi, tuotteen luonnostelu, kehittäminen ja viimeistely. Vaiheiden välillä siirtyminen ei edellytä edellisen vaiheen päättymistä. (Jämsä & Manninen 2000, 28.)

Projektimme alkoi **kehittämistarpeen tunnistamisella**. Idea opinnäytetyön aiheeseen syntyi toisen projektityöntekijän työharjoittelun ja apuvälinemessujen kokemuksien kautta. Taikalattia oli tullut vastaan eräällä koululla toimintaterapian asiakastapaamisessa, mutta sitä ei hyödynnetty ajan ja tiedon puutteen vuoksi. Projektityöntekijä oli päässyt aiemmin kokeilemaan Taikalattian käyttöä apuvälinemessuilla ja kokemus oli ollut mieleenpainuva. Myös toinen projektityöntekijä innostui aiheesta näiden kokemusten myötä ja tiedon haku aiheesta alkoi. Tutkimustietoa etsiessä huomasimme, että tietoa Taikalattian käytöstä osana toimintaterapiaa ei ollut löydettävissä. Tutkimustietoa ei vaikuttanut löytyvän myöskään ulkomailta. Kehittämistarpeen tunnistamisen jälkeen haimme opinnäytetyön aiheen hyväksymistä. Hyväksyntälomake lähetettiin ohjausryhmän lehtoreille. Aiheen hyväksymisen jälkeen siirryimme luontaisesti ideointivaiheeseen. Kehittämistarpeen tunnistaminen ja ideointivaihe ajoittuivat tammi-helmikuulle 2023.

Tietoperustan laatimisessa yhdistyi projektin ideointi- ja luonnosteluvaiheet. **Ideointivaiheessa** kävimme keskustelua erilaisista keinoista, joilla voisimme lisätä Taikalattian käytettävyyden tunnistamista toimintaterapiassa visuaalisen hahmottamisen viitekehyksen kautta. Aivoriihi on työskentelytapa, jossa etsitään ratkaisuvaihtoehtoja luovuutta ja huumoria hyödyntäen (Jämsä & Manninen 2000, 35). Esittelimme aivoriihessämme syntyneet ideat ohjausryhmän lehtoreille ensimmäisessä ohjauksessa. Yhtenä vaihtoehtona esittelimme koulutuksellisen työpajan pitämisen tuleville kolmannen vuoden toimintaterapiaopiskelijoille hyvinvointiteknologiakurssin yhteydessä. Ohjausryhmä puolsi ideaa ja saimme Oulun ammattikorkeakoulusta tilaajan projektille.

Luonnosteluvaiheessa pohdimme koulutuksellisen työpajan lähtökohtia, tarvitsemaamme asiantuntijatietoa Taikalattiasta, projektin ohjausryhmän ja yhteistyökumppanin osallisuutta ja alustavaa työpajan sisältöä. Ottamalla huomioon ja optimoimalla eri osa-alueiden näkökulmia varmistetaan tuotteen laatu (Jämsä & Manninen 2000, 43). Luonnosteluvaihe aloitettiin lähettämällä yhteistyöpyyntö sähköpostitse Aistikanavan yhteyshenkilölle Esko Vihavalle. Yhteistyökumppani lähti mukaan projektiin ja ensimmäinen etätapaaminen pidettiin Zoom-alustalla maaliskuussa 2023.

Saimme tietoa Taikalattian ominaisuuksista ja sen käyttömahdollisuuksista etäesittelyn kautta. Lisäksi keskustelimme yhteistyömahdollisuuksista ja Esko Vihavan odotuksista projektiin liittyen. Saimme yhteistyökumppanilta alustavan lupauksen Taikalattian käyttämismahdollisuudesta osana työpajaa. Luonnosteluvaihe sisälsi myös projektisuunnitelman tekemisen, tietoperustan laatimisen visuaalisen hahmottamisen viitekehyksestä, aiemman tutkimustiedon etsimisen ja Taikalattian esittelyn. Luonnosteluvaihetta ohjasi ohjausryhmältä ja yhteistyökumppanilta saatu palaute. Luonnosteluvaihe ajoittui maalिस-huhtikuulle 2023.

Työpajan suunnittelu ajoittui maalisi-elokuulle 2023. **Kehittelyvaiheessa** etenimme ideointi- ja luonnosteluvaiheessa asetettujen raamien ja tavoitteiden mukaisesti. Kehitystavoitteen mukaisesti pyrimme siihen, että opiskelijat voisivat hyödyntää koulutuksellisessa työpajassa saamaansa tietoa visuaalisen hahmottamisen viitekehyksestä ja kokemustaan Taikalattian terapeuttisesta käytöstä tulevassa toimintaterapian asiakastyössään.

Työpajan ohjaaminen toteutui syyskuussa 2023. Kehitystavoitteen edistämistä helpotti se, että saimme yhteistyökumppanilta Taikalattia-projektiolaitteiston käyttöön työpajan ajaksi ja kohde-ryhmä pääsi kokeilemaan Taikalattian käyttöä käytännössä. Työpajan jälkeinen palautteen anto ja arviointi toteutettiin suunnitellusti Webropol-kyselyllä työpajan päätteeksi.

Tulosten raportointi ja viimeistelyvaihe ajoittui syys-marraskuulle 2023. Viimeistelyvaiheessa olennaista on käyttäjäkokemusten huomiointi (Jämsä & Manninen 2000, 81). Projektityöntekijät kokosivat yhteenvetomaisesti saamaansa palautetta koulutuksellisesta työpajasta ja niistä tehtiin lopuraportti. Raportin kirjoittamisen lisäksi viimeiseen vaiheeseen kuului opinnäytetyön ja opinnäytetyöprosessin arviointi, opinnäytetyön esitys, kypsyysnäytteen teko ja lopulta opinnäytetyön julkaiseminen. Lisäksi työpaja raportoitiin yhteistyökumppanille ja yhteistyö päätettiin. Projektin tavoiteaikataulua ohjasi koulutuksellisen työpajan ajankohta ja toisen projektityöntekijän tavoite valmistua joulukuussa 2023.

4 KOULUTUKSELLISEN TYÖPAJAN SUUNNITTELU JA TOTEUTUS

Koulutuksellinen työpaja toteutui syyskuussa 2023. Työpaja pidettiin osana Hyvinvointiteknologia toiminnan mahdollistajana toimintaterapiassa -kurssia, joka on suunnattu toimintaterapian kolmannen vuoden opiskelijoille. Kurssin yhtenä osaamistavoitteena on, että opiskelijat osaavat ohjatusti analysoida, suunnitella ja toteuttaa toiminnan sovelluksen tietoteknisiä ohjelmia hyödyntäen (Oulun ammattikorkeakoulu 2023). Työpajan suunnittelussa hyödynnettiin projektityöntekijöiden kokemusta kyseisestä kurssikokonaisuudesta. Työpaja toteutettiin yhden päivän aikana yhdelle ryhmälle. Koulutuksellinen osuus nähtiin tämän projektin yhteydessä informaation välittämisenä visuaalisen hahmottamisen viitekehyksestä ja käyttökokemuksen tarjoamisena Taikalattiasta terapeutisena välineenä. Kehitystavoitteen mukaisesti työpajaan osallistuvien opiskelijoiden toivotaan voivan hyödyntää koulutuksellisessa työpajassa saamaansa tietoa visuaalisen hahmottamisen viitekehyksestä ja kokemuksiaan Taikalattian käytettävyydestä tulevassa toimintaterapian asiakastyössä.

4.1 Työpajan laatukriteerit

Työpajan laatukriteereiksi asetettiin **eettisen pohdinnan käynnistäminen, osallistavuus ja toiminnallisuus**. Laadunhallinnan avulla varmistetaan, että projekti toteutuu odotusten mukaisesti. Laatutekijät liittyvät asiakkaan odotuksiin vastaamiseen. (Mäntyneva 2017, 100.)

Eettinen pohdinta on yksi osa toimintaterapeuttien työtä. Eettinen pohdinta voi liittyä asiakkaan asemaan, toimintaympäristöön, terapeutin omaan asemaan ja osaamiseen sekä käytettäviin menetelmiin. (Hyvät arviointikäytännöt suomalaisessa toimintaterapiassa 2021, 5.) **Eettisen pohdinnan käynnistäminen** valittiin laatukriteeriksi, koska menetelmän käyttö, josta ei ole tieteellistä tutkimusta vaatii huolellista pohdintaa sen terapeuttisesta käytettävyydestä. Toimintaterapia perustuu tieteellisesti tutkittuun tietoon, näyttöön sekä hyviin käytäntöihin (Toimintaterapeuttiliitto 2023). Toimintaterapeutit kohtaavat päivittäin tilanteita, jotka vaativat moraalista ja eettistä päätöksentekoa. Ammatillinen päättely edellyttää asiakkaan diagnoosien, vahvuuksien, haasteiden, ennusteiden ja tavoitteiden ymmärtämistä. Ammattieettiset ohjeet tarjoavat suuntaviivat, joiden avulla ammattilaiset voivat ratkaista eettisiä dilemmoja ja tehdä asiakkaiden kannalta oikeita valintoja. (O'Brien &

Hussey 2018, 70.) Koimme, että työpaja oli otollinen konteksti hyödyntää tulevien toimintaterapeuttien aktiivista osallistumista ryhmäprosessiin, jonka yhtenä tavoitteena oli pohtia, minkälaisissa konteksteissa Taikalattiaa voidaan käyttää terapeuttisen harjoittelun välineenä.

Osallistavuus miellettiin toiseksi tärkeäksi laatukriteeriksi, koska katsomme osallisuuden ja osallistavuuden olevan toimintaterapian ydintä. Transaktionaalinen toiminnan malli kuvaa toiminnan monimuotoisuutta ja dynamiikkaa. Mallin mukaan toiminta sisältää toiminnasta suoriutumisen sekä toiminnallisen kokemuksen ja osallistumisen. (Hyvät arviointikäytännöt suomalaisessa toimintaterapiassa 2021, 8–9.) Projektille asetetun välittömän tavoitteen mukaisesti halusimme osallistaa välittömän kohderyhmän pohtimaan Taikalattian käytettävyyttä terapeuttisessa käyttötarkoituksessa koulutuksellisen työpajan muodossa. Kehitystavoitteen mukaisesti pyrimme toiminnallamme siihen, että tulevat toimintaterapian ammattilaiset voivat hyödyntää kokemuksia työpajasta tulevassa työssään. Rakensimme työpajan struktuurin niin, että kaikki toimintapisteet osallisti välittömään kohderyhmään kuuluvat aktiiviseen omien tietojen, taitojen ja kokemusten käyttämiseen ja jakamiseen. Lisäksi laatukriteerin tavoitteena oli mahdollistaa omakohtainen kokemus Taikalattian käytöstä ja sen terapeuttisten mahdollisuuksien pohtiminen.

Toiminnallisuus oli viimeinen laatukriteerimme. Toiminnallisuus löytyy yläkäsitteenä kaikista toimintaterapian eri teorioista ja viitekehyksistä. Toiminnallisuuden arviointia varten luodaan yhteistoimintaa edistävä vuorovaikutussuhde. (Savolainen & Aralinnä 2017, 10, 13.) Koimme, että toiminnallisuus on luonteva tapa edistää välittömän kohderyhmän oppimista, koska opiskelijat ovat toisilleen tuttuja. Toiminnallisuus näkyi työpajassa eri aistien käyttämisenä pienryhmätoiminnoissa, itsenäisesti toteutettavina tehtävinä sekä pienryhmien porinoissa. Toiminnallisuus voi merkitä kognitiivista, sosiaalista tai fyysistä aktiivisuutta. Toiminnallisuuden katsotaan aktivoivan aivoja ja mahdollistavan erilaisia oppimistyyplejä. (Tartu ToiMeen! 2018.) Toiminnallisella oppimisella tarkoitetaan opiskelijan aktiivista toimimista ja ajattelemista, joka mahdollistaa erilaiset kokemukset, elämykset ja oivallukset. Toiminnallisuus tuo lisäarvoa oppimiseen monella tavalla ja sen nähdään edistävän muun muassa opiskelutaitoja, luovuutta ja eläytymiskykyä. Toiminnallisuus edistää luontaisesti yhteistoimintaa ja sosiaalisia taitoja, koska opiskelijat keskusteleval, sopivat ja neuvottelevat oppimisprosessin aikana. (Leskinen, Jaakkola & Norrena 2016, 14.)

4.2 Työpajan luonnostelu ja kehittäminen

Luonnosteluvaihetta edeltävä ideointivaihe ohjasi valintoja ja päätöksiä liittyen koulutuksellisen työpajan sisältöön. Luonnosteluvaiheessa asetetut projektin tavoitteet, kohderyhmä ja hyödynsajat on kuvattu luvuissa 4.1 ja 4.2. Keskustelut yhteistyökumppanin kanssa syvensivät ajatteluamme Taikalattian käyttämisestä terapeutisena välineenä. Teimme kahdesta Taikalattialla tehtävästä toiminnasta toiminnan analyysin visuaalisen hahmottamisen viitekehyksen mukaisesti, joka antoi meille arvokasta tietoa työpajan sisällölliseen tuottamiseen. Luonnosteluvaiheelle on ominaista tehdä analyysi siitä, mitkä eri tekijät ja näkökohdat ohjaavat tuotteen suunnittelua (Jämsä & Manninen 2000, 43).

Työpajan struktuurin luomiseen käytimme Finlayn ryhmäkerran struktuuria, jonka avulla pystyimme suunnittelemaan työpajan osioiden ajankäyttöä, tarvittavia tiloja, välineitä ja materiaaleja. Työpajan struktuuri on nähtävillä liitteessä 1. Finlay (2001, 104) määrittää yhden ryhmäkerran rakenteen muodostuvan kuuden osa-alueen ympärille. Osa-alueet ovat orientaatio, virittäytyminen, lämmittely, toimintavaihe, lopettelu ja ohjaajien jälkiryhmä. Taikalattian saimme käyttöön Aistikanavan yhteyshenkilön Esko Vihavan kautta, muita tarvittavia materiaaleja hyödynsimme Oulun ammattikorkeakoulusta ja projektityöntekijöiden henkilökohtaisista välineistöistä.

Tuotteen **kehittelyvaihe** etenee luonnosteluvaiheessa valittujen ratkaisuvaihtoehtojen, rajausten sekä asiantuntijayhteistyön mukaisesti (Jämsä & Manninen 2000, 54). Kehittelyvaiheessa tekemämme päätökset konkretisoituivat ja tarkentuivat. Luonnosteluvaiheessa tehdyn toiminnan analyysin lisäksi teimme analyysin välittömästä kohderyhmästä. Kohdeanalyysin pohjalta käynnistyi valittujen menetelmien valinta. Tilaisuuden suunnittelun lähtökohtana pidetään kuulijoita; heitä he ovat, kuinka paljon heitä on, mitkä ovat heidän lähtökohtansa ja voimavaransa, miksi he tarvitsevat tietoa ja mikä heitä motivoi osallistumaan tilaisuuteen. (Jämsä & Manninen 2000, 65.)

4.3 Työpajan toteutus ja palautteen keruu

Aistikanavan yhteyshenkilön Esko Vihavan lähettämä Taikalattia-projektiojärjestelmä saapui Oulun ammattikorkeakoululle työpajaa edeltävänä viikkona. Testasimme Taikalattian käyttöä kahtena iltapäivänä ennen koulutuksellista työpajaa. Ensimmäisenä iltapäivänä opettelimme käyttämään Taikalattiaa ja ohjaamaan sen sovelluksia puhelinsovelluksella sekä Taikalattian mukana tulleella

näppäimistöllä. Seuraavana päivänä otimme mukaan pienen testiryhmän, johon kuului 5- ja 6-vuotiaat lapset. Kokeilimme testiryhmän kanssa erilaisia sovellusvaihtoehtoja, jonka perusteella pysyimme rajaamaan työpajaan sopivat sovellukset. Valmistelimme työpajaan varatun luokkahuoneen, johon Taikalattia sijoitettiin, osittain työpajaa edeltävänä päivänä ja loput viimeistelyt tehtiin työpajapäivän aamuna. Toimme kaikki työpajassa tarvittavat materiaalit itse koululle. Taikalattian toimivuuden lisäksi tarkistimme omat muistiinpanot ja pienryhmäpisteiden ohjeet. Työpaja toteutettiin kertaalleen yhdelle opiskelijaryhmälle ja sen kesto oli 3h 15min taukoineen. Toinen ohjaavista lehtoreista oli paikalla koko työpajan ajan.

Työpaja oli strukturoitu niin, että **orientoituminen** aloitettiin projektityöntekijöiden esittäytymisellä. Lisäksi orientoitumiseen kuului päivän aikataulun, ennakkotehtävän sekä työpajan tavoitteiden läpikäynti. Työpaja jatkui aihepiiriin **virittäytymisellä**, jossa käytiin läpi keskustellen ja havainnollistaen perinteisiä visuaalisen hahmottamisen kuntoutusmenetelmiä. **Toimintavaihe** alkoi visuaalisen hahmottamisen viitekehyksen tiivistetyllä läpikäynnillä, jonka tarkoituksena oli tukea ennakkomateriaalista saatua tietoa. Tämän jälkeen kerroimme Taikalattian ominaisuuksista ja historiasta Suomessa sekä kuvailimme omia kokemuksiamme Taikalattian käytöstä testiryhmäläisten kanssa, kohderyhmää kuitenkin liikaa johdattelematta. Puheosuuksien jälkeen toimintavaihe jatkui pienryhmätoimintaa pisteillä. Opiskelijat jaettiin viiteen pienryhmään. Pienryhmätoiminnan pisteet haajaannutettiin kahteen eri luokkaan ja osittain myös koulun käytävälle, jotta jokaisella pienryhmällä olisi mahdollisimman hyvä työrauha. Toimintapisteet koostuivat Taikalattian kokeilemisesta erilaisen sovellusten kautta, eettisestä pohdinnasta, toiminnallisesta Pictionary Air -pelistä™, Hahmolaoppimisympäristöön tutustumisesta videoiden välityksellä sekä Muistipuiston hahmottamisen harjoituksista. Jokainen pienryhmä kiersi kaikki viisi toimintapistettä. Toimintavaihe päättyi pienryhmäporinoin, joissa opiskelijat pääsivät prosessoimaan opittuja asioita sekä jakamaan kokemuksia kollektiivisesti. Jokainen pienryhmä nosti omista keskusteluista jonkin aiheen koko ryhmälle jaettavaksi. Samalla projektiryhmä sai välitöntä palautetta kohderyhmältä toteutuneesta työpajasta. **Yhteenvetovaiheessa** kävimme lyhyesti läpi toimintaterapiassa yleisesti käytettäviä arviointimenetelmiä, joilla voidaan arvioida muun muassa visuaalisen hahmottamisen haasteita. PowerPoint-esitykseen laitettiin myös hyödyllisiä linkkejä aihealueeseen liittyen, joista opiskelijat saavat halutessaan lisätietoa. Lähteiden läpikäymisen jälkeen siirryimme työpajan viimeiseen vaiheeseen **palautteen keruuseen**. Palautetta kerättiin Webropol-kyselyllä, jonka linkki ja QR-koodi oli jaettuna diaesitykseen. Osa opiskelijoista halusi vastata kyselyyn tietokoneella, joten työpajan diaesitys päättyi jakamaan myös opiskelijaryhmän sähköpostiin palautteen keruun alkuvaiheessa. Palautteen keruuseen jäi suunnitellusti aikaa ja kohderyhmä vastasi kyselyyn aktiivisesti. Työpajaan osallistui

26 opiskelijaa ja palautekyselyyn vastasi 22 opiskelijaa. Työpajan jälkeen laitoimme käytössä olleet luokkahuoneet kuntoon ja pakkasimme Taikalattian takaisin kuljetuslaatikkoon. Ennen koululta lähtöä refleктоimme kokemuksiamme työpajasta sekä projektiryhmän että ohjaavien lehtoreiden kanssa.

Projektin laatua ja tavoitteisiin pääsyä mitattiin subjektiivisella palautteella, jonka kysymykset aseteltiin ennakoon. Webropol-kysely laadittiin koulutuksellisen työpajan laatukriteereihin, Taikalattian terapeuttiseen käytettävyyteen sekä visuaalisen hahmottamisen viitekehyksestä saadun tiedon hyödyntämiseen pohjautuen. Kysymysten ja muotoa ja vastausasteikkoja muokattiin sekä projektiryhmän että ohjausryhmän huomioiden perusteella. Palautekysely opiskelijoille (liite 2) muodostui lopulta 10 kysymyksestä. Palautekysely alkoi saatekirjeellä, josta kävi ilmi kyselyn tarkoitus ja vastaajien anonymiteetin säilyminen. Ensimmäisessä kysymyksessä kartoitimme, kuinka tuttu Taikalattia ja visuaalisen hahmottamisen viitekehys oli opiskelijoille entuudestaan. Toisessa kysymyksessä opiskelijat arvioivat Taikalattian käytettävyyttä toimintaterapeutin näkökulmasta opittavuuden, tehokkuuden ja tyytyväisyyden näkökulmasta asteikolla ”välttävä” – ”kiitettävä”. Seuraavat kolme kysymystä mittasivat työpajalle asetettuja laatukriteereitä, jotka olivat eettinen pohdinta, osallistavuus ja toiminnallisuus. Kaikkia laatukriteereitä arvioitiin monivalinta-asteikolla ”täysin samaa mieltä” – ”täysin erimieltä”. Kaksi seuraavaa kysymystä arvioivat projektin välittömän tavoitteen saavuttamista. Ensimmäisessä väittämässä ”Ymmärryksen lisääntyminen visuaalisen hahmottamisen viitekehyksestä” mitattiin asteikolla 0–10, jonka arvot määrittyivät ”täysin erimieltä” – ”täysin samaa mieltä”. Toinen väittämä arvioi kohderyhmän henkilökohtaista kokemusta Taikalattian käytettävyydestä terapeuttisena välineenä. Viimeinen monivalintakysymys mittasi kohderyhmän kokemusta työpajasta saadun tiedon hyödyntämisestä tulevassa asiakastyössä. Kaksi viimeistä kysymystä olivat avoimia kysymyksiä. Toinen kysymys oli ”Mitä hyötyä näet Taikalattian käytöstä terapeuttisena välineenä?” ja viimeiseen kysymykseen sai antaa avointa palautetta toteutuneesta työpajasta.

Suurin osa kysymyksistä oli monivalinta- ja asteikkokysymyksiä. Webropol-sovellus antoi näistä kysymyksistä kirjallisen raportin pdf-muodossa, josta näkyi vastaajien prosentuaaliset ja määrälliset vastaamisprosentit. Avointen kysymysten profiilista tehtiin ryhmittelyä vastausten analysointia varten. Avoimessa kysymyksessä Taikalattian käytöstä terapeuttisena välineenä korostui motivoituminen ja mahdollisuus erilaisten taitojen harjoitteluun sekä Taikalattian soveltuminen eri asiakasryhmille. Esiin nousi myös toiminnan analyysi, jota toimintaterapeutilta vaaditaan, että terapiassa

tehdyt harjoittelut olisivat tavoitteellisia. Avoin palaute työpajasta koski enimmäkseen erilaisten oppimistyylien hyödyntämistä toimintapisteillä, ryhmätyöskentelyn hyötyjä sekä työpajan toteutukseen liittyviä yksityiskohtia. Palautekyselystä saatuja tietoja käsitellään enemmän luvussa 5.

5 PROJEKTIN JA KOULUTUKSELLISEN TYÖPAJAN ARVIOINTI

5.1 Projektin työvaiheiden toteutumisen arviointi

Kehittämistarpeen tunnistaminen ja tietoperustan laatiminen alkoi alustavalla tiedonhaulla Taikalattiasta ja visuaalisen hahmottamisen viitekehyksestä sekä sen käyttämisestä lasten toimintaterapiassa. Tietoperustan kokoamista helpotti projektin rajattu aihe Taikalattian käytettävyydestä visuaalisen hahmottamisen viitekehyksen näkökulmasta lasten toimintaterapiassa. Tietoa kerättiin uusimmista saatavilla olevista, luotettavista ja näyttöön perustuvista lähteistä. Näyttöön perustuvaa tietoa Taikalattian käytöstä osana toimintaterapiaa ei ollut saatavilla, joten etsimme artikkeleita, joissa visuaalisen hahmottamisen edistämistä harjoiteltiin muilla interaktiivisilla laitteilla. Projektiryhmä työskenteli tiedonhaun parissa sekä itsenäisesti että yhdessä. Aiheeseen sopivia tutkimuksia ja artikkeleita jaettiin yhteiseen OneDrive-tiedostoon tarkempaa lukemista varten. Tietoperusta koottiin pääosin kevään aikana. Muutamat tarkennukset ja muutokset tehtiin syksyllä sekä projektiryhmän että ohjausryhmän havaintoihin perustuen. Käsitys tietoperustasta ei muuttunut projektin edetessä, mutta tekstiä sujuvoitettiin lauserakenteiden ja lähteiden muutoksilla. Koimme työvaiheen onnistuneen hyvin, yhteisvastuullinen työnjako ja sujuva projektiviestintä vaikutti positiivisesti lopputulokseen.

Työpajan suunnittelua helpotti yhteisymmärrys koulutuksellisen työpajan sisällöstä. Työpajan suunnittelu aloitettiin toukokuussa 2023 ja sen tarkempi suunnitelma rakentui elokuussa 2023. Työpajan suunnittelemista ohjasi Finlayn ryhmäkerran struktuuri, jonka olimme kokeneet toimivaksi aiemman opintojakson kurssilla (Finlay 2001, 104). Finlayn ryhmäkerran struktuurin avulla saimme suunniteltua selkeät aikataulut työpajan eri vaiheille aikataulussa pysymisen helpottamiseksi. Työpajan ennakkomateriaali ja PowerPoint-esitys rakentuivat selkeästi hyvin tehdyn suunnitelman avulla. Työpajan toimintapisteiden sisältöjä ja menetelmiä mietittiin monipuolisesti, jotta ne tukisivat visuaalisen hahmottamisen osa-alueiden ymmärtämistä sekä viitekehyksen hyödyntämistä tulevassa toimintaterapian asiakastyössä. Myös työpajan laatukriteerit ohjasivat pienryhmäpisteiden toimintojen valintaa. Toimintapisteet jaoteltiin vaihtelevasti siten, että konkreettista kokeilua sisältävän työpisteen tai työvaiheen jälkeen siirryttiin jakamaan havaittuja asioita pienryhmässä. Esimerkiksi Taikalattian kokeilemisen jälkeisessä toimintapisteessä päästiin pohtimaan Taikalattian

käyttämisen mahdollisuuksia ja sen eettisyyttä terapeutteisessa kontekstissa. Jokaiselle toimintapisteelle kirjoitettiin erilliset ohjeistukset sekä apukysymyksiä keskusteluiden tukemiseksi. Aikataulusuunnitelma käytiin läpi ennen työpajan toteutusta ja mahdolliset riskit pyrittiin huomioimaan ennaltaehkäisevästi. Aikataulusuunnittelua haastoi työpajan rakenne. Meillä ei ollut aikaisempaa kokemusta näin pitkällä aikavälillä toteutuvasta koulutuksellisesta tilanteesta. Selkeä struktuuri ja riittävät siirtymävarat auttoivat aikataulun toteutumisessa suunnitelman mukaisesti. Suunnitteluvaihe koettiin toteutuneen yhteisvastuullisesti. Keskinäinen tuki ja huumori edistivät kokonaisuuden hallintaa. Aiempi kokemus terapeuttien ryhmien ohjaamisesta yhdessä auttoi kokonaisuuden hallinnassa, koska toisten vahvuudet ja työskentelytavat olivat ennestään tuttuja.

Työpajan ohjaaminen sujui selkeän suunnitelman tukemana rennosti ja hyvällä otteella. Pysyimme hyvin aikataulussa ja ohjaaminen oli selkeää sekä vuorovaikutuksellista. Koulutuksellisen työpajan aikataulu, johon oli eritelty aikaraamit eri toimintavaiheille, selkeytti ohjaamista ja mahdollisti kiireettömyyden tunteen. Olimme myös varautuneet mukauttamaan suunnitelmaa tilanteen vaatimusten mukaan. Mukauttamista aikatauluun tarvittiin heti työpajan alussa, koska tekniset haasteet vaikeuttivat diaesityksen heijastamista valkokankaalle. Pääsimme aloittamaan työpajan viisi minuuttia aikataulusta jäljessä, mutta sillä ei ollut vaikutusta työpajan kokonaisuuteen, koska olimme ennakkoon varautuneet pieneen viiveeseen työpajan aloittamisen suhteen. Taikalattian käyttöön tutustuminen ja PowerPoint-esityksen läpikäyminen yhdessä ennen työpajaa toivat varmuutta ohjaamiseen. Valitsimme Taikalattiaan tutustumisen yhteydessä työpajaan sopivat sovellukset, jotka lisäsimme sovellusvalikon ”suosikit” kansioon helposti löydettäväksi. Sovelluksia valittaessa pohdimme visuaalisen hahmottamisen viitekehyksen kautta eri asiakasryhmiä ja haasteita, joihin sovelluksia voisi hyödyntää. Välittömän palautteen mukaan pienryhmissä kierretyt toimintapisteet koettiin mielenkiintoisina ja innostavina. Webropol-kyselystä saatujen palautteiden perusteella myös erilaisten oppimistyylien hyödyntämisen kerrottiin edesauttavan oppimista. Erityisesti kiitosta saatiin visuaalisen hahmottamisen viitekehyksen esittelystä ja hahmottamisen kokonaisuutta tukevista oppimismateriaaleista, joita toimintapisteillä hyödynnettiin. Palautteiden ja omien kokemusten perusteella koimme onnistuneemme hyvin työpajan ohjaamisessa.

Tuloksien raportointi alkoi palautteiden läpikäymisellä. Palautetta kerättiin työpajan laatukriteerien, tavoitteiden ja työpajan ohjaamisen arvioimisen tueksi. Palautekyselyn laatimisen haasteet olivat projektityöntekijöiden ennakkokäsityksiä monisyisemmät. Kyselyssä täytyi ottaa huomioon useita eri tekijöitä, joita haluttiin mitata niin, että kysymys olisi vastaajalle selkeä sekä projektityön-

tekijöille hyödyllinen. Kesällä pidetty tauko opinnäytetyöstä auttoi huomaamaan myös kyselyn laatimisen suhteen uusia muutostarpeita, kun palasimme materiaalin ääreen elokuussa. Palautekyselyä muokattiin useampaan otteeseen, viimeisimpänä viikkoa ennen työpajan toteutusta. Koimme haasteista huolimatta onnistuneemme kyselyn laadinnassa, koska saimme projektimme kannalta kaikki tarvittavat tulokset. Palautteita lukiessamme huomasimme kuitenkin yhden kysymyksen, jonka rakennetta olisimme voineet muuttaa tarkoituksenmukaisemmaksi. Tällä kysymyksellä ei ollut kuitenkaan merkittävää vaikutusta kokonaisuuteen nähden. Käsittelemme tätä kysymystä lisää pohdintaosiossa.

Projektimme päättyi arvioidun suunnitelman mukaan **marraskuussa 2023**. Sovimme projektin edetessä ohjausryhmän kanssa eri työvaiheisiin liittyvät palautuspäivämäärät ja pystyimme pitämään sovitusta aikataulusta kiinni. Projektin raportin kirjoittamisen lisäksi viimeiseen vaiheeseen kuului opinnäytetyön ja opinnäytetyöprosessin arviointi, opinnäytetyön esitys, kypsyysnäytteen teko ja lopulta opinnäytetyön julkaiseminen. Lisäksi työpajan tulokset raportoitiin yhteistyökumppanille ja yhteistyö päätettiin.

5.2 Projektin tavoitteiden saavuttamisen arviointi

Projektimme **välittömänä tavoitteena** oli suunnitella ja toteuttaa koulutuksellinen työpaja Taikalattian käytettävyydestä toimintaterapiassa visuaalisen hahmottamisen viitekehyksen näkökulmasta Oulun ammattikorkeakoulun kolmannen vuoden toimintaterapiaopiskelijaryhmälle. Työpaja toteutettiin syyskuussa 2023. Välittömään tavoitteeseen kuului, että opiskelijat tulevat tietoisiksi visuaalisen hahmottamisen viitekehyksen eri osa-alueista ja he pääsevät tutustumaan Taikalattian käyttöön sekä pohtimaan sen käyttöä terapeuttisena välineenä. Välittömän tavoitteen saavuttamisen arviointiin käytettiin välitöntä suullista palautetta sekä työpajan jälkeen toteutunutta Webropol-kyselyn kautta saatua palautetta. Palautekyselyn mukaan 55 % vastaajista viitekehys ei ollut lainkaan tuttu ennen työpajaa ja 45 % vastaajista viitekehys oli entuudestaan vähän tuttu. Taikalattia puolestaan ei ollut lainkaan tuttu 82 % vastaajista ja lopuille vastaajista se oli vähän tuttu. Välittömän suullisen palautteen ja palautekyselyn vastausten avulla pystyimme toteamaan, että koulutuksellisen työpajan aihe antoi opiskelijoille uutta tietoa visuaalisen hahmottamisen viitekehyksestä ja Taikalattiasta. Työpajan aihe koettiin kaikissa saaduissa palautteissa hyödylliseksi ja opettavaiseksi.

Kahdessa palautteessa toivottiin visuaalisen hahmottamisen viitekehysten tarkempaa läpikäymistä, mutta työpajan kokonaisuuteen oltiin pääosin hyvin tyytyväisiä. Alla opiskelijoiden kommentteja kohtaan ”Avoin palaute koulutuksellisesta työpajasta”.

”Työpaja oli monipuolinen ja koin oppineeni hyvin paljon sekä visuaalisen hahmottamisen viitekehyksestä että Taikalattian (ja myös muiden teknologisten ratkaisujen) hyödyntämisestä toimintaterapiassa. Työpaja mahdollisti omien kokemusten jakamisen pienryhmissä ja koin tämän mielekkääksi työskentelytavaksi.”

”Toiminnallisuus ylläpiti mielenkiintoa ja työpaja oli kattava kaiken kaikkiaan. Koen oppineeni työpajan aikana paljon, ja joitakin konkreettisia vinkkejä ja mahdollisia työvälineitä työelämäään tarttui myös matkaan.”

Projektimme **kehitystavoitteena** oli, että opiskelijat voivat hyödyntää koulutuksellisessa työpajassa saamaansa tietoa visuaalisen hahmottamisen viitekehyksestä ja kokemuksiin Taikalattian terapeutisesta käytettävyydestä tulevassa toimintaterapian asiakastyössään. Toisena kehitystavoitteena oli, että Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian lehtorit voivat hyödyntää työpajassa saamaansa tietoa sekä projektista jäävää materiaalia tulevaisuudessa opetustyössään. Kehitystavoitteen arviointiin käytettiin välitöntä suullista palautetta sekä Webropol-kyselyssä olevaa avointa palautetta. Välitön kohderyhmä kokemuksia kartoitettiin kysymyksellä ”Koetko voitavasi hyödyntää työpajassa saamaasi tietoa tulevaisuuden asiakastyössäsi?”. Kysymys koski sekä Taikalattiaa että visuaalisen hahmottamisen viitekehystä. Opiskelijoista 64 % koki voivansa käyttää Taikalattiasta saamaansa tietoa tulevaisuuden työssä hyvin, 18 % kiitettävästi, 14 % tyydyttävästi ja loput 4 % kohtalaisesti. Opiskelijoista 36 % koki viitekehyksestä saadun tiedon hyötysuhteen hyväksi, 32 % tyydyttäväksi, 18 % kiitettäväksi ja 14 % kohtalaiseksi. Avoimessa palautteessa Taikalattian koettiin motivoivan ja mahdollistavan erilaisten taitojen harjoittelun sekä yksilö- että ryhmäterapiassa eri asiakasryhmien kanssa. Lisäksi mainittiin sen käyttömahdollisuus mm. visuaalisten-, motoristen- ja sosiaalisten taitojen harjoittelussa.

Osa opiskelijoista koki, että Taikalattia voisi olla käytettävyydeltään edistyneempi nykyteknologian puitteissa. Visuaalista hahmottamista koskeva tieto koettiin saaduissa avoimissa palautteissa konkreettisia työvälineitä tarjoavaksi ja erilaisia oppimistyyliä hyödyntäväksi. Konkreettisten harjoitteiden kautta tieto koettiin helpommin sisäistettäväksi. Myös pienryhmäkeskustelut ja niiden

apukysymykset koettiin erityisen toimiviksi oppimisen kannalta. Visuaalisen hahmottamisen viitekehysten osa-alueiden läpikäynti koettiin osittain liian vähäiseksi. Yhdessä palautteessa ehdotettiin, että viitekehys olisi voitu yhdistää myös toimintapisteisiin. Kokonaisuudessaan koimme saavuttaneemme kehitystavoitteet hyvin. Pystyimme mielestämme käynnistämään opiskelijoiden oppimisprosessin aiheeseen liittyen. Lopullinen oppimisprosessi ja sen hyödyntäminen tulevassa työelämässä on opiskelijoiden vastuulla, mutta palautteiden perusteella opiskelijat saivat työpajasta paljon uutta tietoa, jota he voivat tulevaisuudessa hyödyntää. Toinen kehitystavoite koski Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian lehtoreita ja heidän saamaansa tiedon hyödyntämistä tulevaisuuden opetustyössään. Koulutuksellisessa työpajassa mukana olleen lehtorin välittömän palautteen mukaan työpaja oli hyvin jäsennelty ja sisältö oli monipuolinen.

Oppimistavoitteenamme oli oppia työskentelemään projektissa projektipäällikön ja projektihenkilön rooleissa tarkoituksenmukaisesti ja vaikuttavasti projektin tavoitteet saavuttaen. Lisäksi tavoitteena oli toteuttaa projekti rakentavassa yhteistyössä Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian lehtoreiden ja Aistikanavan yhteyshenkilön Esko Vihavan kanssa. Opinnäytetyöntekijöiden kehityksellisenä tavoitteena pidettiin syvemmän ymmärryksen saamista visuaalisen hahmottamisen viitekehyksestä sekä kokemusta Taikalattian käytöstä terapeuttisena välineenä. Oppimistavoitteiden arviointi tapahtui refleктоimalla projektia yhdessä ja itsenäisesti, kun kaikki vaiheet oli saatu päätökseen. Lisäksi Webropol-kyselyn kautta saimme tietoon osallistujien kokemuksia siitä, miten työpajan toteutus oli heidän mielestään onnistunut. Palautekyselyn mukaan työpaja oli selkeästi jäsennelty ja hyvin aikataulutettu kokonaisuus. Ainoa kritiikki työpajan ohjaukseen liittyen koski Pictionary Air™-toimintapisteen ohjetta, joka ei ollut tarpeeksi selkeä. Peli ei ollut kaikille tuttu, joten sovelluksen käyttöönottamiseen olisi toivottu selkeämpiä ohjeita. Työpajan aikana saadun välittömän palautteen kautta pystyimme huomioimaan ja varmistamaan, että kolme viimeistä pienryhmää pääsi pelin ideaan ja sovelluksen käyttämiseen hyvin mukaan. Koimme saavuttaneemme tavoitteet myös näiltä osin, koska onnistuimme yhteisvastuullisessa työskentelyssä hyvin, osasimme jakaa työtehtäviä sujuvasti ja pystyimme mukauttamaan toimintaamme kohderyhmän tarpeiden mukaisesti. Projekti saatiin päätökseen ja ylläpidimme rakentavaa yhteistyötä ohjausryhmän ja yhteistyökumppanin kanssa koko projektin ajan. Olemme erittäin tyytyväisiä, että otimme yhteyttä Aistikanavaan ja saimme heidät mukaan projektiimme. Yhteistyön hyödyntäminen Aistikanavan kanssa ja työpajan ohjaamisen tuoma kokemus kasvatti ammatillista identiteettiämme ja ymmärrys aiheeseen syventyi projektin eri osatekijöiden vaikutuksena.

5.3 Työpajan laatukriteerien saavuttamisen arviointi

Työpajan laatukriteereitä olivat eettisen pohdinnan käynnistäminen, osallistavuus ja toiminnallisuus. Ensimmäinen laatukriteerimme ohjasi vahvasti koulutuksellisen työpajan sisältöä. Sen lisäksi, että yksi työpajan toimintapisteistä keskittyi ainoastaan pienryhmän keskusteluun eettisen pohdinnan eri näkökulmista, kyseinen laatukriteeri kulki mukana kaikissa toimintavaiheiden loppukeskusteluissa ohjaavien apukysymysten avulla. Halusimme, että opiskelijat pohtivat erilaisten välineiden ja oppimisympäristöjen tarjoamia mahdollisuuksia, mutta tarkastelevat niitä myös kriittisesti. Huomasimme, että opiskelijat harjoittivat eettistä pohdintaa luontaisesti myös Taikalattiaa kokeillessa. He huomasivat, millaisista sovelluksista asiakkaat voisivat hyötyä tietyissä olosuhteissa ja tekivät keskustellen toiminnan analyysia valituista sovelluksista sekä pohtivat millaisia mahdollisuuksia ja haasteita Taikalattia tarjoaa.

Kaikkien laatukriteereiden toteutumista mitattiin Webropol-kyselyssä väittämällä ”Työpaja mahdollisti...” asteikolla ”täysin erimieltä” – ”täysin samaa mieltä”. Eettisen pohdinnan väittämät koskivat Taikalattian käytettävyyden pohtimista eri asiakasryhmien keskuudessa, Taikalattian käytettävyyden pohtimista eri toimintaympäristöissä, omakohtaista tiedon jakamista, omien asenteiden tarkastelua ja aktiivista ryhmäkeskustelua. Kaikissa väittämässä vastausvaihtoehtoon ”täysin samaa mieltä” saatiin 50 % tai yli. Ja loput vastauksista menivät ”samaa mieltä” kategoriaan. Opiskelijoista 86 % oli sitä mieltä, että työpaja mahdollisti aktiivisen ryhmäkeskustelun. Aktiivinen ryhmäkeskustelu oli yksi työpajan kulmakivistä ja sen vuoksi se kulki mukana koko työpajan ajan. Lisäksi koimme tärkeäksi, että tietoa jaetaan ja asioista keskustellaan myös erilaisissa opiskelijaryhmissä. Toimintapisteiden aikana pienryhmät pysyivät samana, mutta ennen toimintapisteille menoa ja toimintapisteiden jälkeen keskusteluita käytiin lähellä istuvien luokkatovereiden kanssa. Näin eri pienryhmien kokemukset ja ideat pääsivät tavoittamaan työpajan aikana useamman opiskelijan.

Toinen laatukriteerimme oli osallistavuus. Halusimme tehdä työpajasta mahdollisimman osallistavan. Tämän vuoksi koulutuksellisen työpajan rakenne sisälsi ajallisesti hyvin vähän projektityöntekijöiden äänessä olemista. Osallistavuuteen katsottiin kuuluvan tärkeäksi sekä opiskelijoiden aktiivinen osallistuminen että tiedon jakaminen pienryhmissä. Kaikki toimintapisteet suunniteltiin niin, että ne mahdollistivat opiskelijan aktiivisen osallistumisen ja tiedon jakamisen. Osallistavuus näkyi myös Taikalattian käytön kokeilussa. Taikalattian esittelyn ja projektiryhmän valitsemien sovellusten kokeilemisen lisäksi myös opiskelijat saivat valita sovellusvalikosta kokeiltavia aktiviteetteja ja

pelejä. Saadun palautteen perusteella osallistavuus toteutui työpajassa hyvin. Opiskelijoista 95 % oli täysin samaa mieltä siitä, että työpaja mahdollisti aktiivisen osallistumisen. Opiskelijoista 82 % oli täysin samaa mieltä, että työpaja mahdollisti tiedonjakamisen. Palautekyselyn kaksi viimeistä väittämää koski työpajan mahdollistamaa omakohtaista kokemusta Taikalattian käytöstä ja kokemusta Taikalattian terapeuttisista mahdollisuuksista. Opiskelijoista 68 % vastasi ”täysin samaa mieltä” väittämään, joka koski omakohtaista kokemusta Taikalattian käytöstä. 45 % opiskelijoita vastasi ”täysin samaa mieltä” väittämään, joka koski kokemusta Taikalattian terapeuttisista mahdollisuuksista. Kaikki opiskelijat vastasivat kaikkiin neljään eri väittämään joko ”samaa mieltä” tai ”täysin samaa mieltä”. Alla opiskelijoiden kommentteja kohtaan ”Mitä hyötyä näet Taikalattian käytöstä terapeuttisena välineenä?”.

Aikaraamin vuoksi opiskelijoilla oli aikaa tutustua Taikalattian käyttöön 20 minuutin ajan 5–6 hengen pienryhmissä. Koimme, että pienemmät pienryhmät ovat tarkoituksenmukaisempia oppimista ja toimintapisteiden aktiviteetteja ajatellen. Jos pienryhmiä ja toimintapisteitä olisi ollut vähemmän, olisi aikaa jäänyt enemmän yksittäisille toimintapisteille. Isompi ryhmäkoko olisi tuonut kuitenkin enemmän haasteita toimintapisteiden toimintoihin ja valittuja toimintoja olisi tällöin täytynyt rajata entisestään. Näin ollen Taikalattiasta ei ollut välttämättä mahdollista saada kokonaisvaltaista kokemusta työpajan puitteissa, mutta koimme, että opiskelijoiden aktiivisuuden vuoksi he pystyivät hyödyntämään annetun ajan hyvin ja saivat käsityksen Taikalattian ominaisuuksista ja sen terapeuttisista käyttömahdollisuuksista.

”Motivoiva ja innostava väline monien eri asiakasryhmien kanssa.

Voi hyödyntää monipuolisesti.”

”Visuaalisen hahmottamisen harjoittelu, sosiaalisten taitojen harjoittelu yhdessä tehdessä, kehon liikkeiden harjoittelu ja hahmottaminen. Mutta saa aika paljon pohtia ja perustella välineen käytön valitsemista tavoitteiden saavuttamiseksi. Ei itsestään selvää.”

Kolmas laatukriteerimme oli toiminnallisuus. Toiminnallisuus näkyi toimintapisteissä etenkin erilaisien oppimistyylien mahdollistamisena sekä toimintoina, jotka vaativat fyysistä-, kognitiivista- ja sosiaalista aktiivisuutta. Työpajan rakenne suunniteltiin niin, että se mahdollisti opiskelijoiden aktiivisuuden sen kaikissa vaiheissa. Toiminnallisuutta koskemissa väittämissä käsiteltiin työpajan mahdollistavaa vuorovaikutuksellisuutta, toiminnan kautta oppimista, eri aistien käyttämistä ja erilaisten oppimistapojen mahdollistamista. Opiskelijoista 91 % vastasi ”täysin samaa mieltä” väittämään,

joka koski vuorovaikutuksellisuutta. Kaikissa väittämissä yli 77 % opiskelijoista vastasi vastausvaihtoehtoon ”täysin samaa mieltä” ja loput vastauksista menivät ”samaa mieltä” kategoriaan. Avoinnissa palautteissa, jotka koskivat työpajaa, annettiin kiitosta erityisesti työpajan toiminnallisuudesta, erilaisten oppimistyylien hyödyntämisestä ja sen monipuolisuudesta. Kokemuksemme ja saadun palautteen perusteella toiminnallisuus näkyi ja toteutui työpajassa erinomaisesti. Aika kului nopeasti erilaisten toimintapisteiden parissa ja opiskelijoiden mielenkiinto ei tuntunut lopahtavan missään vaiheessa. Pyrimme toimintoja valittaessa siihen, että niistä löytyy sekä vireystilaa nostattavia, että rauhoittavia elementtejä. Kokemuksemme mukaan pienryhmien vaihdot toimintapisteiltä toisille sujui hyvin ja vireystilan tarkoituksellinen säätely näytti vaikuttavan positiivisesti lopputulokseen. Saimme palautetta monipuolisista toiminnoista, joissa hyödynnettiin erilaisia oppimistyyliä ja eri aistien käyttöä oppimisen tukena. Ainoastaan yhdessä palautteessa tuli maininta siitä, että pelaamisen jälkeen oli vaikea rauhoittua katsomaan opetusvideoita.

Laatukriteerit näkyivät ja toteutuivat työpajassa mielestämme tarkoituksenmukaisesti ja odotetusti. Ne toteutuivat työpajan sisältöä sekä projektin välitöntä- ja kehitystavoitetta tukien. Välittömän sanallisen palautteen ja palautekyselystä saadun tiedon perusteella kaikki laatukriteerit tukivat välittömän kohderyhmän oppimista. Laatukriteerit toimivat erinomaisena runkona myös projektityöntekijöille työpajan suunnittelussa ja ohjaamisessa. Koimme projektiryhmänä onnistuneemme laatukriteereiden valinnassa. Alla opiskelijoiden kommentteja kohtaan ”Avoin palaute koulutuksellisesta työpajasta”.

”Toiminnallisuus ja monipuolisuus ehdottomasti plussaa.”

”Selkeä. Hyvät materiaalit. Sopiva pituus.”

”Mukava työpaja. Oli hyvin aikaa ryhmässä keskustelulle ja oli kiva, kun pääsi yhdessä testaamaan pelejä sekä Taikalattiaa.”

6 POHDINTA

Opinnäytetyömme tavoitteena oli lisätä tulevien toimintaterapeuttien tietoutta visuaalisen hahmottamisen viitekehyksestä ja Taikalattian käytön mahdollisuuksista osana toimintaterapiaa. Lisäksi halusimme saada kokemuksen projektin suunnittelemisesta ja toteuttamisesta. Visuaalisen hahmottamisen viitekehys on laajahko kokonaisuus ja koimme, että sen osa-alueiden tarkka erittely antaa hyvin tärkeää tietoa tuleville toimintaterapeuteille. Kokemuksemme mukaan toimintaterapian arvioinneissa visuaalinen hahmottaminen on hyvin tavanomainen arvioinnin osa-alue, joten sen kokonaisvaltainen ymmärtäminen on erittäin tärkeää. Toimintaterapeutin tulee tunnistaa ja ymmärtää lapsen matalin visuaalisen hahmottamisen taso, jotta kuntoutus voidaan suunnitella lapsen kehitystason mukaisesti (Schneck 2020, 322, 351).

Tietoperustaa laatiessa haastavin ja eniten aikaa vievin osuus oli käännöstyö, koska käytettävät lähteet olivat pääosin englanninkielisiä. Käännöstyö tehtiin mahdollisimman huolellisesti ja tarkasti, jotta aihesisältö pysyi mahdollisimman muuttumattomana ja luotettavana. Projektityön vaiheita koskeva kirjallisuus oli suomenkielistä. Osa projektityönkirjoista oli vanhoja, mutta aiheen yleisluontoisuuden vuoksi koimme, että projektityötä koskeva kirjallisuus oli tästä huolimatta relevanttia.

Koimme, että saimme työpajan suunnittelusta ja ohjaamisesta hyödyllistä kokemusta, josta uskomme olevan hyötyä meille myös tulevaisuuden työssä. Emme olleet aiemmin ottaneet vastaavanlaista roolia suuremman ryhmän ohjaamisessa, joten työpaja oli oppimistilaisuus myös meille. Yhdessä tehdyt ryhmänohjaukset ja toimiva henkilökemia auttoivat onnistuneen lopputuloksen saavuttamisessa, mutta huomasimme myös tilanteita, joihin olisimme voineet varautua paremmin. Työpajan alussa koetut tekniset haasteet olisivat olleet vältettävissä, jos olisimme käyneet tarkastamassa edeltävänä päivänä myös toisen luokan, jossa aloitimme työpajan yhteisen osuuden. Luokkatila oli meille entuudestaan tuttu, joten oletimme, että pystyisimme siellä ongelmitta toimimaan. Tietotekniset välineet olivat kuitenkin osin muuttuneet, joten ennakkoon perehtyminen olisi ollut paikallaan. Olimme varautuneet mukauttamaan suunnitelmaa tilannekohtaisten vaatimusten mukaan, joten työpajan aikataulu tai sisältö ei kärsinyt pienestä viivästyksestä, joka tilanteesta aiheutui. Lisäksi huomasimme, että pystyimme toimimaan tiiminä myös paineen alla. Toinen jälkikäteen huomattu kehityskohde koski Webropol-kyselyn laatimista. Saimme ohjausryhmältä projektin varrella rakentavaa palautetta Webropol-kyselyn kysymystenasetteluun ja saatekirjeen laatimiseen

liittyen. Webropol-kyselyn laatimiseen käytettiin useita työtunteja, jotta se olisi mahdollisimman selkeä ja tarkoituksenmukainen. Saimme mitattua kyselyllä projektin tavoitteisiin pääsyä onnistuneesti ja kattavasti, mutta Taikalattian käyttökokemukseen ja käytettävyyteen liittyvät kysymykset tulivat kyselyyn samankaltaisesti esitettynä. Kysymyksen vastausvaihtoehtojen ja kysymyksen asettelun vuoksi kohderyhmä vastasi kaksi kertaa samankaltaiseen kysymykseen, mutta toisaalta saadut tulokset lisäsivät vastausten luotettavuutta. Vastaukset kulkivat pääosin samassa linjassa, vaikka vastausasteikot olivat erilaisia.

Projektimme vastasi mielestämme kaikkiin ennakoon asetettuihin tavoitteisiin. Projektin myötä saimme lisättyä tulevien toimintaterapeuttien tietoutta visuaalisen hahmottamisen viitekehyksestä ja interaktiivisesta projektiolaitteistosta Taikalattiasta. Projektin myötä myös muut toimintaterapeutit tai asiasta kiinnostuneet voivat perehtyä visuaalisen hahmottamisen viitekehykseen opinnäytetyömme kautta ja perehtyä interaktiivisen projektiolaitteiston mahdollisuuksiin ja hyötyihin. Tämän lisäksi Oulun ammattikorkeakoulun lehtorit voivat hyödyntää tulevaisuuden työssään projektista jäänyttä materiaalia. Välittömän kohderyhmän kokemukset antoivat ainutlaatuista tietoa Taikalattian käyttömahdollisuuksista terapeuttisena välineenä, koska aiheesta ei ole aiempaa tutkimustietoa. Koemme, että vaikka projekti antoi arvokasta lisätietoa aiheesta, kohderyhmän kokemuksiin tulisi suhtautua varautuen. Kriittisessä tarkastelussa tulisi huomioida hyvin pieni otos ja kohderyhmän lyhyt käyttökokemus Taikalattiasta.

Mielestämme interaktiivinen toiminta Taikalattian avustuksella ei ole tae terapeuttisesta toiminnasta. Toimintaa valittaessa täytyy aina huomioida asiakkaan tarpeet ja tavoitteet sekä Taikalattian käytön mahdollisuudet ja mahdolliset haasteet. Taikalattiaa tai muuta interaktiivista laitetta koskevien välineiden käyttö vaatii aina eettistä pohdintaa, koska kyseessä ei ole lääkinnälliseen kuntoutukseen tarkoitettu väline. Täten välineen käytön vaikuttavuutta ja tarkoituksenmukaisuutta täytyy pohtia huolella. Kokemustamme vahvisti myös välittömältä kohderyhmältä saatu palaute toiminnan analyysin tarpeellisuudesta Taikalattian käytön yhteydessä.

Rajasimme opinnäytetyön projektin aihealueen tarkasti, jotta pystymme perehtymään yhteen aihealueeseen syvemmin eikä aiheesta tule liian laaja. Tutkimustietoa etsiessämme kokemuksemme vahvistui siitä, että interaktiivisen laitteiston terapeuttiselle käytölle olisi voinut valita myös muita näkökulmia. Esimerkiksi sosiaalinen vuorovaikutus, motoristen taitojen edistäminen tai aistitiedon käsittely olisivat olleet mahdollisia tutkimuskohteita myös Taikalattian näkökulmasta. Lisäksi huo-

masimme, että opinnäytetyöhön käytettävissä olevien resurssien puitteissa etsimämme tuoreet tutkimustulokset koskien interaktiivisten laitteiden käyttöä osana kuntoutusta, tulivat pitkälti Aasiasta ja Amerikasta. Pohjoismaissa tehty tutkimus aiheesta olisi hyödyllistä, koska myös kulttuuriset erot voivat vaikuttaa osittain tutkimustuloksiin. Kehitysehdotuksenamme on, että aiheeseen voisi tehdä opinnäytetyön liittyen interaktiivisten laitteiden yleisyydestä Suomessa osana toimintaterapiaa. Olisi mielenkiintoista ja hyödyllistä tietää, millaisia interaktiivisia välineitä tähän on käytössä, mitä toimintakyvyn osa-alueita näiden käytöllä harjoitellaan ja kuinka yleistä interaktiivisten välineiden hyödyntäminen on suomalaisessa toimintaterapiassa.

LÄHTEET

Ahn, Si-nae 2021. Combined Effects of Virtual Reality and Computer Game-based Cognitive Therapy on the Development of Visual-motor Integration in Children with Intellectual Disabilities: A Pilot Study. Occupational therapy international 2021, 1–8. Hakupäivä 13.4.2023. <https://doi.org/10.1155/2021/6696779>.

Aistikanava 2023. Taikalattia, Herätä lattia eloon ja luo siitä osallistava peliympäristö jokaiselle. Hakupäivä 27.3.2023. <https://www.aistikanava.fi/taikalattia/>.

Aistikanava. Interaktiivinen ja osallistava Taikalattia. Esite.

Domínguez-Lucio, S., Compañ-Gabucio, L. M., Torres-Collado, L. & García de la Hera, M. 2022. Occupational Therapy Interventions Using New Technologies in Children and Adolescents with Autism Spectrum Disorder: A Scoping Review. Journal of autism and developmental disorders 53, 332–358. Hakupäivä 29.3.2023. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10803-022-05431-3>.

Finlay, Linda 2001. Groupwork in Occupational Therapy. (Repr.). Stanley Thornes.

Hyvät arviointikäytännöt suomalaisessa toimintaterapiassa 2021. Suomen toimintaterapeuttiliitto ry. Hakupäivä 24.3.2023. https://www.toimintaterapeuttiliitto.fi/site/assets/files/2411/toi_hyvat_arviointikaytannot_2021.pdf.

Jämsä, Kaisa & Manninen, Elsa 2000. Osaamisen tuotteistaminen sosiaali- ja terveysalalla. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Leskinen, Eija, Jaakkola, Timo & Norrena, Juho 2016. Toiminnallisuus. Teoksessa Ryhmä oppimaan! Toiminnallisia työtapoja ja tehtäväkehyksiä (toim. Juho Norrena). Jyväskylä: PS-Kustannus.

Mäntyneva, Mikko 2017. Hallittu projekti: Jäntevästä suunnittelusta menestykselliseen toteutukseen. 2. painos. Helsinki: Kauppakamari.

O'Brien, Jane Clifford & Susan M. Hussey 2018. Introduction to Occupational Therapy. 5. painos. St. Louis, Missouri: Elsevier.

Ojala, Joonas 2018. Interaktiivisen opetuslaitteen käytettävyys- ja käyttäjäkokemustutkimus erityiskoulussa. Jyväskylän ammattikorkeakoulu. Hyvinvointiteknologian tutkinto-ohjelma. Opinnäytetyö. Hakupäivä 27.3.2023. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2018053011132>.

Oulun ammattikorkeakoulu 2023. Opinto-opas. Opintojaksokuvaus. Hakupäivä 14.11.2023. https://www.oamk.fi/opinto-opas/opintojen-sisalto/opetussuunnitelmat?koulu-tus=ttk2022sm&lk=s2022&alasivu=opintojakso&oj=7W00DG79_fi.

Papunet 2023. Mitä on käytettävyys? Hakupäivä 11.4.2023. <https://papunet.net/saavutettavuus/miksi-saavutettava/mita-on-kaytettavyys/>.

Prellwitz, Maria 2007. Playground Accessibility and Usability for Children with Disabilities: Experiences of Children, Parents and Professionals. Luleå: Luleå tekniska universitet/Arbetsvetenskap/Industriell Produktionsmiljö. <http://tu.diva-portal.org/smash/get/diva2:1077678/FULL-TEXT01.pdf>.

Savolainen, Tuija & Aralinn, Virpi (toim.) 2017. Toimintaterapianimikkeistö. Hakupäivä 11.4.2023. <https://www.toimintaterapeuttiliitto.fi/site/assets/files/2411/toimintaterapianimikkeisto.pdf>.

Scheiman, Mitchell 2020. Vision Impairment. Teoksessa Case-Smith's Occupational Therapy for Children and Adolescents. (toim. Jane Clifford O'Brien & Heather Kuhaneck). 8. painos. St. Louis: Elsevier.

Schneck, Colleen M. 2010. A Frame of Reference for Visual Perception. Teoksessa Frames of reference for pediatric occupational therapy (toim. Paula Kramer & Jim Hinojosa). 3. painos. Philadelphia: Wolters Kluwer; Lippincott, Williams & Wilkins.

Schneck, Colleen M. 2020. A Frame of Reference for Visual Perception. Teoksessa Frames of reference for pediatric occupational therapy (toim. Paula Kramer, Jim Hinojosa & Tsu-Hsin Howe). 4. painos. Philadelphia: Wolters Kluwer.

Schneck, Colleen, M & Case-Smith, Jane 2014. Prewriting and Handwriting Skills. Teoksessa Occupational Therapy for Children and Adolescents (toim. Jane Case-Smith & Jane Clifford O'Brien). Hakupäivä 27.3.2023. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/oamk-ebooks/reader.action?docID=2072082>. Vaatii käyttöoikeuden.

Schneck, Colleen, M & O'Brien, Shirley Peganoff 2020. Assessment and Treatment of Educational Performance. Teoksessa Case-Smith's Occupational Therapy for Children and Adolescents. (toim. Jane Clifford O'Brien & Heather Kuhanek). 8. painos. St. Louis: Elsevier.

Sensory Guru Ltd. 2016. Macig Carpet käyttöopas (Software User Guide).

Silfverberg, Paul 2007. Ideasta projektiksi. Projektityön käsikirja. 1.painos. Helsinki: Edita.

Smet, Natasha, Lucas, Cheryl B., Parham, Diane & Mailloux, Zoe 2020. Occupational Therapy View of Child Development. Teoksessa Case-Smith's Occupational Therapy for Children and Adolescents. (toim. Jane Clifford O'Brien & Heather Kuhanek). 8. painos. St. Louis: Elsevier.

Tartu ToiMeen! - Toiminnallisten menetelmien koulutusmateriaali opettajille 2018 (toim. Anita Saarinen-Kauppinen, Kim Lindblad, Eeva Pekanheimo & Jussi Muittari). Humanistinen ammattikorkeakoulu julkaisuja, 57. Hakupäivä 30.3.2023. <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/152397/978-952-456-303-1.pdf?sequence=1>.

Terveyskylä 2021. Tietoa visuaalisista hahmotushäiriöistä. Hakupäivä 16.3.2023. <https://www.terveyskyla.fi/aivotalo/aivot-ja-toimintakyky/n%C3%A4k%C3%B6tiedon-k%C3%A4sittely-eli-visuaalinen-hahmotus/tietoa-visuaalisista-hahmotush%C3%A4iri%C3%B6ist%C3%A4>.

Toimintaterapeuttiliitto 2023. Toimintaterapia. Hakupäivä 24.3.2023. <https://www.toimintaterapeuttiliitto.fi/toimintaterapia/>.

Vihava, Esko 2023. Aistikanava. Yhteistyöpalaveri / Haastattelu 22.3.2023

Wu, Wen-Lan, Yu-Ling Huang, Jing-Min Liang, Chia-Hsin Chen, Chih-Chung Wang & Wen-Hsien Ho 2022. Interactive Digital Game for Improving Visual-Perceptual Defects in Children With a Developmental Disability: Randomized Controlled Trial. JMIR Serious Games 10(2), 1–9. Hakupäivä 29.3.2023. <https://doi.org/10.2196/34756>.

Wuang, Yee-Pay, Chiu, Yu-Hsien, Chenc, Yenming J., Chen, Chiu-Ping, Wang, Chih-Chung, Huang, Chien-Ling, Wu, Tang-Meng & Ho, Wen-Hsien 2018. Game-Based Auxiliary Training System for improving visual perceptual dysfunction in children with developmental disabilities: A proposed design and evaluation. *Computers & Education* 124, 27–36. Hakupäivä 25.4.2023. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.05.008>.

Taikalattia visuaalisen hahmottamisen tukena -koulutuksellinen työpaja toimintaterapiaopiskelijoille

Koulutuksellisen työpajan struktuuri mukaillen Finlayn ryhmäkerran mallia.

Aikavaraus koulutukselliselle työpajalle: 3 h 15min (sis. 15min tauon)

Ennakkomateriaali opiskelijoille ennen työpajaa.

Orientoituminen (20min) • Esittelykierros • Keskustelua ennakkomateriaalin tuomista ajatuksista • Koulutuksellisen työpajan tarkoituksen läpikäyminen ja työpajan tavoitteet
Virittäytyminen (5 min) • Tutustuminen perinteisiin visuaalisen hahmottamisen kuntoutusmenetelmiin (pelit, kynätehtävät)
Toiminta (2,5 h sis. tauko) • Tietoa visuaalisen hahmottamisen viitekehyksestä sekä Taikalattiasta • Jakaantuminen pienryhmiin (5-6hlö) • Pienryhmätoiminta (eri asiakasryhmät, Taikalattian käyttömahdollisuudet) • Taikalattian kokeileminen käytännössä • Jaetaan kokemuksia sekä ajatuksia Taikalattian käyttämisestä terapeuttisena välineenä
Yhteenveto (10 min) • Hyödyllisiä linkkejä ja lähteitä aiheesta
Palautteen keruu (10 min) • Webropol-kysely



Hyvä vastaanottaja,

kutsumme sinut vastaamaan koulutuksellista työpajaa koskevaan palautekyselyyn. Kyselyllä kerätään aineistoa opinnäytetyöhömmme; Taikalattia visuaalisen hahmottamisen tukena. Kysely on suunnattu työpajaan osallistuneille opiskelijoille. Opinnäytetyöprojektimme yhtenä tavoitteena on tuoda julki kokemuksianne Taikalattian käyttämisestä terapeuttisena välineenä. Saamiemme vastausten perusteella pystymme kehittämään lisäksi myös omaa toimintaamme. Kyselyyn vastaaminen on vapaaehtoista, mutta palautteellasi on arvokas merkitys projektimme toteutumisen kannalta.

Vastaaminen vie noin 5 minuuttia. Vastat kyselyyn täysin anonyymisti eikä yksittäistä vastaajaa pystytä tunnistamaan aineistosta.

1. Valitse sopivin vaihtoehto

	ei lainkaan	vähän tuttu	aika tuttu	täysin tuttu
Kuinka tuttu Taikalattia oli sinulle entuudestaan?	☐	☐	☐	☐
Kuinka tuttu visuaalisen hahmottamisen viitekehys oli sinulle entuudestaan?	☐	☐	☐	☐

2. Arvio taikalattian käytettävyyttä toimintaterapiassa kokemuksesi perusteella

Arvio tekijöitä terapeutin näkökulmasta

	välttävä	kohtalainen	tyytyttävä	hyvä	kiitettävä
Taikalattian käyttöönotto terapeutisena välineenä (opittavuus)	☐	☐	☐	☐	☐
Terapeutistien tavoitteiden saavuttaminen (tehokkuus)	☐	☐	☐	☐	☐
Taikalattian käyttökokemus (tyytyväisyys)	☐	☐	☐	☐	☐

Mieti kysymyksiä 3-5 toimintaterapeutin näkökulmasta.

3. Eettinen pohdinta. Työpaja mahdollisti...

	täysin erimieltä	erimieltä	samaa mieltä	täysin samaa mieltä
Taikalattian käytettävyyden pohtimisen eri asiakasryhmien keskuudessa	☐	☐	☐	☐
Taikalattian käytettävyyden pohtimisen eri toimintaympäristöissä	☐	☐	☐	☐
Omakohtaisen tiedon jakamisen	☐	☐	☐	☐
Omien asenteiden tarkastelemisen	☐	☐	☐	☐
Aktiivisen ryhmäkeskustelun	☐	☐	☐	☐

4. Osallistavuus. Työpaja mahdollisti...

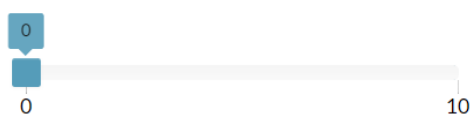
	täysin erimieltä	erimieltä	samaa mieltä	täysin samaa mieltä
Aktiivisen osallistumisen	☐	☐	☐	☐
Tiedon jakamisen	☐	☐	☐	☐
Omakohhtaisen kokemuksen Taikalattian käytöstä	☐	☐	☐	☐
Kokemuksen Taikalattian terapeuttisista mahdollisuuksista	☐	☐	☐	☐

5. Toiminnallisuus. Työpaja mahdollisti...

	täysin erimieltä	erimieltä	samaa mieltä	täysin samaa mieltä
Vuorovaikutuksellisuuden	☐	☐	☐	☐
Toiminnan kautta oppimisen	☐	☐	☐	☐
Eri aistien käyttämisen	☐	☐	☐	☐
Erilaiset oppimistavat	☐	☐	☐	☐

6. Ymmärrykseni lisääntyi visuaalisen hahmottamisen viitekehyksestä

0 täysin eri mieltä, 10 täysin samaa mieltä



7. Kokemukseni Taikalattian käytettävyydestä terapeuttisena välineenä

0 täysin eri mieltä, 10 täysin samaa mieltä



8. Koetko voivasi hyödyntää työpajassa saamaasi tietoa tulevassa asiakastyössäsi?

	välttävästi	kohtalaisesti	tydyttävästi	hyvin	kiitettävästi
Taikattiasta	☐	☐	☐	☐	☐
Visuaalisen hahmottamisen viitekehystä	☐	☐	☐	☐	☐

9. Mitä hyötyä näet Taikalattian käytöstä terapeuttisena välineenä?

1000 merkkiä jäljellä

10. Avoin palaute koulutuksellisesta työpajasta

Risut ja ruusut

1000 merkkiä jäljellä