

Saara Jussila & Eedla Suurkuukka

IKÄIHMISTEN MEDIALUKUTAIDON KEHITTÄMINEN

Ikädigi Mediamestari -lautapeliä hyödyntäen

Opinnäytetyö

Sosiaali- ja terveysalan ammattikorkeakoulututkinto

Geronomikoulutus

2025



**Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu**

Tutkintonimike	Geronomi (AMK)
Tekijä/Tekijät	Saara Jussila ja Eedla Suurkuukka
Työn nimi	Ikäihmisten medialukutaidon kehittäminen: Ikädigi Mediamestari -lautapeliä hyödyntäen
Toimeksiantaja	Ikädigi-hanke, Mikkelin Setlementti
Vuosi	2025
Sivut	37 sivua
Työn ohjaaja(t)	Riitta Tenkanen-Salmela

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyön aiheena oli ikääntyneiden medialukutaidon kehittäminen. Toimeksiantajana toimi Mikkelin Setlementin Ikädigi-hanke. Tavoitteena oli ikääntyneiden medialukutaidon kehittäminen pelillisyyden avulla. Lautapeliä hyödyntäen medialukutaidon moninaisia ulottuvuuksia tuotiin ikääntyneiden tietoisuuteen. Medialukutaito luetaan nykyään yhdeksi kansalaistaidoksi, jota tulee kehittää jatkuvasti. Opinnäytetyön tarkoituksena oli lautapelin pelillisyyden ja leikillisyyden avulla tehostaa ikäihmisten medialukutaidon oppimista ja tehdä oppimisesta mielekkäämpää.

Tämän toiminnallisen opinnäytetyön tuotoksena suunniteltiin ja luotiin ikääntyneille suunnattu lautapeli medialukutaidon kehittämiseen. Lautapelin suunnittelussa ja graafisessa ilmeessä huomioitiin ikääntymismuutokset. Opinnäytetyön idea lautapelistä tuli toimeksiantajalta. Medialukutaito on hyvin ajankohtainen asia ja idea kuulosti mielenkiintoiselta sekä toteuttamiskelpoiselta, joten aiheesta kehitettiin opinnäytetyö.

Opinnäytetyössä hyödynnettiin ketteriä menetelmiä, jotka mahdollistivat joustavan ja asiakaslähtöisen kehitysprosessin. Sen kohderyhmänä olivat ikääntyneet. Lautapelistä tehtiin ensin koeversio, jota ikääntyneet testasivat. Tarkoituksena oli saada kohderyhmän palaute koeversiosta, jonka pohjalta valmis lautapeli suunniteltiin. Lautapelin nimeksi muodostui *Ikädigi Mediamestari*, jota pelattiin toimintatuokioissa ikääntyneiden kanssa.

Pelituokioista tehtyjen havaintojen pohjalta voidaan sanoa, että ikääntyneillä on hyvin monitasoiset medialukutaito valmiudet. Palautteen perusteella Ikädigi Mediamestari -lautapelin pelaamisen myötä oppiminen oli mielekästä ja ikääntyneiden medialukutaidon ulottuvuuksien ymmärrys, tärkeys ja niiden tarkoitus kehittyi. Erityisesti ikääntyneille kehitetty lautapeli todettiin hyväksi oppimismuodoksi. Saatujen tulosten perusteella opinnäytetyön tavoite kehittää ikäihmisten medialukutaitoa saavutettiin.

Ikääntyneiden medialukutaidon tietämys ja osaaminen kehittyi jatkuvasti. Lautapeliin voidaan tuoda haasteita lisäämällä tai muokkaamalla kysymyksiä, jolloin lautapelistä saadaan hyvin aikaa kestävä. Tulevaisuudessa Ikädigi Mediamestari -lautapeliä voidaan hyödyntää Mikkelin Setlementissä ja sitä voidaan käyttää myös eri ikä- ja väestöryhmissä opetuksellisena menetelmänä.

Asiasanat: ketterät menetelmät, lautapeli, medialukutaito, ikäihminen, ikääntyneet

Degree title	Bachelor of Social Services and Health Care
Authors	Saara Jussila and Eedla Suurkuukka
Thesis title	Developing the media literacy of the elderly: Ikädigi Mediamestari board game
Commissioned by	Ikädigi-hanke, Mikkelin Setlementti
Time	2025
Pages	37 pages
Supervisor	Riitta Tenkanen-Salmela

ABSTRACT

The topic of the thesis was the development of media literacy among the elderly. The commissioner was Mikkelin Setlementti Ikädigi-hanke. The aim was to develop media literacy among the elderly through gamification. Using board games, the multiple dimensions of media literacy were brought to the attention of the elderly. Media literacy is now considered one of the civic skills that need to be continuously developed. The purpose of the thesis was to use the gamification and playfulness of board games to enhance the media literacy learning of the elderly and to make learning more meaningful. As a result of this functional thesis, a board game for the development of media literacy was designed and created for the elderly. The ageing changes were taken into account in the design and graphic look of the board. The idea for the thesis about the boardgame came from the commissioner. Media literacy is a very topical issue, and the idea sounded interesting and feasible, so a thesis on the subject was made.

The thesis utilized agile methods that enabled a flexible and customer-oriented development process. Its target group was the elderly. A trial version of the board game was first tested by the elderly. The intention was to get feedback from the target group on the trial version, based on which the complete board game was designed. The boardgame was called *Ikädigi Mediamestari*, which was played in action sessions with the elderly.

Based on the observations made during the gaming sessions, it can be said that the elderly have very multi-level media literacy skills. Based on the feedback, playing the *Ikädigi Mediamestari* boardgame made learning meaningful and the participants' understanding of the importance and purpose of the dimensions of media literacy developed. A board game specifically developed for the elderly was found to be a good form of learning. Based on the results obtained, the goal of the thesis to develop media literacy among the elderly was achieved.

The knowledge and know-how of media literacy among the elderly is constantly evolving. Challenges can be brought to the board game by adding or editing questions, which helps make the board game stand the test of time. In the future, the *Ikädigi Mediamestari* board game can be used in Mikkelin Setlementti, and it can also be used as an educational method for different age groups and population groups.

Keywords: agile methods, board game, elderly, media literacy

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	MEDIALUKUTAITO	7
2.1	Medialukutaidon merkitys	7
2.2	Medialukutaito vai digilukutaito	9
2.3	Ikäihmisten medialukutaito	10
2.4	Medialukutaidon kehittymisen esteet	13
3	IKÄIHMISTEN PELIPOHJAINEN OPPIMINEN.....	14
3.1	Pelien hyödyt	14
3.2	Pelillisuus ja pelillistäminen	15
4	PELIN SUUNNITTELU	17
4.1	Ketterät menetelmät	17
4.2	Ikääntymisen muutokset	18
4.3	Opetuspelin suunnittelu	21
5	OPINNÄYTETYÖN TAVOITE JA TARKOITUS	22
6	TIEDONHANKINTA JA OHJELMISTOT	23
7	LAUTAPELIN KEHITTÄMINEN	24
8	KOEVERSIO JA PALAUTE	25
8.1	Testiryhmät ja peliaika	25
8.2	Nimiehdotukset ja kokemukset lautapelin toimivuudesta	26
8.3	Pelikorttien yleisilme ja sisältö	27
8.4	Muut huomiot ja yhteenveto.....	27
9	LAUTAPELI JA PELITUOKIOT.....	28
9.1	Valmis lautapeli.....	28
9.2	Pelituokiot	30
10	POHDINTA	31
10.1	Opinnäytetyön tulokset, johtopäätökset ja jatkokehittäminen	31
10.2	Opinnäytetyön luotettavuus ja eettisyys.....	33

1 JOHDANTO

Medialukutaito ei ole pelkästään digitaalisten laitteiden ja medioiden käyttämistä tai niihin liittyviä taitoja. Medialukutaito käsittää myös yksilön pääsyn medioiden ja digitaalisten teknologioiden äärelle ja niiden käyttämisen. Erilaisien mediasisältöjen, kuten kuvien ja videoiden sekä tekstien, ymmärtäminen ja niiden kriittinen arviointi kuuluvat myös medialukutaitoon. Medialukutaito sisältää lisäksi myös jokaisen itse tuottamat tekstit ja sisällöt erilaisissa median toimintaympäristöissä. Tarvitsemme medialukutaitoa yhä enemmän jokapäiväisessä elämässämme, ja se lasketaankin jo yhdeksi kansalaistaidoksi. Entises-tään sitä korostaa muun muassa erilaisten palveluiden ja viestinnän digitalisoi-tuminen sekä medioituminen, globaali väestön ikääntyminen sekä yhteiskun-nalliset haasteet. (Rivinen 2022, 95–96.) Sosiaalisen median käyttö on Suo-messa aktiivista ja siihen suhtaudutaan innokkaasti. Suomalaiset ovat käyttä-neet jo usean vuoden ajan sosiaalisen median palveluista eniten WhatsApp-, Facebook-, YouTube- sekä Instagram-palveluja. (Pönkä 2022.)

Medialukutaitoon liittyen ikäihmisistä on tehty jonkin verran tutkimuksia sekä käytännön työtä. Aikaisempien tutkimusten perusteella ikäihmiset ovat media-lukutaidoltaan moninainen ryhmä, eli medialukutaitoa tulisi kehittää joka alu-eella käytössä, ymmärryksessä ja tuottamisessa. Heikompaa medialukutaitoa voi tutkimusten mukaan ennustaa esimerkiksi alhainen koulutustaso, heikko terveydentila, kronologisesti korkea ikä, sosiaalinen eristäytyminen sekä asuinpaikan sijainti. (Rivinen 2022, 96.)

Opinnäytetyön toimeksiantaja oli Mikkelin Settlementin Ikädigi-hanke. Ikädigi-hankkeen tarkoituksena on tukea ikääntyneitä palveluiden ja digilaitteiden käy-tössä Mikkelin, Mäntyharjun sekä Kangasniemen alueella. Hankkeessa toi-mintamuotona on yksilö- ja ryhmäohjaukset ja koulutukset. Ikädigi-hankkeen tavoitteena on lisätä ikäihmisten osaamista älylaitteiden ja tietokoneiden käy-tössä, ikäihmisten medialukutaidon kehittyminen sekä rohkaista ikäihmisiä käyttämään digitaalisia palveluita. Sosiaali- ja terveysministeriön avustuskes-kus STEA rahoittaa hanketta. Hankkeessa toimii yhteistyökumppanina Etelä-

Savon hyvinvointialue Eloisa, ja hanke tekee yhteistyötä muiden alueen toimijoiden kanssa. Ikädigi-hanke toteutettiin vuosina 2023–2025. (Mikkelin Settlementti 2020.)

Toimeksiantajalla oli toive konkreettisesta tuotoksesta, esimerkiksi lautapelistä, jota he voisivat hyödyntää Ikädigi-hankkeessa sekä Mikkelin Settlementin toiminnassa jatkossakin. Opinnäytetyön aiheeksi tarkentui ikäihmisten medialukutaidon kehittäminen, mitä varten suunniteltiin ja luotiin medialukutaidosta lautapeli. Lautapeliä kokeiltiin ohjatuissa pelituokioissa Mikkelissä ja Mäntyharjulla. Aihe on hyvin ajankohtainen ja tärkeä tällä hetkellä, sillä medialukutaito on näkyvässä vahvasti yhteiskunnassamme eri toimintaympäristöissä. Opinnäytetyön tavoitteena oli kehittää ikäihmisten medialukutaitoa pelillisyydellä, minkä kautta tuotiin medialukutaidon moninaisuutta ikääntyneiden tietoisuuteen.

Suomen lainsäädännössä sanotaan, että ikääntyneellä väestöllä tarkoitetaan vanhuuseläkkeeseen oikeuttavaa henkilöä. (Laki ikääntyneen... 28.12.2012/980, 1.luku 3. § mom.1). Ikääntyneen ikää ei voida yksiselitteisesti määritellä. Eri tilanteissa ikääntyneellä voidaan tarkoittaa eri-ikäisiä henkilöitä. (Rivinen 2022, 96.) Tässä opinnäytetyössä tarkoitetaan ikääntyneellä ja ikäihmisellä pääsääntöisesti yli 65-vuotiaita.

2 MEDIALUKUTAITO

2.1 Medialukutaidon merkitys

Medialukutaito-käsitettä käytetään yleensä silloin, kun halutaan painottaa taitoja, joilla medioiden tuomaa informaatiota arvioidaan kriittisesti: tunnistaanko informaation taustalla olevia näkökulmia, tarkoituksia ja arvoja sekä oikeellisuutta ja luotettavuutta. (Rasi & Taipale 2020, 328–329.) Medialukutaito voidaan jakaa kolmeen osa-alueeseen. Se on taitoa tulkita sekä arvioida medioita, kykyä tuottaa sisältöä ja toimia mediaympäristössä. (Torniainen 2022).

Medialukutaito on nyt tärkeämpää kuin koskaan aikaisemmin, sillä medialukutaidon avulla ihmiset voivat navigoida modernissa uutisympäristössä ja tehdä tietoon liittyviä päätöksiä. Medialukutaito on tärkeä taito kaikille iästä riippumatta. Medialukutaito lisää vaikutusmahdollisuuksia ja ihmisten tietoisuutta ja

torjuu disinformaatiokampanjoita sekä digitaalisen median kautta leviävien va-
leutisten vaikutusta. (European Commission 2024.)

Medialukutaito on osa elämää eikä sillä ole ikärajaa. Medialukutaitoa tulee ke-
hittää ja ylläpitää, koska siinä ei tule koskaan valmiiksi. Varsinkin sosiaali-
sessa mediassa toimimiseen tarvitaan medialukutaitoa, sillä sosiaalisen me-
dian luomat positiiviset asiat voivat herkästi jäädä negatiivisten ajatusten alle.
Sosiaalinen media voi lisätä vuorovaikutusten lisäksi myös yhteisöllisyyttä
sekä tiedon ja kokemusten jakamista muiden kanssa. Nuoremmat käyttävät
sosiaalista mediaa ja nettiä enemmän ja eri tavalla kuin vanhemmat ikäluokat.
Koronapandemian myötä ikääntyneiden keskuudessa sosiaalisen median
käyttö lisääntyi. (Rivinen 2024.)

UNESCON tavoitteena on, että ihmiset oppisivat ajattelemaan kriittisesti sekä
tekemään hyviä valintoja verkossa. Media- ja informaatiolukutaitoa voidaan
määrittää taidoiksi, joiden avulla ihmiset pystyvät lisäämään hyötyjä ja vähen-
tämään haittoja uusissa tieto-, digitaali- ja viestintäympäristöissä. Sen avulla
ihmiset saavat tiedot sekä taidot, joilla he osaavat suhtautua kriittisesti verkko-
ympäristössä kohtaamiin erilaisiin sisältöihin. Lisäksi se kehittää ihmisten kriit-
tistä ajattelua, elinikäistä oppimista ja aktiiviseksi kansalaiseksi tulemistä. (Ki-
vinen 2022a.) EU on luonut audiovisuaalisia mediapalveluja koskevan direktii-
vin. Sen tarkoituksena on vahvistaa medialukutaidon roolia. Direktiivissä edel-
lytetään, että EU:n jäsenvaltiot tekevät edistäviä toimenpiteitä, jolla kehitetään
medialukutaitoja. (European Commission 2024.)

Ihmisten media ja informaatiolukutaito on välttämätöntä kestävän kehityksen
kannalta. UNESCO on maininnut, että media- ja informaatiolukutaito koskee
kestävää kehitystä, erityisesti esimerkiksi laadukasta koulutusta, sukupuolien
tasa-arvoa ja epätasa-arvon vähentymistä. (Xing 2019.) Kestävän sosiaalisen
kehityksen tarkoituksena on Karvosen ja Uotisen (2024) mukaan varmistaa
nykyisille ja tuleville sukupolville tasavertaiset mahdollisuudet ja perusoikeudet
osallistumisen ja hyvinvoinnin turvaamiseksi. Sosiaaliseen kestävyysliikkeen
myös yhteiskunnan monimuotoisuuden, tasa-arvon, köyhyyden, syrjäytymisen
ja eriarvoisuuden vähentäminen. (Karvonen & Uotinen 2024.)

Digi- ja väestövirasto, eli DVV, on luonut digitaitosuositukset. Digitaalitalous- ja digitaalisen osaamisen edistäminen -työpajassa syksyllä 2022. Työpajaan oli kutsuttu laajasti eri sidosryhmien edustajia. Kaikille yleisissä digilukutaitosuosituksissa mainitaan medialukutaito. (Digi- ja väestövirasto 2023, 3, 5.) Suomessa mediakasvatus on tarkoituksenmukaista, yhdenvertaista, ammatillisesti korkeatasoista ja ajan-kohtaista. Kattavan mediakasvatuksen avulla medialukutaitoja tuetaan ja edistetään. Mediakasvatustoiminta on käytännössä kestävä, eettistä ja tavoitteellista, jossa monet eri tahot suunnittelevat, toteuttavat ja kehittävät monipuolisesti mediakasvatusta. (Salomaa & Palsa 2019, 13.)

Hermet Simon on todennut jo vuonna 1971, että liiallinen informaation kuormitus johtaa huomiokyvyn heikentymiseen. Internetissä on useita eri toimijoita, joiden tarkoitus on saada ihmisten huomio. Ihmisen huomiointikyky on kuitenkin rajallinen, ja hakukoneilla löydetään valtavia määriä osumia. Tämän takia on tärkeää keskittyä vain oleelliseen tietoon, ja tähän tarvitaan strategisen sivuuttamisen taitoja. Yksi tapa lukea tietoa on niin sanottu lateraalinen lukutapa, jossa ihminen tarkistaa verkkotiedon taustan. Taustoilla tarkoitetaan faktoja, tilastoja ja lähteen luotettavuutta sekä sivustojen tarkempaa tarkastelua. (Kivinen 2022b.)

Internet koetaan tänä päivänä ajantasaiseksi tietolähteeksi, josta saadaan helposti ja nopeasti tietoa. Internetistä etsitään tietoa moneen eri tarkoitukseen. Tiedon syvä ymmärrys ja sen saavuttaminen haetusta tiedosta vaatii ihmiseltä prosessointia ja sen säätelyä. Kun ihmisellä ei ole ennestään aikaisempaa tietoa haettavasta aiheesta, on tärkeää tiedon alkuperän arviointi. Lähteen arvioinnissa ihminen voi miettiä kirjoittajan asiantuntijuutta juuri siihen aiheeseen ja tarkoitusperään sekä niiden rehellisyyttä. Esimerkiksi sosiaalisessa mediassa eri alojen asiantuntijat voivat ottaa kantaa aiheisiin, jotka eivät kuitenkaan ole heidän erikoisalaansa. (Killi 2022.)

2.2 Medialukutaito vai digilukutaito

Medialukutaito sekä digiosaaminen ovat päällekkäisiä käsitteitä. Medialukutaidon käsitettä käytetään, kun kriittisesti korostetaan digitaalisten medioiden tiedon luotettavuuden sekä oikeellisuuden arviointia ja lisäksi tunnistaa taustalla

olevia näkökulmia ja arvoja. (Rasi & Taipale 2020, 328–329.) Digilukutaito pitää sisällään laitteiden teknisen osaamisen lisäksi myös sosiaalisia ja kognitiivisia taitoja. Digilukutaitoon kuuluu myös kyky arvioida verkossa olevan tiedon oikeellisuutta sekä ymmärtää eri alustojen ja hakukoneiden käyttölogiikkaa. Digiturvataitoihin liittyy tietämys siitä, millaisia tietoja itsestään antaa verkossa ja kenelle tietoja luovuttaa. Omaa käyttäytymistään esimerkiksi keskustelupalstoilla tulee pohtia ja tietää, miten toimia. (Kukkonen 2023.) Tällä hetkellä käytetään useita termejä digilukutaidosta. Yleisiä termejä ja lähestymistapoja voivat olla muun muassa some-lukutaito, kriittinen lukutaito ja Internet-lukutaito. Euroopan komissio käyttää termiä digitaalinen lukutaito. (Kivinen 2022a.)

Medialukutaito mielletään laajasti eri linjauksissa. Yleisesti hyväksyttävää määritelmää medialukutaidolle ei ole, vaikka sitä on tutkittu ja siitä on keskusteltu. Muita käsitteitä, kuten monilukutaitoa, mediasivistystä tai mediataittoa käytetään medialukutaidon ohella. Medialukutaidot kattavat näissä linjauksissa kaikenlaiset oman mediatuottamisen osaamisen taidot. (Salomaa & Palsa 2019, 10.)

Digitaalinen informaatiolukutaito on tulkitsemista, analysointia, ymmärtämistä, kykyä käyttää ja levittää sekä luoda informaatiota asianmukaisesti ja turvallisesti digitaalitekniikan avulla sosiaalisessa mediassa. Digitaalinen informaatiolukutaito käsittää myös medialukutaitoja. Kun osataan arvioida kriittisesti eri tietolähteitä, antaa se ihmisille valmiudet ilmaista tietoon perustuvia näkökulmia sekä mahdollisuuden osallistua tietoon perustuviin yhteiskunnallisiin asioihin. Huolimatta siitä, että puhekielessä käytetään eri termejä ja käsitteitä, ajatuksena on kuitenkin se, että uudenlaista digitaalista lukutaitoa tarvitaan. Digilukutaitoa tarvitaan jatkuvasti kehittyvien media- ja informaatiokanavien ymmärrettävään toimintaan. (Kivinen 2022a.)

2.3 Ikäihmisten medialukutaito

Suurimmat erot työikäisten ja ikääntyneiden välillä liittyivät kriittiseen medialukutaitoon, tiedonhakuun ja tiedon arviointiin (Digi- ja väestövirasto 2023, 15). Rasin ym. (2020) katsauksen mukaan voidaan päätellä, että edistämiseen

tähtäävät ikääntyneiden medialukutaidot tarvitsevat luovaa rikastamista sisällön, tarjoajien, vastaanottajien, tavoitteiden ja pedagogisten lähestymistapojen osalta ja vaativat edelleen niiden kehittämistä (Rasi ym. 2020).

Niin medialukutaito kuin digiosaaminen nähdään uusina kansalais- ja perustaitoina. Ikääntyneet ovat työpaikkojen ja oppilaitosten järjestämän koulutuksen ulkopuolella, joten vastuu tuen tarjoamisessa on yleensä lähipiirillä, kolmannella sektorilla tai yrityksillä. Jos ikääntyneet eivät saa riittävää tukea, ovat he vaarassa jäädä digitaalisten palveluiden ulkopuolelle. (Rasi & Taipale 2020, 328.) Tietoturvan sekä yksityisyyteen liittyvien asioiden harjoittelulla pystytään vähentämään ikääntyneiden kokemia pelkoja sekä ennakkoluuloja liittyen digitaalisten palveluiden käyttöön (Pihlainen & Ng 2022, 191–192).

Nonformaalista eli lyhytaikaista ja vapaaehtoista oppimista tarjotaan järjestöissä sekä yhdistyksissä. Tämä tyyli on myös ikääntyneiden parissa suosituin oppimistapa. (Pihlainen & Ng 2022, 194.) Tuessa ja ohjauksessa keskitytään harvemmin digiosaamiseen ja medialukutaidon ulottuvuuksiin, kuten esimerkiksi kykyyn arvioida kriittisesti digitaalisten medioiden informaatiota tai taitoihin osallistua sisällöntuottajana digitaaliseen viestintään. (Rasi & Taipale 2020, 330.)

Ikääntyneet käyttävät Internetiä sekä sosiaalista mediaa harvemmin ja suppeammin kuin nuoremmat ikäryhmät. Ikääntyneiden medialukutaidoissa on kehittämistä yleisesti, ja heillä on vähemmän mahdollisuuksia helpottaa arkeaan sähköisten palveluiden avulla. Heikot medialukutaidot heikentävät mahdollisuuksia vastavuoroisuuteen sekä uutisten seuraamiseen ja jakamiseen mediassa. Medialukutaidot vahvistavat henkilön toimijuutta omassa elämässään, laajentavat yhteiskuntaan osallistumisen mahdollisuuksia, lisäävät kognitiivista toimintakykyä sekä sosiaalisia suhteita. (Vuojärvi ym. 2022, 142.)

Digitalisaation vaarana on syrjäyttää ikääntyneitä yhteiskuntaan osallistumisesta, niiden palveluista ja tiedon välityksestä. Hyvät medialukutaidot lisäävät myös muita lukutaitoja kuten ikääntyneiden terveydenlukutaitoja. Terveydenlukutaidoilla tarkoitetaan kykyä etsiä, ymmärtää ja arvioida omia terveystietoja. Tulevaisuudessa voidaan olettaa terveydenlukutaidon olevan hyvinvointia

edistävä tekijä, sillä terveyspalvelut digitalisoituvat jatkuvasti. (Vuojärvi ym. 2022, 142.)

Ikääntyneiden medialukutaidon edistämisen tehokkaista ja mielekkäistä opetusmenetelmistä löytyy jonkin verran tutkimuskirjallisuutta. Aikaisemmista tutkimuksista voidaan siis päätellä, että oppimissisällön tulee perustua ikääntyneiden omakohtaisiin medialukutaitoon liittyviin tarpeisiin ja kiinnostuksiin. (Rasi ym. 2020.) Digitaitojen opetuksessa ja toimintaa tukiessa tulee kiinnittää erityistä huomiota siihen, miten ikääntyneiden digitaitojen oppiminen pystytään varmistamaan mahdollisimman monelle tasavertaisesti (Aavikko ym. 2022, 213). Ikääntyneet opiskelevat mielellään muiden kanssa, mikä lisää yhteenkuuluvuuden tunnetta ja sosiaalista kanssakäymistä. Ikääntyneet hakeutuvat opiskelemaan sellaista aihetta, jota he pitävät itselleen tärkeänä ja merkityksellisenä. Itsestä lähtevä oppiminen on mukavaa sekä hyvää vapaa-ajan toimintaa. (Pihlainen & Ng 2022, 192.)

Yleisessä käytössä on myös termi *digitaalinen oppiminen*, jolla tarkoitetaan sitä, että oppimisessa ja tiedonhankinnassa käytetään teknologiaa. Digitaalinen oppiminen on tärkeää omaehtoisessa tiedonhankinnassa, joka on ikääntyneillä usein muodollista opiskelua tärkeämpää. On ajateltu, että ikääntyneet ovat tässä heikommassa asemassa, koska samat haasteet koskevat digitaalista oppimista kuin perinteisempääkin oppimista. Motoriset haasteet voivat olla myös ongelma digitaalisessa oppimisessä. Suurin haaste on kuitenkin motivaation puute ikääntyneiden kohdalla. (Suutama 2022, 293.)

EU:n direktiivitasolle medialukutaito on nostettu ensimmäistä kertaa vuonna 2018. Tämä tarkoittaa, että EU:n jäsenvaltioilla on kansalaistensa medialukutaidon edistämiseen velvoite. Ikäihmisten median ja digitaalisten palveluiden käyttöä koskevista tilastoista voidaan tehdä joitain päätelmiä ikäihmisten digiosaamisesta. Tutkimusten antamien viitteiden mukaan esimerkiksi verkkomaiannon ja sosiaalisen median valeuutisten tunnistamiseen osalla ikäihmisistä ei ole riittävää medialukutaitoa. Heille voi olla vaikeaa arvioida mediassa kuvailun terveysriskeihin liittyvän tiedon luotettavuutta. (Rasi & Taipale 2020, 328–329).

Ikääntyneet yleensä luottavat Internetissä olevaan tietoon. Ikääntyneiden tietämys tietoturvallisuuteen ja yksityisyyteen liittyvistä riskeistä on vähäisempää kuin nuoremmilla ihmisillä. Heikko lähdekritiikin puute voi aiheuttaa virheellisen tiedon omaksumista, mikä voi johtaa henkisiin, terveydellisiin ja taloudellisiin vahinkoihin. Ikääntyneiden tulee varautua Internetiin liittyviin uhkiin kuten viruksiin, tietojenkalasteluun ja tietomurtoihin. (Pihlainen & Ng 2022, 191.)

Suomessa on tehty Vanhustyön keskusliiton toimesta kyselytutkimus yli 65-vuotiaille ikääntyneille liittyen ikääntyneiden käyttämiin medioihin ja ajankohtaisiin tiedon lähteisiin. Raportti kyselytutkimuksesta julkaistiin tammikuussa 2024. Pääosin kyselyyn vastanneet seurasivat itsenäisesti perinteisen median välityksellä ajankohtaisia asioita ja uutisia radiosta, televisiosta ja sanomalehdistä. Osalle Internetin hakukoneet ja sosiaalinen media olivat myös tuttuja tapoja seurata ajankohtaisia asioita ja uutisia. Osa kuitenkin koki nämä median kanavat haastaviksi. Vastaajat, jotka halusivat kehittää mediataitojaan, halusivat opiskella niitä itsenäisesti käytännön ja kokeilujen kautta ennemmin kuin ryhmissä tai kursseilla. Myös toisen henkilön opetus katsottiin mielekkääksi. (Metsävainio ym. 2024, 2, 4, 12.)

Kyselytutkimuksessa kävi ilmi, että eri ikäryhmät käyttävät medioita erilaisiin tarkoituksiin. Ikääntyneet olivat hyvin tyytyväisiä mediataitoihinsa ja kokivat, etteivät tarvitse uusia medialukutaitoja. Media kuitenkin muuttuu jatkuvasti, mikä vaatii uuden opettelua koko ajan kaikilta ikäryhmiltä. Eri-ikäisille ihmisille tulisi tarjota erilaisia tapoja, keinoja ja motivaatioita uusien asioiden opiskeluun. (Metsävainio ym. 2024, 12.)

2.4 Medialukutaidon kehittymisen esteet

Aikaisemmat kokemukset ja kielteiset tunteet ovat usein syynä, jos ikääntynyt välttelee ja kyseenalaistaa uuden oppimista. Kielteistä asennetta voivat aiheuttaa myös motivaation puute ja asenne, palveluiden ja laitteiden käyttäminen sekä aikaisemmat kokemukset ja kokemattomuus asiaa kohtaan. Ikääntyneen kielteistä asennetta digitalisaatiota kohtaan voi lisätä motivaatio ja asenne, esimerkiksi kaipaus vanhoista ajoista, jolloin asiointi oli ikääntyneiden mielestä helpompaa. Itselleen voi olla hankala myöntää, ettei ymmärrä, miten laitetta käytetään. Ikääntynyt voi kokea jäävänsä yhteiskunnan ulkopuolelle,

jos laitteiden ja palveluiden käyttäminen tuottaa haasteita, mikä saattaa kasvattaa kielteistä asennetta. Positiiviset kokemukset kannustavat ja rohkaisevat yrittämään ja kokeilemaan. (Negatiivinen asenne s.a.)

Useasti kielteisiä asenteita lisää kokemattomuus, joka aiheutuu yleensä kii-reen ja huonosti toteutetun käyttöopastuksen takia. Tilanteessa, jossa ikääntynyt ei tiedä kuinka toimia hän kokee yleensä itsensä osaamattomaksi ja koke-
mattomaksi, joka voi johtaa häpeän tunteiseen. Opastuksessa on tärkeää kes-
kittyä rohkaisemiseen ja positiivisten hyötyjen esille tuomiseen sekä kannusta-
miseen. (Negatiivinen asenne s.a.)

Ikääntyneet voivat kokea sukupuolesta riippumatta digipelokkuutta. Yleisimpiä syytä digipelokkuudelle ovat digiturvallisuuteen liittyvät asiat, motivaatio sekä asenne, virheiden pelko, kokemattomuus ja fysiologiset syyt. Taustalla on yleensä pelkotila siitä, että tekee jotain peruuttamatonta tai väärää käyttäes-
sään digilaitteita. Julkisuudessa tulee esille jatkuvasti erilaisia digiturvallisuu-
teen liittyviä vinkkejä, varoituksia ja uutisia. Digiturvallisuutta saatetaan jopa korostaa liiaksi, jolloin se lisää myös pelkoja. (Digipelokkuus s.a.)

Ikääntyneet pelkäävät Internetissä huijatuksi tulemista ja verkossa tapahtuvaa muuta rikollisuutta. Medialukutaidon kehittäminen lisää turvallisuuden tun-
netta, ja sillä tuetaan ikääntyneitä Internetissä toimimiseen. Medialukutaidon
kehittämisellä voidaan tukea taitoja, joilla voidaan tehdä vastuullisia ja turvalli-
sia valintoja verkossa. Ikääntyneille voi aiheuttaa haasteita englannin kielestä
alkunsa saaneet uudis- ja trendisanat tai liian tekninen teksti. Jos ikääntynyt ei
ymmärrä kieltä, jota digipalveluissa käytetään, ei hän silloin uskalla käyttää
palvelua. Medialla on suuri vaikutus siihen, uskaltavatko ikääntyneet käyttää
digitaalisia palveluja, sillä mediassa käsitellään paljon negatiivisia asioita liit-
tyen ikääntyneiden digitaitoihin. (Hiltunen s.a.)

3 IKÄIHMISTEN PELIPOHJAINEN OPPIMINEN

3.1 Pelien hyödyt

Pelejä hyödynnetään opetuksessa motivaation lisääjänä ja muokkaamassa asennetta opeteltavaa asiaa kohtaan. Vaikeiksi koettuja asioita, kuten mate-
matiikan ja kielten opiskelua, voidaan helpottaa pelaamisen kautta. Tälle on

syntynyt oma tutkimuksen ala *opetusviihde*, englanniksi edutainment. (Forsell 2023.)

Ikäihmisillä on käytetty opetuksellisia pelejä opetuksen tukena, ja oppimistulokset sekä kokemukset olivat positiivisia. Tämän takia myös ikääntyneillä tulisi käyttää opetuksen tukena pelejä. (Forsell 2023.) Pelaamisesta saatuja hyötyjä voi olla, uusien taitojen oppiminen, onnistumisen kokemukset ja eläytyminen toisen henkilön kokemuksiin, rentoutuminen sekä uusien ihmiskontaktien luominen (THL 2023).

Leikillisyydelle ei ole tiettyä määritelmää, sillä se on monitahoinen. Leikillisuus on prosessina orientoitumista, asennoitumista ja yhdessä tekemistä. Yleensä leikillinen oppiminen vähentää jännitteitä ja lisää positiivisia tunteita sekä rakentaa yhteistä luottamusta. Leikillisyyden liittäminen oppimiseen voi luoda motivoituneempia sekä innokkaampia oppijoita. Yhteinen tekeminen ja oppiminen on palkitsevaa. (Kangas 2014, 73–74, 76, 78). Leikillisuus liittyy myös pelillisyyteen. Tutkimuksissa on liitetty leikillisuus muun muassa sairauksista, masennuksesta ja ahdistuksesta toipumiseen, myönteisten ystävyys-suhteiden syntymiseen ja luovaan ongelmanratkaisuun. Pelillisuus ja leikillisuus ovat keinoja, jonka avulla voidaan oppia vaikeuksien kohtaamista, kasvattaa omia kykyjä ja ajatella voimavarakeskeisesti ongelmakeskeisen ajattelun sijaan. Kun halutaan edistää heikoimmassa asemassa olevien hyvinvointia ja osallisuutta, pelillisuus ja pelit ovat näistä syistä erityisen hyviä toimintatapoja. (THL 2023.)

3.2 Pelillisuus ja pelillistäminen

Pelillisyydellä tarkoitetaan tavoitteellista käyttäytymistä, jossa halutaan konkreettisella ja mielekkäällä tavalla käsitellä asioita. Pelillisuus mielletään usein digitaalisiin peleihin tai videopeleihin. Myös perinteisemmät pelit ovat hyödyllisiä. (THL 2023.)

Suomessa hyödynnetään yhteiskunnassa jo peleille tyypillisiä tyynejä. Pelillisyydellä voidaan kehittää hyvinvointia sekä terveyttä monin eri tavoin. Ryhmätoiminta lisää sosiaalisia kontakteja, kehittää ihmissuhteita ja auttaa käsittelemään vaikeita asioita. Pelillisuus kehittää oppimiseen liittyviä taitoja, kuten kärsivällisyyttä, tunteiden hallintaa sekä ajankäyttöä. Peleillä ja pelaamisen avulla

saadaan ihmiset asioiden pariin, vaikka ne olisivat hankalasti lähestyttäviä. Pelillä, joka on toteutettu vuorovaikutteisesti sekä viihdyttävästi, voidaan tavoittaa ihmisiä, joita eivät muuten pelin teemat kiinnostaisi. Pelitutkimuksessa on käynyt ilmi, että pelien hauskuus ja mielekkyys perustuvat yleensä pelistä saatuihin hallinnan ja onnistumisen kokemuksiin, jännityksen tunteeseen ja sosiaalisiin kanssakäymisiin. (Metropolia ammattikorkeakoulu 2021, 8–10.)

CONNEXT-hankkeessa kehitettiin eri lähestymistapoja pelilliseen työtöteeseen. Lähestymistapoina olivat pelin kehittäminen, jolloin tehtiin peli alusta asti itse ja pelien yhteiskehittäminen, jonka avulla saatiin sisällöllisesti ja teknillisesti parhaimpia pelejä. (Metropolia ammattikorkeakoulu 2021, 18.) Pelillistäminen sekä pelipohjainen oppiminen ovat hyvin samantyyllisiä, sillä molemmat edistävät motivaatiota sekä sitouttavat oppimiseen. Näillä on kuitenkin pieniä eroavaisuuksia. Pelillistämällä tarkoitetaan, että pelin elementtejä yhdistetään oppimistilanteisiin, kun taas peliin perustuvassa oppimisessä oppiminen on suunniteltu pelin ominaisuuksiin ja periaatteisiin. (Gamification and Game-Based Learning. s.a.)

Pelillistäminen on sitä, että oppimistilanteessa käytetään pelielementtejä, mutta ei luoda koko peliä. Oppimispelit on kehitetty, jotta pelaaja oppii uusia taitoja sekä saa tietoa ja vahvistaa jo aikaisemmin opittua. Oppimispelin tavoitteena on saavuttaa oppimista pelin aikana, kun taas viihdepelit on kehitetty suoraan viihtymistä varten. Suurin osa ihmisistä on pelannut viihdepelejä, joista voi oppia, mutta se ei ole viihdepelien tavoite. (Boller & Kapp 2017, 22–23.)

Pelejä voidaan luoda joko verkossa pelattaviksi tai kasvokkain tapahtuviksi. Usein voidaan ajatella, että pelien tulisi olla verkossa, mutta tämä ei ole aina paras vaihtoehto. Lautapelit ja korttipelit ovat tehokkaita tapoja vahvistaa tietoa ja käsitteitä. Usein myös yksinkertainen korttipeli voi olla kustannustehokas tapa saavuttaa haluttu oppimistulos. (Boller & Kapp 2017, 22–23.)

Ero pelin ja leikin välillä on itse tavoite. Tavoite on tärkeä kaikentyyppisissä peleissä, erityisesti niissä, jotka on suunniteltu oppimista varten. Peli ilman haastetta voi olla tylsä. Kuitenkin liian haastava peli voi olla turhauttava. Oppimispelin kannalta on tärkeää löytää tarpeeksi haastetta, mutta pelaajien tulee

kuitenkin hallita peli helposti ja nopeasti. Oppimispelissä säännöt tulee pitää yksinkertaisina ja helposti ymmärrettävinä, jotta ne edistävät oppimista. Säännöt tarkoittavat sitä, että kaikilla pelaajilla on samat mahdollisuudet pärjätä pelissä. (Boller & Kapp 2017, 4.)

4 PELIN SUUNNITTELU

4.1 Ketterät menetelmät

Tässä toiminnallisessa opinnäytetyössä käytettiin ketterien menetelmien periaatteita ja hyötyjä, jotka sopivat hyvin lautapelin suunnitteluun ja kehittämiseen. Ketterä menetelmä, englanniksi agile, painottaa nopeaa reagointia muutoksiin, korostaa joustavuutta ja jatkuvaa kehittämistä (Agile eli ketterä s.a.). Menetelmiä on alun perin alettu kehittämään ohjelmistokehitystä varten. Myöhemmin ne ovat laajentuneet myös muille aloille, ja niitä on hyödynnetty yhä enemmän vuodesta 2015 lähtien. (Dong ym. 2024.)

Yleinen periaate ketterissä menetelmissä on, että oppiminen tapahtuu kokeilujen ja onnistumisten sekä epäonnistumisten kautta. Menetelmiin kuuluu lisäksi joustavuus, muutosmyönteisyys ja suora kommunikaatio. Ketteryys perustuu vuorovaikutukselle, ja menetelmät sopivat hyvin pieniin sekä keskikokoisiin luoviin projekteihin. (Koulutus 2024.) Ketterissä menetelmissä käytetään asiakaslähtöistä toimintatapaa, jolla tarkoitetaan, että asiakkaan toiveet, tarpeet ja odotukset asetetaan toiminnan lähtökohdaksi (Asiakaslähtöinen s.a.).

Ketterä työskentely perustuu lyhyisiin työvaiheisiin, joissa pyritään tekemään jotain valmista esiteltävää, eli pyritään kehittämään mahdollisimman nopeasti toimiva tuote tai palvelu. Tuotteesta saadun palautteen perusteella sitä jatkokehitetään yhdessä loppukäyttäjien kanssa, jolloin päästään tekemään ajantasaista ja aidosti tarpeisiin vastaavia ratkaisuja. Menetelmässä vastuu jakautuu selkeästi. Ketterissä menetelmissä moniammatillinen tiimi lisää prosessin läpinäkyvyyttä ja mahdollistaa haasteiden tarkastelun monesta eri näkökulmasta. (Ekholm & Lehtonen 2021.)

Ketterien menetelmien keskeinen periaate on päästä pois kankeasta toimintatavasta, ja tarkoituksena on siirtyä joustavampaan ja mukautuvampaan lähestymistapaan. Tämä parantaa sopeutumiskykyä käsitellä uusia ja vaihtuvia muutoksia projekteissa. Lähestymistapana menetelmässä korostetaan asiakkaiden osallistumista ja kykyä mukautua asiakkaiden tarpeisiin. (Dong ym. 2024.)

4.2 Ikääntymisen muutokset

län myötä näkökyky heikkenee vähitellen. Ikääntyminen aiheuttaa myös muutoksia värien näkemisessä, jolloin voi olla vaikeampaa erottaa sinistä vihreästä, kun taas punainen keltaisesta voi olla helpommin erotettavissa. Lämpimien kontrastisävyjen käyttäminen voi taas parantaa näkemistä. (Brodkey 2022.) Ikääntymiseen liittyy silmän mykiön sameutuminen, joka vaikuttaa mykiön päästämän valon vähenemiseen, ja tämä voi heikentää hämäränäköä, sekä kontrastierotuskykyä. Myös mykiössä valon sironta lisääntyy, mikä aiheuttaa häikäistymistä kuvan laadun heikentymisen lisäksi. (Wedenoja 2022, 238.)

Selkeän julkaisun suunnitteluun on laadittu ohjeistus painotuotteiden valmistusta varten. Suositukset sopivat kaikenlaisten tekstien tuottamiseen, mutta ensisijaisesti ne on tarkoitettu käytettäväksi virallisissa asiakirjoissa. Ohjeessa kerrotaan, että heikkonäköisille kirjainkokoisuus on 16. Teksti on luettavampaa, jos kontrasti taustan ja tekstin välillä on huomattava. Tämä vaikuttaa luettavuuteen enemmän kuin tekstin koko. Paras kontrasti saadaan mustalla tekstillä ja valkoisella pohjalla. Taustassa suositellaan käytettäväksi yhtä väriä, sillä esimerkiksi luettavuutta heikentää huomattavasti kuviollinen tausta. (Näkövammaisten liitto 2020.)

Jos fontti on hyvin vaalea, voi taustaväriä käyttää myös tummaa. Hyvä kirjaintyyppi tekstiin on selkeä ja yksinkertainen esimerkiksi Sans serif -tyyppi. Muita hyviä kirjaintyyppejä ovat myös Verdana, Gill, Helvetica ja Arial. Koristeellisia ja käsialakirjoitusta muistuttavia kirjaintyyppejä tulee välttää. Pienaakkoset erottuvat toisistaan helpommin kuin suuraakkoset. Yleensä tekstinkäsittelyohjelman vakioasetukset soveltuvat riviväliksi. (Näkövammaisten liitto 2020.)

Muistiin sekä oppimiseen liittyy yleisiä kielteisiä käsityksiä vanhenemiseen liittyen. Ikääntyneet oppivat päivittäin uusia asioita esimerkiksi muilta ihmisiltä, tiedotusvälineistä tai kohdatessaan uusia ongelmia. Tällaiseen oppimiseen ei liity konkreettisia tavoitteita, jolloin sitä ei välttämättä mielletä uuden oppimiseksi. Keskushermoston toiminta hidastuu ikääntyessä, mikä vaikuttaa muistitoimintojen hidastumiseen, jolloin oppiminen vaatii enemmän aikaa. Ikääntyneillä oppimistulokset voivat olla yhtä hyviä kuin nuoremmillakin, jos ikääntyneet saavat käyttää aikaa tiedon prosessointiin ja muistiin tallentamiseen. Yksittäisten asioiden oppiminen voi olla haastavampaa ikääntyessä, mutta kuitenkin ikääntyminen ei heikennä syvällisempään oppimiseen liittyviä taitoja. (Suutama 2022, 290–292.)

Normaalissa ikääntymisessä ei tapahdu kognitiivisia muutoksia mitkä haittaisivat päivittäisissä toiminnoissa. Kognitiivisilla toiminnoilla tarkoitetaan kaikkia toimintoja, jotka liittyvät tiedon vastaanottamiseen, varastointiin, sen käsittelyyn ja niihin liittyviin prosesseihin. Kognitiivisiin toimintoihin liittyy lisäksi puheen tuottaminen ja sen ymmärtäminen sekä tarkkaavaisuus, päättelykyky, muisti ja havaintojen tekeminen. Uusien tilanteiden ja oppimisen kannalta erityisen tärkeää ovat muistitoiminnot. Terveillä ikääntyneillä säilyy ikääntyessä kyky oppia uutta sekä sopeutuminen uusiin tilanteisiin. (Hänninen & Hallikainen 2022, 281.)

Kognitiivisista toiminnoista ikääntyminen vaikuttaa joustaviin toimintoihin, mitkä sisältävät muun muassa uuden oppimista ja sen varassa olevaa päättelyä, työmuistia ja prosessoinnin nopeutta. Kognitiivinen ikääntyminen on yhteydessä aivojen muutoksiin. Yksilöittäin suurta vaihtelua on havaittavissa aivoissa tapahtuvien muutosten ja kognitiivisten suoriutumisten kanssa. (Hänninen & Hallikainen 2022, 283.)

Digiteknologia tukee ikääntyneiden kognitiivista hyvinvointia ja näin antaa edellytyksen elinikäiseen oppimiseen. Internetin kautta ikääntyneet saavat sisältöä vapaa-aikansa viettämiseen sekä kiinnostuksen kohteisiinsa, minkä avulla he voivat asettaa itselleen tavoitteita. On todettu, että Facebookin käyttäminen kehittää terveiden ikääntyneiden työmuistia. Sosiaalisesti ja kognitiivi-

sesti aktiiviset ikääntyneet säilyttävät toimintakykynsä paremmin kuin eristäytyneet ja passiiviset ikääntyneet. Digitaalisten sovellusten käyttö on vähentänyt ikääntyneiden kokemaa yksinäisyyttä ja lisännyt koettua hyvinvointia sekä sosiaalisia verkostoja. (Pihlainen & Ng 2022, 191.)

Ikääntymisen muutokset tulevat selvimmiksi esiin niin sanotussa lyhytkestoisessa työmuistissa. Työmuisti tarkoittaa sitä, että tulee saman aikaisesti säilyttää ja prosessoida uutta ja aikaisemmin opittua tietoa. Ikääntyminen vaikuttaa työmuistiin sitä enemmän, mitä vaikeammasta tehtävästä on kyse. Mitä enemmän ja vieraampaa tietoa tulisi tallentaa muistiin lyhyessä ajassa, sitä heikommassa asemassa ovat ikääntyneet nuorempiin verrattuna. (Suutama 2022, 288.)

Jos muistettavaan asiaan liittyy tunteita tai henkilökohtaisia merkityksiä, on muistiin painaminen todennäköisesti tehokasta ja mieleen painaminen onnistuu hyvin. Jos ikääntyneellä on muistiansa kohtaan kielteisiä asenteita voi se vaikuttaa, etteivät he luota muistiinsa, ja tämän takia he eivät osallistu toimintaan, joka voisi ylläpitää muistia. Mielessä säilymisen kannalta on tärkeää, että haluaa muistaa asioita. (Suutama 2022, 291.)

Normaaliin ikääntymiseen liittyvät muistin muutokset eivät vaikuta ikääntyneiden arkielämässä selviytymiseen (Suutama 2022, 290). Ikääntyneiden oppimisen erityspiirteet eivät juurikaan eroa nuorempien ihmisten oppimisesta. Ikääntyneitä auttaa oppimisessa kiireettömyys ja rauhallisuus, opitun asian liittäminen aiemmin opittuun tai omaan elämään sekä opittavan asian jakaminen pieniin osiin ja tehokas kertaaminen. Oppiminen on tehokasta, jos se on intensiivistä ja se tapahtuu pienissä ryhmissä, joissa on mahdollisuus keskustella asioista. Liiallista teorian painottamista tulee välttää oppimisessa. Ikääntyneiden kanssa opetusmuodot ja ympäristöt tulisi suunnitella niin, että ne ottavat huomioon yleiset kuulo ja näköongelmat. (Suutama 2022, 293.)

Jos ikääntynyt haluaa oppia uusia tietoja ja taitoja sekä käyttää oppimiaan kykyjä, jää vanhenemiseen liittyvä kykyjen heikkeneminen korkeaan ikään asti yleensä vähäiseksi. Oppimisen ja muistin kannalta on parasta, että muistia käytetään ikävaiheista ja elämäntilanteista huolimatta. Se myös tukee oppimista eri elämänvaiheissa. (Suutama 2022, 297.)

4.3 Opetuspelin suunnittelu

Pelillä tarkoitetaan tekemistä, jossa on säännöt, haaste ja tavoite, jotka ohjaavat tavoitteisiin pääsyä. Peli on vuorovaikutusta joko toisten pelaajien, pelialustan tai niiden molempien kanssa. Pelissä on selkeästi määritelty pelissä eteneminen sekä voitto ja häviö. Pelin ja leikin ero on tavoite. Tavoite kertoo selkeästi, milloin peli loppuu. (Boller & Kapp 2017, 4.)

Pelin säännöt tulee pitää yksinkertaisina. Liian vaikeat säännöt voivat aiheuttaa kognitiivista kuormitusta, jolloin pelaajat oppivat vain pelin pelaamista, eivätkä niinkään itse pelissä olevaa oppimistavoitetta. Kuitenkaan pelistä ei tule tehdä liian hauskaa, koska se voi hankaloittaa itse oppimista. (Boller & Kapp 2017, 25.) Hyvin suunnitellussa pelissä pelaajat tietävät, ovatko he voittaneet pelin tai milloin peli on ohi. Pelissä tulee olla selkeä voitto, josta kaikki pelaajat ovat samaa mieltä. Pelit aiheuttavat usein pelaajissa tunteita, ja oppimispelin suunnittelussa tulee myös ottaa tämä huomioon. (Boller & Kapp 2017, 5.)

Koeversio on ensimmäinen versio pelistä. Pelin koeversio antaa mahdollisuuden testata peliä. Koeversio tulee olla pelattavissa, ja siinä tulee olla tarpeeksi materiaalia, että pelistä saadaan tietoa, onko peli hauska ja opettavainen. Koeversion tekeminen auttaa kertomaan, onko peli oppimiskokemukseltaan hyvä, onko peli mukaansa tempaiseva ja mitä pelistä tulisi muuttaa tai poistaa. (Boller & Kapp 2017, 87–88, 93.)

Vaikka pelin suunnitteluun käytettäisiin aikaa ja huolellisuutta, oikea palaute saadaan vain silloin, kun ihmiset pelaavat oikeasti peliä. Ihmiset huomaavat pelatessaan virheitä ja poikkeamia pelissä. Opetuspelin suunnittelussa on tärkeää tehdä pelistä koeversio. Testipelaamisessa huomioidaan esimerkiksi pelikokemukset, onko pelissä järkeä, onko peliä helppo ymmärtää ja onko peli valmis. Testipeli tarkoittaa sitä, että peliä muokataan niin, jotta se toimii kuten oli tarkoitus. Pelin suunnittelussa voi herkästi jäädä kiinni omaan suunnitelmaan, ja negatiivista palautetta voi olla haastava ottaa vastaan. Kuitenkin palaute pelistä tulee ottaa vastaan rakentavasti, jonka myötä tehdään tarvittavia muokkauksia peliin. Vaikka pelin testikäyttäjien palaute on hyvä lähde, ei

kaikki palaute välttämättä ole pätevää. Pelaajien palautetta tulee punnita pelin tavoitteiden kanssa. (Boller & Kapp 2017, 95, 105.)

Kun ikääntyneitä ohjataan medialukutaidon kanssa, tulee ottaa huomioon ryhmän koko. Parhaimmat oppimistulokset saadaan pienryhmissä, pareittain tai yksilöllisessä opetuksessa. Ryhmät, joissa on eritasoisia medialukutaidon valmiuksia, tarjoavat vertaisapua toisilleen helpommin. (Rivinen 2021, 73–74.)

Parhaat oppimistulokset saadaan, kun noudatetaan kolmivaiheista prosessia. Ensimmäisessä vaiheessa ohjaaja esittelee pelin sekä sen tavoitteet. Toisena pelaajat pelaavat peliä. Kolmantena ohjaajat ja pelaajat kertovat, mitä oppivat pelistä. Oppimispelissä tärkeänä periaatteena on, että voitto on riippuvainen oppimisesta. Toinen tärkeä periaate on, että häviäjän sekä voittajan on opittava pelistä. Peli tulee suunnitella niin, että se kannustaa oppimaan koko pelin ajan. Pelissä voittoa ei tule korostaa liikaa, sillä häviäjää voi harmittaa tai suuttuttaa häviäminen. (Boller & Kapp 2017,26.)

5 OPINNÄYTETYÖN TAVOITE JA TARKOITUS

Opinnäytetyön tavoitteena oli kehittää ikäihmisten medialukutaitoa. Pelillisyydellä tehostettiin ikäihmisten medialukutaidon ulottuvuuksien ymmärrystä sekä sen tärkeyttä ja tarkoitusta. Lautapelin pelillisyyden ja leikillisyyden tarkoituksena oli tehostaa ikäihmisten oppimista ja tehdä oppimisesta mielekkäämpää. Opinnäytetyön tarkoituksena oli suunnitella ja ideoida konkreettinen lautapeli, joka käsittelee medialukutaitoa. Lautapeliä pelaamalla ikäihmiset saivat lisää tietoa medialukutaidosta ja sen tärkeydestä.

Opinnäytetyön toimeksiantajalla oli toive konkreettisesta tuotoksesta, jota he voisivat hyödyntää Ikädigi-hankkeessa sekä Mikkelin Settlementin toiminnassa jatkossakin. Toimeksiantajan toiveeseen toiminnallisesta ja konkreettisesta tuotoksesta oli vaikuttanut edellisen vuoden vähäinen osallistujamäärä medialukutaitoon liittyvissä luennoissa sekä asiakkaiden palaute. Opinnäytetyön idea lautapelin luomisesta tuli toimeksiantajalta. Idea oli hyvin ajankohtainen, mielenkiintoinen ja toteuttamiskelpoinen, joten aihetta alettiin kehittämään lisää opinnäytetyötä varten. Lisäksi lautapelistä suunniteltiin helposti muokattava, jotta lautapeliä voisi hyödyntää tulevaisuudessa ja se olisi aikaa kestävä.

Pääkohderyhmänä ja opinnäytetyön hyödynsaajia olivat Mikkelin Setlementin Ikädigi-hanke sekä Mäntyharjun ja Mikkelin kohtaamispaikkojen asiakkaat. Ikädigi-hankkeen asiakkaat ovat pääasiassa ikäihmisiä. Lautapeli jäi Mikkelin Setlementin ikädigi-hankkeen hyödynnettäväksi. Mikkelin Setlementti sai lautapelistä työkalun, jolla he pystyivät lisäämään ja kehittämään ikäihmisten parissa medialukutaitoa. Hyödynsaajina olivat myös Mikkelin Setlementti sekä heidän kohtaamispaikkojensa asiakkaat. Lautapeli jäi myös meille itsellemme käytettäväksi, joten voimme hyödyntää sitä tulevaisuudessa geronomin työtehtävissä ikäihmisten parissa.

6 TIEDONHANKINTA JA OHJELMISTOT

Tiedonhankinnassa huomioitiin mahdollisimman ajantasainen tieto, sillä digitalisaatiossa tapahtuu kehitystä jatkuvasti. Opinnäytetyössä hyödynnettiin uutta ja ajantasaista tutkittua tietoa sekä huomioitiin myös kestävä kehitys. Opinnäytetyön tiedonhankinnassa käytettiin aineistoja, jotka olivat luotettavista tietokannoista muun muassa Finnasta, Kaakkurista, Google Scholarista ja Theseuksesta. Aineistoina käytettiin suomen- ja englanninkielisiä kirja- ja verkkolähteitä. (XAMK 2024). Aineistonkeruussa käytettiin hakusanoina muun muassa medialukutaito, pelillisuus, media literacy, gamification, lautapeli hyödyt, ikääntyneet, ikäihminen, digitaalinen, digilukutaito, ketterät menetelmät ja kestävä kehitys.

Lautapeli suunniteltiin Canva-ohjelmalla, joka on graafisen suunnittelun ohjelmisto, jolla pystyy luomaan grafiikkaa nopeasti (Miiala Digital s.a.). Käytössä oli Canva-ohjelman maksullinen versio toimeksiantajalta ja näin pääsimme käyttämään samaa brändipakettia, jolla he itse suunnittelevat sosiaalisen median mainokset ja tapahtumien mainostamisen. Brändipaketissa oli huomioitu jo valmiiksi tietty värimaailma, jonka on katsottu sopivan ikäihmisille.

Canva-ohjelmaa hyödyntäen tarkoituksena oli suunnitella lautapeli, joka sisältää medialukutaitoon liittyvät kysymyskortit. Pelin ja korttien suunnittelussa käytettiin Mikkelin Setlementin brändipaketin mukaisia värikoodeja. Toimeksiantaja vastasi valmiin pelimateriaalin valmistamisesta yhteistyössä mainostoi-

miston kanssa. Lisäksi opinnäytetyön kirjoittamisessa käytettiin Office 365 -paketin Word-ohjelmistoa ja Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun opinnäytetyön mallipohjaa.

7 LAUTAPELIN KEHITTÄMINEN

Lautapelin kehittäminen aloitettiin pohtimalla, mitä tulisi ottaa huomioon pelin suunnittelussa, sillä pääkohderyhmänä olivat ikääntyneet ja pelin tavoitteena oli medialukutaidon kehittäminen oppimistarkoituksessa. Ikääntymisen tuomat muutokset huomioitiin pelin graafisessa ilmeessä ja pelin suunnittelussa huomioitiin Näkövammaisten liiton (2020) ohjeistukset. Lautapeli pyrittiin pitämään lämpöisen sävyisenä. Pelilauta sekä kortit suunniteltiin mattapintaisina, jotta ne eivät johda valoa ja ehkäisevät mahdollista häikäistymistä. Väriteema lautapelissä oli Mikkelin Settlementin brändipaketin mukainen.

Korttien koko oli A6 ja kirjaintyyppinä käytettiin Work Sans -tyyliä, kirjainkoko 16. Kirjaintyylinä käytettiin pienaakkosia ja näin saatiin kortit yksinkertaiseksi ja selkeästi luettaviksi. Tekstin väri oli musta ja tausta valkoinen, jolloin kontrasti oli tarpeeksi suuri. Kortteja tehtiin neljän eri kategorian mukaan seuraavanlaisesti: verkon vaarat, nippelitieto, yleistieto sekä sanasto. Jokaisen kategorian mukaisesti käytettiin korteissa teeman värejä.

Lautapelin koeversiota varten jokaiseen kategoriaan tehtiin 20 korttia. Pelilautoja suunniteltiin myös useampi vaihtoehto testipeliä varten, sillä tarkoituksena oli, että ikädigi-hankkeen asiakkaat antoivat niistä palautetta. Pelilaudoille oli merkitty selkeästi pelin aloitusruutu ja maaliruutu. Pelilaudat olivat kaikki A3-kokoisia, ja jokaiselle kategoriale peliruutuja oli 7–8 kappaletta.

Lautapelin säännöt tehtiin A4-kokoselle valkoiselle pohjalle, jossa käytettiin myös mustaa Work Sans 16 -tekstityyliä. Näin taustavärin ja tekstin kontrasti ohjeissa oli tarpeeksi suuri ja teksti oli selkeästi luettavissa. Pelin säännöt pidettiin mahdollisimman selkeinä ja helposti ymmärrettävissä. Säännöissä kerrottiin suositus pelaajamäärästä ja tiedot siitä, mitä lautapeli sisältää. Lautapelin tavoitteena oli ikäihmisten medialukutaidon kehittäminen ja ensimmäisenä maaliin pääseminen, mikä kerrottiin selkeästi säännöissä. Valmistelut ennen pelin aloittamista oli kerrottu myös säännöissä. Pelilauta tuli asetella pöydälle

ja laittaa korttipinot tekstipuoli alaspäin pelilaudan vierelle. Säännöissä ohjeistettiin myös jokaista pelaajaa valitsemaan itselleen pelinappula peliä varten ja kerrottiin, että suurimman luvun nopalla heittänyt aloittaa pelin.

Pelilaudalla edetään heittämällä noppaa ja siirrytään nopan osoittaman luvun mukaisesti. Peliruudun värin mukaan edellinen pelaaja nostaa pinosta kortin, jonka lukee ääneen vuorossa olevalle pelaajalle. Pelaaja vastaa kortin kysymykseen tai toimii kortin ohjeen mukaisesti. Oikeasta vastauksesta sai uuden heittovuoron, kun väärästä pysyttiin pelilaudalla paikoillaan. Säännöissä oli erikseen kerrottu pelin päättymisestä, jolloin voitto ei jää epäselväksi. Pelin voittaja on se, joka pääsee ensimmäisenä maaliruutuun ja tämän jälkeen peli päättyy.

8 KOEVERSIO JA PALAUTE

8.1 Testiryhmät ja peliaika

Lautapelistä suunniteltiin ja valmistettiin ensin koeversio. Toimeksiantaja järjesti lautapelin koeversion pelaamiseen testiryhmät. Testiryhmien tarkoituksena oli pelata lautapeliä ja antaa sen myötä palautetta kohtaamispaikkojen ohjaajille lautapelin toimivuudesta sekä graafisesta ilmeestä. Testipelaaminen toteutettiin kahtena eri päivänä tammikuussa 2025 Mikkelin Settlementin keskustan kohtaamispaikassa, jossa peliin osallistui kolme ikääntynyttä, ja Haukivuoren kohtaamispaikassa, jossa osallistui kuusi ikäihmistä. Peliä testattiin kolmen eri ryhmän pelaamana. Kussakin ryhmässä oli kolme pelaajaa.

Koeversion testipelaamista varten laadittiin muutama kysymys testiryhmäläisille, jotta he kiinnittäisivät huomiota pelatessaan kohtiin, joista toivottiin erityisesti palautetta. Kysymykset koskivat pelin nimeä, ohjeiden selkeyttä, pelin ulkonäköä, korttien sisältöä, onko kortteja tarpeeksi sekä vapaata palautetta pelistä. Lisäksi testiryhmille tuli kertoa, kuka pelin on suunnitellut ja miksi sellainen on tehty sekä mikä on pelin tavoite. Testipeliin osallistuneet pelaajat antoivat palautetta pelistä testipelaamisen aikana toimeksiantajalle. Toimeksiantajalta saatiin palaute Teams -palaverin välityksellä suullisesti sekä hän kertoi samalla myös omia huomioita pelistä.

Koeversion peliaika kolmen henkilön ryhmissä oli kestänyt 20–35 minuuttia. Yhdessä testiryhmässä oli mietitty, että jos he olisivat keskustelleet aiheista enemmän, olisi peliaika myös pidentynyt. Toisessa testiryhmässä oli syntynyt enemmän keskustelua medialukutaitoon liittyen. Pelaajat olivat myös pohtineet, jos peliä pelattaisiin ohjaajavetoisesti, niin ohjaaja voisi haastaa keskusteluun kysymysten jälkeen.

8.2 Nimiehdotukset ja kokemukset lautapelin toimivuudesta

Pelaajilta kysyttiin ehdotuksia lautapelin nimeksi. Pelaajat olivat kokeneet pelin nimen keksimisen hankalaksi ja olivat ehdottaneet tekoälyn hyödyntämistä nimen keksimisessä. Pelaajilta pelille tulleita nimiehdotuksia oli Ikädigin mediamestari, Digitaiturit, Seniori digimestarit ja Digitaitaja vai digihuijari.

Pelin ohjeet ja säännöt oli koettu hyväksi ja selkeäksi, ja niistä ymmärrettiin pelin idea hyvin. Toinen testiryhmästä oli pohtinut, tuleeko maaliin mennä tasaluvulla. Tästä ei ollut mainintaa ohjeissa, eikä tämä tuottanut ongelmia muissa testiryhmissä. Lisäksi toinen ryhmä oli maininnut, että ohjeissa olisi hyvä olla maininta, mitä pelissä olevat kortit sisältävät. Toisessa ryhmässä verkon vaarat -kortti oli aiheuttanut ensimmäisen kortin kohdalla hämmennystä. Ja sen myötä he olivat pohtineet voisiko ohjeissa olla mainittuna, mitä eroa on verkonvaarat kortilla.

Pelilaudaksi valikoitui jokaisessa testiryhmässä sama pelilauta, vaikka vaihtoehtoja oli useampi. Pelilauta oli yksimielisesti testaajien mielestä selkeä, ja pelaaminen oli sen myötä kiinnostava aloittaa. Pelilaudalla olevat mustat ja tummansiniset palloruudut olivat huonosti erotettavissa toisistaan ja moni pelaaja oli sekoittanut ne keskenään. Aloitus- sekä maaliruudut voisi pelaajien mielestä olla isompina pelilaudalla, jolloin ne olisivat helposti erotettavissa. Testiryhmät kokivat, että pelilaudalla olisi voinut olla enemmän yleistietoon ja sanastoon liittyviä palloruutuja, kun taas verkonvaara palloruutuja koettiin olevan liikaa.

8.3 Pelikorttien yleisilme ja sisältö

Pelikortit koettiin selkeiksi ja yleisilmeeltään raikkaaksi. Testipelaajien mielestä oli hyvä idea, että molemmilla puolilla korttia on näkyvissä väriteema. Kortit olivat sopivan kokoiset ja korttien teksti sekä fontti oli hyvä ja selkeä.

Pelikorttien kysymysideat koettiin hyväksi. Korteissa oleva kysymys ja vastaus tulisi kuitenkin erottaa jotenkin toisistaan, esimerkiksi kuvio väliin tms. sillä osa testiryhmäläisistä oli lukenut kysymyksen jälkeen epähuomiossa myös suoraan vastauksen. Nippelitieto- ja sanastokysymyksiin toivottiin kaikkiin A/B/C vaihtoehdot, sillä osa kysymyksistä todettiin vaikeiksi ilman vaihtoehtoja, mutta kuitenkin todettiin, että on hyvä olla vaikeampia ja helpompia kysymyksiä. Osa kysymyksistä voisi olla myös käänteisiä, jolloin sanan selityksestä pitää päätellä etsittävä termi tai vastauksesta kysymys. Yleistieto korteista mietittiin, voisivatko ne olla aina samalla kaavalla esimerkiksi oikein/väärin, kyllä/ei tai totta/tarua, sillä se helpottaisi kysyjää ja vastaajaa. Kaikkiin kortteihin toivottiin lyhyttä selitystä, mitä asia tarkoittaa.

Pelikortteihin liittyen ehdotettiin, josko nippelitieto yhdistettäisiin yleistieto- ja sanastokortteihin. Näin saataisiin enemmän kortteja yleistietoon ja sanastoon. Yleistietokorttien määräksi oli ajateltu 50 kappaletta, sanastokorttien määräksi 30–40 kappaletta ja verkon vaara -korttien määräksi 20 korttia.

Lisäksi osassa verkonvaara korteissa oli ohjeena pysyä paikallaan yksi pelikierros. Tämä koettiin haastavaksi ja testipelaajat pohtivat, miten sen voisi muistaa, sillä paikallaan pysyminen unohtui pelin edetessä. Verkonvaara kortit koettiin sisällöltään hauskoiksi. Pelaajat olivat miettineet myös, että pelissä olisi hyvä olla bonus- tai timanttikortti, josta saisi esimerkiksi mahdollisuuden edetä pelissä nopeammin. Timanttibonuskortissa voisi olla myös haastavampi kysymys ja kortista oli myös keskusteltu, kuinka se toisi lisää visuaalista ilmettä pelilautaan.

8.4 Muut huomiot ja yhteenveto

Testipelaajat kokivat pelin innostavana. He oppivat siitä uutta, ja varsinkin tarkennukset korteissa toi lisätietoa aiheesta. Osassa korteissa kysymysten asetelu oli koettu haastavaksi. Pelilautaan toivottiin lisää visuaalisia yksityiskohtia,

mutta ei osattu kertoa minkälaisia. Peli koettiin hieman vaikeaksi. Toisaalta joku oli kokenut pelin osittain vaikeaksi ja toivoi monipuolisesti eri tasoisia kysymyksiä.

Pelissä koettiin olevan toimiva pohja ja pelattavuus. Ohjeet olivat pääosin selkeät ja hyvät. Pelissä oleva suositus pelaajien määrästä 2–4 henkilöä oli juuri sopiva, eikä omaa vuoroa tarvinnut odottaa liian kauaa. Pelin kesto 20–35 minuuttia oli testiryhmän mielestä hyvä. Pelilautaan toivottiin hieman visuaalisuutta lisää ja eri väristen palloruutujen määrää pyydettiin miettimään. Kysymysten muotoilua tulisi myös hieman täsmentää.

Yleisesti pelistä oli jäänyt hauska ja hyvä tunne. Testipelaajat olivat mielisään, että tällainen peli tehdään, sillä peli innostaa aiheeseen ja se herätti hyvää keskustelua. Testiryhmäläiset pelaisivat myös mielellään jatkossa lautapeliä.

Koeversion testiryhmän palautteen perusteella muokkasimme ja viimeistelimme lautapelin valmiiksi ja kohderyhmällä sopivammaksi. Lautapelin kehitysprosessissa hyödynnettiin ketterien menetelmien periaatteita. Toimeksiantaja ja ikääntyneet saivat antaa suoraa palautetta pelin toimivuudesta. Ketterien menetelmien avulla lautapelin kehittämiseen saatiin monitahoisen ryhmän huomiot, jonka myötä valmis lautapeli kehitettiin kohderyhmälle eli ikääntyneille sopivaksi.

9 LAUTAPELI JA PELITUOKIOT

9.1 Valmis lautapeli

Toimeksiantaja hyväksyi ensin valmiin lautapelin, jonka jälkeen he huolehtivat valmiin lautapelin konkreettisesta tuottamisesta yhteistyössä painotalon kanssa. Valmis lautapeli oli sovittu painettavaksi mattapintaisena, sillä mattapintainen painettu tuote ei heijasta valoa eikä aiheuta heijastuksia, mikä olisi ollut ikääntyneille parhain vaihtoehto. Sovitusta poiketen painotalo ei pystynyt tuottamaan pelilautaa ja sääntöjä mattapintaisina. Toimeksiantaja oli hankkinut lisäksi neljä pelinappulaa sekä nopan peliä varten. Pelilauta tehtiin A3-kokoisena, jossa oli valmiina taitokset. Lautapelin reunoille tuli jättää 0,5 cm marginaali tulostuksen vuoksi. Kortit tehtiin A6-kokoisena, ja niissä oli pyöristetyt

kulmat. Pelilaudan sisään tuleva ohje oli A4-kokoinen. Lisäksi peliin tehtiin tarroina kanteen pelin nimi, kannen sisäpuolelle peliin liittyvä saateteksti sekä ohjeet takakanteen. Lautapelin laatikoksi valikoitui ruskea A4-kokoinen laatikko, joka suljetaan nauhalla. (kuva 1).



Kuva 1. Valmis lautapeli

Valmiista lautapelistä poistettiin nippelitietokortit ja niiden tilalle suunniteltiin timanttibonuskortit, jolla pääsee liikkumaan pelilaudalla nopeammin. Pelilaudasta vähennettiin verkon vaarat -ruutuja, ja lisättiin yleistieto- ja sanastoruutuja. Lisäksi pelilaudalle tehtiin kolme kappaletta timanttibonusruutuja. Valmiissa lautapelissä kortteja oli seuraavanlaisesti: yleistieto 50 kpl, sanasto 40kpl, verkonvaarat 20kpl ja timanttibonus 10kpl. (kuva 2).



Kuva 2. Lautapeliin kuuluvien korttien kategoriat ja graafinen ilme

Jokaiseen kategoriaan tehtiin infokortti, jossa kerrotaan enemmän korttien sisällöstä. Tekstiasuun kiinnitettiin myös huomiota ja tekstin keskitykset sekä kielioppi tarkistettiin vielä huolellisesti ennen painatusta. Pelikorttien sisällössä huomioitiin medialukutaidon kolme ulottuvuutta, jotka auttavat kehittämään, tulkitsemaan ja arvioimaan medialukutaitoa sekä kykyyn toimia ja tuottaa sisältöä mediaympäristössä (Torniainen 2022).

9.2 Pelituokiot

Mikkelin Settlementin Ikädigi-hankkeen verkkosivuilla oli ilmoitus maaliskuun kuukausiliitteessä Ikädigi-Mediamestarit pelituokiosta. Pelituokiot järjestettiin Mäntyharjussa sekä Mikkelissä maaliskuussa 2025. Pelaamiseen osallistui Mäntyharjussa seitsemän ikäänntyntä ja Mikkelissä osallistuneita oli myös seitsemän. Lisäksi tuokioihin osallistui ohjaajia sekä yksi Mikkelin Settlementin opiskelija. Ennakoilmoittautumista ei pelituokioihin vaadittu.

Pelituokion alussa esittelimme itsemme ja kerroimme osallistujille vielä pelin tarkoituksen ja tavoitteen. Tämän jälkeen osallistujat tutustuivat itse peliin ja pelin ohjeisiin. Pelituokioiden aikana pelattiin Ikädigi Mediamestari -lautapeliä, joka oli suunniteltu medialukutaidon kehittämiseen. Teimme havaintoja pelituokioiden aikana ja huomioimme jokaisen ryhmän erikseen sekä annoimme tarvittaessa lisäohjausta pelaamisen tueksi. Molempiin tuokioihin oli varattu puolitoista tuntia aikaa ja, yhden pelin kesto oli noin 25 minuuttia. Pelaamisesta innostuttiin ja pelattiin useita kierroksia, mikä tuotti samalla lisää keskustelua medialukutaidosta. Tunnelma oli hyväntuulinen ja peli tuotti innostusta sekä naurua aiheeseen liittyen.

Keskustelimme jokaisen ryhmän kanssa erikseen, kun heidän pelaamisensa oli päättynyt. Pelaajat kertoivat, että peli kehitti heidän medialukutaitoaan. Pelaaminen oli mielekästä, peli koettiin hauskaksi, ja pelin avulla sai uutta tietoa medialukutaidosta, mitä pelaajat eivät itse tulleet ajatelleeksi. Kysymykset olivat pelaajien mukaan monipuolisia, hyödyllisiä ja hauskoja.

Lautapeli koettiin kokonaisuudessaan selkeäksi, ja sen graafista ilmettä keuhuttiin taitavasti suunnitelluksi. Mattapintaiset isot kortit pysyivät hyvin kädessä, vaikka mattapinta teki korttien ottamisen hieman hankalaksi korttipinosta, minkä vuoksi se oli haaste osalle pelaajista. Korttien yleisilme ja teksti koettiin selkeäksi, helppolukuiseksi ja ymmärrettäväksi. Lautapeliä suositeltiin kaikille henkilöille, jotka käyttävät digilaitteita. Pelaajat kyselivät vielä jääkö peli Mikkelin Settlementille, jotta he voivat pelata sitä myös jatkossa.

10 POHDINTA

10.1 Opinnäytetyön tulokset, johtopäätökset ja jatkokehittäminen

Opinnäytetyön tavoitteena oli kehittää ikäihmisten medialukutaitoa pelillisesti. Pelin tavoitteena oli tuoda medialukutaidon tärkeys ja tarkoitus keskusteluun ja parantaa ikääntyneiden medialukutaidon ulottuvuuksien ymmärrystä. Lautapelin pelillisyyden ja leikkisyyden tarkoituksena oli tehdä oppimisesta mielekkäämpää ja tehostaa näin ikäihmisten oppimista. Opinnäytetyöprosessi tehtiin syksyn 2024 - kevään 2025 aikana suunnitellussa aikataulussa. Lautapelin koeversion testipelaamisella saatiin arvokasta palautetta, joka oli suunnittelu- prosessin onnistumisen kannalta tärkeää. Kohderyhmän huomioiminen ja keskeisiin asioihin perehtyminen oli edellytys, jotta päästiin tavoitteeseen.

Tutustuimme aiheemme teoreettisiin lähtökohtiin ja keskeisiin käsitteisiin eri lähteiden avulla ja selvitimme, mitä aiheesta tiedetään jo ennestään. Tutkimusten perusteella ikääntyneet ovat moninainen ryhmä ja medialukutaitoa tulee kehittää jatkuvasti (Rivinen 2022). Medialukutaidon edistämiseen tarvitaan luovaa rikastamista sisällön, vastaanottajien, tavoitteiden ja pedagogisten lähestymistapojen osalta sekä vaativat edelleen niiden kehittämistä (Rasi ym. 2020). Jos muistettavaan asiaan liittyy tunteita tai henkilökohtaisia merkityksiä, on muistiin painaminen todennäköisesti tehokasta ja mieleen painaminen

onnistuu hyvin. Kielteiset asenteet ikääntyneiden muistista voivat aiheuttaa sen, että ikääntyneet eivät luota muistiinsa tai osallistu toimintaan mikä voisi ylläpitää muistia. Mielessä säilymisen kannalta on tärkeää, että haluaa muistaa asioita. (Suutama 2022, 291.)

Opetuksellisia pelejä on käytetty opetuksen tukena, ja oppimistulokset sekä kokemukset olivat positiivisia. Tämän takia myös ikääntyneillä tulisi käyttää opetuksen tukena pelejä. (Forsell 2023.) Lautapeli koettiin hyväksi menetelmäksi uuden oppimiseen, ja sen myötä medialukutaito kehittyi luontevasti. Pelaamisen avulla syntyi keskustelua aiheesta ja siihen liittyvistä henkilökohtaisista kokemuksista. Pelituokiot edistivät ikääntyneiden sosiaalista kanssakäymistä ja pelaaminen toi ikääntyneille onnistumisen kokemuksia. Tämän avulla onnistuttiin vähentämään ikääntyneiden pelkoja uusia asioita kohtaan. Medialukutaitoon liittyvät kielteiset asenteet vähenivät ja itsevarmuus kasvoi.

Pelituokioista tehtyjen havaintojen pohjalta huomattiin, että ikääntyneillä on hyvin monitasoiset medialukutaitovalmiudet. Lautapeli, joka on kehitetty ikääntyneet huomioiden, on hyvä oppimismuoto ikääntyneille. Pelituokioista saadun palautteen perusteella Ikädigi Mediamestari-lautapelin pelaamisen myötä oppiminen oli mielekästä ja ikääntyneiden medialukutaidon ulottuvuuksien ymmärrys, tärkeys ja niiden tarkoitus kehittyi. Opinnäytetyön tulosten perusteella voidaan päätellä, että opinnäytetyön tavoite kehittää ikäihmisten medialukutaitoa saavutettiin.

Toimeksiantaja kertoi palautteessaan, että opinnäytetyöprosessi oli heidän mielestään erittäin onnistunut kokonaisuus, joka osoitti hyvää suunnittelua, ammatillisuutta ja vahvaa yhteistyökykyä. Alusta lähtien näkyi kiinnostus aiheeseen, mikä kulki koko prosessin läpi ja ikääntyneet otettiin kokonaisuudessaan huomioon. Ketterä kehittäminen näkyi prosessissa, jossa edettiin suunnitelmallisesti, vaikka aikataulu oli tiukka. Ikädigi Mediamestari -lautapelin graafinen ilme oli selkeä ja kohderyhmä oli hyvin huomioitu. Pelituokioissa ikääntyneiden osallisuus huomioitiin hienosti. Usea osallistuja oli kertonut pelin alussa, että heitä jännittää. Jännitys kuitenkin unohtui pelin alkaessa, sillä ohjaustyylillä oli rauhallista, selkeää ja helposti lähestyttävää. Pelituokioiden aikana tunnelma oli iloinen ja lämminhenkinen. Medialukutaidon kehittämisen tarve

on huomattu ja lautapeliä tullaan hyödyntämään asiakkaiden kanssa jatkossakin.

Pohdimme erilaisia jatkokehittämis ideoita. Lautapeli on helposti muokattavissa, ja sitä voidaan hyödyntää moneen eri tarkoitukseen. Peliin liittyvät kortit ovat hyödynnettävissä myös ilman pelilautaa, jolloin kortit toimivat esimerkiksi keskustelukortteina. Muokattavuuden ansiosta kysymyksiä voidaan kehittää haastavammaksi ja ajankohtaisemmaksi. Ikääntyneiden medialukutaidon tietämys ja osaaminen kehittyy jatkuvasti, jolloin lautapeliin voidaan tuoda haasteita lisäämällä kysymyksiä, joihin etsitään vastausta Internetistä. Ikädigi Mediamestari -lautapeliä voidaan hyödyntää myös eri ikä- ja väestöryhmissä opetuksellisena menetelmänä.

10.2 Opinnäytetyön luotettavuus ja eettisyys

Opinnäytetyö tehtiin hyvän tieteellisen käytännön edellyttämällä tavalla, jonka peruseriaatteita ovat vastuunkanto, luotettavuus, rehellisyys ja arvostus (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2023, 11). Tässä toiminnallisessa opinnäytetyössä vastuu jakautui tasapuolisesti. Prosessia suunniteltiin ja edistettiin yhteistyössä, jossa molemmat osallistuivat luotettavasti ja rehellisesti opinnäytetyön tekemiseen.

Opinnäytetyön luotettavuutta lisäsi se, että lähteiden kanssa oltiin kriittisiä ja käytettiin vain luotettavia lähteitä. Lähdeviittaukset tehtiin Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun Xamkin ohjeiden mukaisesti. Lisäksi teksti referoitiin huolellisesti, jolloin plagiointia ei tapahtunut. Raportin kirjoittamiseen saimme ohjausta ja neuvoja ohjaavalta opettajalta sekä kielenopettajalta. Opinnäytetyö tehtiin Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun Xamkin ohjeiden mukaisesti.

Opinnäytetyö ei edellyttänyt tutkimuslupaa, sillä opinnäytetyössä ei tutkittu tai käytetty aineistonkeruussa tutkimuslupaa edellyttäviä toimenpiteitä. Opinnäytetyöstä tehtiin kirjallinen sopimus Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun Xamkin, opinnäytetyön tekijöiden sekä Mikkelin Settlementin Ikädigi-hankkeen eli toimeksiantajan kanssa.

LÄHTEET

Aavikko, L., Pihlainen, K. & Kärnä, E. 2022. Ikäihmisten digitaitojen vertaisopetusprosessi. Teoksessa Korjonen-Kuusipuro, K., Raisi-Heikkinen, P., Vuojärvi, H., Pihlainen, K. & Kärnä, E. (toim.) Ikääntyneet digiyhteiskunnassa – elinikäisen oppimisen mahdollisuudet. Helsinki: Gaudeamus, 211–228.

Agile eli ketterä s.a. Taskmill. WWW-dokumentti. Saatavissa: https://taskmill.fi/ketteran-organisaation-abc/agile-eli-kettera/?_gl=1*3yoo7z*_up*MQ..*_ga*MjcwNjMzM-jAuMTc0MTUwMDc5OA..*_ga_PJ72BQSSEZ*MTc0MTUwMDc5Ny4xLjAuMTc0MTUwMDc5Ny4wLjAuMA [viitattu 14.3.2025].

Asiakaslähtöinen s.a. Taskmill. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://taskmill.fi/ketteran-organisaation-abc/asiakaslahtoinen/> [viitattu 14.3.2025].

Boller, S. & Kapp, K. 2017. Play to learn: everything you need to know about designing effective learning games. Alexandria, VA: ATD Press.

Brodkey, F. 2022. Aging changes in the senses. WWW-dokumentti. Päivitetty 21.7.2022. Saatavissa: <https://medlineplus.gov/ency/article/004013.htm> [viitattu 6.12.2024].

Digi- ja väestövirasto. 2023. Digitaitosuositukset: Mitä pitää osata, jotta nyky-yhteiskunnassa pysyy mukana? PDF-dokumentti. Päivitetty 8.5.2023. Saatavissa: https://dvv.fi/documents/16079645/0/Digitaitosuositukset_2023_DVV.pdf/43da7b15-b081-70da-26a0-a8f75dd04393/Digitaitosuositukset_2023_DVV.pdf?t=1684749754836 [viitattu 26.10.2024].

Digipelokkuus s.a. Digi- ja väestövirasto WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://dvv.fi/ikaihmiset-digipelokkuus> [viitattu 14.3.2025].

Dong, H., Dacre, N., Baxter, D. & Ceylan, S. 2024. What is Agile Project Management? Developing a New Definition Following a Systematic Literature Review. WWW-dokumentti. Julkaistu 20.5.2024. Saatavissa: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/87569728241254095> [viitattu 14.3.2025].

Ekholm, J. & Lehtonen, U. 2021. Miksi ketterä kehittäminen on tärkeää sinunkin organisaatiollesi – mistä on kysymys ja kuinka pääset alkuun. WWW-dokumentti. Päivitetty 2.12.2021. Saatavissa: <https://www.futurice.com/blog/miksi-kettera-kehittaminen-on-tarkeaa-sinunkin-organisaatiollesi> [viitattu 2.11.2024].

European Commission. 2024. Media literacy. WWW-dokumentti. Päivitetty 15.10.2024. Saatavissa: <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/media-literacy> [viitattu 17.10.2024].

Forsell, M. 2023. Kestävää pedagogiikkaa ikäihmisille opetuksellisten pelien avulla. WWW-dokumentti. Päivitetty 8.6.2023. Saatavissa: <https://www.versuslehti.fi/kriittinen-tila/kestavaa-pedagogiikkaa/> [viitattu 28.10.2024].

Gamification and Game-Based Learning s.a. University of Waterloo. Saatavissa: <https://uwaterloo.ca/centre-for-teaching-excellence/catalogs/tip-sheets/gamification-and-game-based-learning> [viitattu 11.1.2025].

Hiltunen, S. s.a. Ikääntyneiden medialukutaidossa korostuu saavutettavuus. Saatavissa: <https://mediataitoviikko.fi/ikaantyneiden-medialukutaidoissa-korostuu-saavutettavuus/> [viitattu 18.2.2025].

Hänninen, T. & Hallikainen, I. 2022. Kognitiiviset toiminnot. Teoksessa Rantanen, T., Kokko, K., Sipilä, S. & Viljanen, A. (toim.) Gerontologia 5. painos. Helsinki: Duodecim, 280–285.

Kangas, M. 2014. Leikillisyyttä peliin: näkökulmia leikillisyyteen ja leikilliseen oppimiseen. Teoksessa Kronfors, L., Kangas, M. & Kopisto, K. (toim.) Oppiminen pelissä: pelit, pelillisuus, leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 73–92.

Karvonen, S. & Uotinen, J. 2024. Sosiaalinen kestävyys. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.oph.fi/fi/opettajat-ja-kasvattajat/sosiaalinen-kestavyys> [viitattu 9.11.2024].

Killi, C. 2022. Tutkiva nettilukeminen vaatii kriittistä lukutaitoa. Faktabaari. WWW-dokumentti. Päivitetty 14.09.2022. Saatavissa: <https://faktabaari.fi/edu/5-tutkiva-nettilukeminen-vaatii-kriittista-lukutaitoa/> [viitattu 20.1.2025].

Kivinen, K. 2022a. Digitaalinen informaatiolukutaito (DIL) – Mitä se on? Faktabaari. WWW-dokumentti. Päivitetty 14.09.2022. Saatavissa: <https://faktabaari.fi/edu/1-digitaalinen-informaatiolukutaito-dil-mita-se-on/> [viitattu 20.1.2025].

Kivinen, K. 2022b. Verkkolukutaidot ja -strategiat. Faktabaari. WWW-dokumentti. Päivitetty 14.09.2022. Saatavissa: <https://faktabaari.fi/edu/6-verkkolukutaidot-ja-strategiat/> [viitattu 20.1.2025].

Koulutus. 2024. Mitä ovat ketterät menetelmät? – Scrum, Lean ja muut tutuksi. WWW-dokumentti. Päivitetty 18.6.2024. Saatavissa: <https://www.koulutus.fi/opaat/projektinhallinta/ketteratmenetelmat-19939> [viitattu 2.11.2024].

Kukkonen, M. 2023. Digiosallisuuden edistäminen. Terveys- ja hyvinvoinninlaitos. WWW-dokumentti. Päivitetty 22.12.2023. Saatavissa: https://thl.fi/aiheet/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-edistamisen-mallit/digiosallisuuden-edistaminen#Digilukutaito_ja_digiturvallisuus [viitattu 25.12.2024].

Laki ikääntyneen väestön toimintakyvyn tukemisesta sekä iäkkäiden sosiaali- ja terveyspalveluista 28.12.2012/980.

Metropolia Ammattikorkeakoulu. 2021. Hurahda pelilliseen työotteeseen! Ideoita toiminnallisiin tehtäviin. Teoksessa Niemi, J. & Salmenkangas, M. (toim.) Helsinki: Metropolia Ammattikorkeakoulun julkaisuja. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.metropolia.fi/julkaisut/2021/01/05/hurahda-pelilliseen-tyootteeseen-ideoita-toiminnallisiin-tehtaviin/>

vissa: <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/509065/2021%20OIVA%2043%20Hurahda%20pelilli-seen%20ty%C3%B6tteeeseen.pdf?sequence=2> [viitattu 11.1.2025].

Metsävainio, M., Ziessler, N., Niemi, E. & Etelämäki, T. 2024. Seniorien mediataidot. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://seniorsurf.fi/wp-content/uploads/Raportti_kyselytutkimus_Seniorien-mediataidot_Senior-Surf_VTKL_2024.pdf [viitattu 27.2.2025].

Miiala Digital s.a. Canva – ilmainen kuvankäsittelyohjelma. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://miiladigital.fi/canva-ilmainen-kuvankasittelyohjelma/> [viitattu 2.11.2024].

Mikkelin Settlementti. 2020. Ikädigi-hanke 2023–2025. WWW-dokumentti. Päivitetty 22.09.2020. Saatavissa: <https://www.mikkelinsettlementti.fi/ikadigi/ikadigi-hanke/> [viitattu 16.10.24].

Negatiivinen asenne s.a. Digi- ja väestövirasto. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://dvv.fi/ikaihmiset-negatiivinen-asenne> [viitattu 14.3.2025].

Näkövammaisten liitto. 2020. Ohje selkeän julkaisun suunnitteluun. WWW-dokumentti. Päivitetty 29.04.2020. Saatavissa: <https://www.nakovammaisten-liitto.fi/fi/ohje-selkean-julkaisun-suunnitteluun> [viitattu 3.12.2024].

Pihlainen, K. & Ng, K. 2022. Hakeutuminen opetukseen ja vertaisohjaukseen. Teoksessa Korjonen-Kuusipuro, K., Raisi-Heikkinen, P., Vuojärvi, H., Pihlainen, K. & Kärnä, E. (toim.) Ikääntyneet digiyhteiskunnassa – elinikäisen oppimisen mahdollisuudet. Helsinki: Gaudeamus, 189–210.

Pönkä, H. 2022. Korona ja Ukrainan sota lisäsivät suomalaisten sosiaalisen median käyttöä. Faktabaari. WWW-dokumentti. Päivitetty 14.09.2022. Saatavissa: <https://faktabaari.fi/edu/4-korona-ja-ukrainan-sota-lisasivat-suomalaisten-sosiaalisen-median-kayttoa/> [viitattu 20.1.2025].

Rasi, P. & Taipale, S. 2020. Tuki, ohjaus ja koulutus – ikääntyneet digitalisoituvassa mediayhteiskunnassa. *Gerontologia* 4, 328–332. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://journal.fi/gerontologia/article/view/99601/57591?acceptCookies=1> [viitattu 26.10.2024].

Rasi, P., Vuojärvi, H. & Rivinen, S. 2020. Promoting Media Literacy Among Older People: A Systematic Review. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0741713620923755> [viitattu 25.10.2024].

Rivinen, S. 2021. Developing Media Literacy Geragogy for Older People through Design-based Research. Lapin yliopisto. Kasvatustieteiden tiedekunta. Väitöskirja. Acta electronica Universitatis Lapponiensis 325. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://lauda.ulapland.fi/bitstream/handle/10024/64891/Rivinen_Susanna.pdf?sequence=1&isAllowed=y [viitattu 14.3.2025].

Rivinen, S. 2022. Ikäihmisten medialukutaidon geragogiikkaa kehittämässä. *Gerontologia* 1, 95–99. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://journal.fi/gerontologia/article/view/113534/68069> [viitattu 30.10.2024].

Rivinen, S. 2024. Sosiaalinen media kuuluu myös iäkkäille. Saatavissa: <https://vtkl.fi/sosiaalinen-media-kuuluu-myos-iakkaille> [viitattu 8.2.2025].

Salomaa, S. & Palsa, L. 2019. Medialukutaito Suomessa. Opetus- ja kulttuuri-ministeriön julkaisuja 2019:37. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/161951/OKM_2019_37.pdf?sequence=1&isAllowed=y [viitattu 20.1.2025].

Suutama, T. 2022. Muisti ja oppiminen. Teoksessa Rantanen, T., Kokko, K., Sipilä, S. & Viljanen, A. (toim.) Gerontologia 5. painos. Helsinki: Duodecim, 286–297.

THL. 2023. Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä. WWW-dokumentti. Päivitetty 7.12.2023. Saatavissa: <https://thl.fi/aiheet/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-edistamisen-mallit/uudista-asiakastyota-luovasti-ja-leikkisasti/pelillisyyden-hyodyntaminen-sosiaalityossa> [viitattu 31.10.2024].

Torniainen, N. 2022. 60 mediakasvatusvinkkiä medialukutaitojen harjoittamiseen. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://mediakasvatus.fi/materiaali/60-mediakasvatusvinkkia-medialukutaitojen-harjoittamiseen/> [viitattu 14.3.2025].

Tutkimuseettinen neuvottelukunta. 2023. Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 2/2023. Helsinki: Tutkimuseettinen neuvottelukunta. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://tenk.fi/sites/default/files/2023-03/HTK-ohje_2023.pdf [viitattu 2.11.2024].

Vuojärvi, H., Rasi-Heikkinen, P., Rivinen, S., Purtilo-Nieminen, S. & Cornér, T. 2022. Opettajakoulutus ikäihmisten medialukutaitojen tukena. Teoksessa Korjonen-Kuusipuro, K., Rasi-Heikkinen, P., Vuojärvi, H., Pihlainen, K. & Kärnä, E. (toim.) Ikääntyneet digiyhteiskunnassa- elinikäisen oppimisen mahdollisuudet. Helsinki: Gaudeamus, 141–162.

Wedenoja, J. 2022. Näkö. Teoksessa Rantanen, T., Kokko, K., Sipilä, S. & Viljanen, A. (toim.) Gerontologia 5. painos. Helsinki: Duodecim, 234–247.

XAMK. 2024. Tiedonhankinta. WWW-dokumentti. Päivitetty 24.10.2024. Saatavissa: <https://libguides.xamk.fi/tiedonhankinta/porras4> [viitattu 2.11.2024].

Xing, Q. 2019. Module 13: Media, Technology and the Sustainable Development Goals. Saatavissa: <https://www.unesco.org/mil4teachers/en/module13> [viitattu 11.3.2025].