



SAVONIA

OPINNÄYTETYÖ - AMMATTIKORKEAKOULUTUTKINTO
SOSIAALI-, TERVEYS- JA LIIKUNTA-ALA

MOBIILISOVELLUSTEN KÄYTTÖ KEHITYSVAMMAISTEN OHJAUKSESSA

Digitaalisen esitteen ja opasvideoiden kehittäminen

TEKIJÄT:

Kati Kumpulainen
Pinja Maijala
Tiia Niskanen

Koulutusala Sosiaali-, terveys- ja liikunta-ala	
Tutkinto-ohjelma Sosionomin tutkinto-ohjelma	
Työn tekijät Kati Kumpulainen, Pinja Maijala ja Tiia Niskanen	
Työn nimi Mobiilisovellusten käyttö kehitysvammaisten ohjauksessa – Digitaalisen esitteen ja opasvideoiden kehittäminen	
Päiväys	16.11.2020
Sivumäärä/Liitteet	40/4
Toimeksiantaja Ylä-Savon SOTE kuntayhtymä	
<p>Tiivistelmä</p> <p>Digitalisaatio muuttaa myös sosiaalialaa, kun palveluita sähköistetään ja teknologiaa käytetään luonnollisena osana normaalia arkea. Mobiilisovellusten hyödyntäminen on vielä vähäistä sosiaalialalla, vaikka ne tarjoaisivat paljon erilaisia mahdollisuuksia. Teknologian turvallisuus ja riittävä tieto siitä lisäävät käytön mielekkyyttä ja madaltavat kynnystä ottaa käyttöön uusia työtapoja.</p> <p>Opinnäytetyö toteutettiin kehittämistyönä, jossa kehitettiin mobiilisovelluksien käyttöä esittelevä digitaalinen esite ja opasvideot asumispalveluissa ja päivätoiminnassa työskenteleville kehitysvammaisten ohjaajille. Työn toimeksiantajana oli Ylä-Savon SOTE kuntayhtymä, jonka käyttöön materiaalit kehitettiin. Kehittämistyössä kartoitettiin mobiilisovelluksien käytön tämänhetkistä tilannetta kuntayhtymässä. Tavoitteena oli löytää kehitysvammaisten ohjaukseen hyvin soveltuvia mobiilisovelluksia. Kehittämistyön tarkoituksena oli luoda uusi työväline, jonka avulla voi perehdyttää ohjaajat mobiilisovelluksiin ja niiden käyttöön.</p> <p>Kehittämistyöhön kuuluvat alkukartoituskysely, digitaalinen esite mobiilisovelluksista ja opasvideot. Kehittämistyö aloitettiin ohjaajien mobiiliosaamista ja mobiilisovellusten käytettävyyttä kartoittavalla Webropol-kyselyllä, johon vastasi 25 ohjaajaa. Vastausten ja mobiilisovellusten testikäytön perusteella kehitettiin digitaalinen esite, joka sisältää tietoa laitteiden käytöstä ja mobiilisovelluksista, joita voi hyödyntää kehitysvammaisten ohjauksessa. Mobiilisovellusten kategorioiksi valittiin elämänlaatua vahvistavia osa-alueita, joissa on huomioitu kehitysvammaisten erityistarpeet asiakasryhmänä. Opasvideoilla esiteltiin neljä mobiilisovellusta ja demonstroitiin laitteiden käyttöä.</p> <p>Alkukartoituskyselyyn vastanneista ohjaajista lähes kaikilla on tietoa mobiilisovelluksien käytön mahdollisuuksista, mutta haasteeksi kuvattiin sopivien laitteiden ja osaamisen puute. Mobiilisovelluksia käytetään eniten vapaa-ajalla, mutta teknologian käyttö työelämässä asiakkaiden ohjauksessa on vähäisempää. Digitaalinen esite ja opasvideot helpottavat mobiilisovelluksien käytön aloittamista, kun opastusta on saatavilla vaiheittain, riippumatta ajasta ja paikasta. Kehittämistyöllä on sovellusarvoa perehdyttämismateriaalina kuntayhtymässä. Digitaalisessa muodossa oleva materiaali soveltuu laajemminkin käytettäväksi sosiaali- ja terveysalan asiakastyössä, kuten mielenterveys- ja päihdetyössä sekä nuorisotyössä.</p> <p>Aiempien tutkimusten painotus on terveydenhuollossa. Kehittämistyölle jatkotutkimuksena voisi toteuttaa tutkimuksen mobiilisovellusten käytön eettisyydestä kehitysvamma-alalla tai selvittää asiakaskokemuksia.</p>	
Avainsanat hyvinvointitekniologia, mobiilisovellukset, kehitysvammaiset, kehitysvammaisten ohjaaminen	

Field of Study Social Services, Health and Sports	
Degree Programme Degree Programme in Social Services	
Authors Kati Kumpulainen, Pinja Majjala and Tiia Niskanen	
Title of Thesis The use of mobile applications in counselling of people with disabilities – Developing a Digital brochure and guidance videos	
Date 16.11.2020	Pages/Appendices 40/4
Client Organisation /Partners Ylä-Savon SOTE Joint Municipal Authority in Social and Health Care	
<p>Abstract</p> <p>Digitalization is changing the field of social work when services are available on the Internet. As a development project were developed digital brochure and guidance videos on usage of mobile applications in counselling people with intellectual disabilities at Ylä-Savon SOTE Joint Municipal Authority in Social and Health Care. The project gave up to date information about welfare technology and provide material for social workers in their working environment. The development project contains a survey, digital brochure on mobile application and guidance videos. The mobile device applications were designed to be used as tools for counselling in physical exercise, communication, and quality of life. The project began with a Webropol survey. It was used to find out about the usage of the applications.</p> <p>According to the survey, almost all of the instructors who responded had received information about the possibilities of mobile applications. The challenge was identified as the lack of proper equipment and expertise. The process of using the applications in a professional environment was restricted by possible fears and prejudice towards the applications. The digital brochure and the guidance eased the process. The usage of mobile applications in the field of social work is minimal even though they offer a multitude of different opportunities.</p> <p>This subject of this thesis was topical due to the lack of existing studies. Furthered study could be about the ethics of the usage of mobile applications in the work with disabled or as a customer experience study. The developed tool could be utilized in other social work environments such as youth work.</p>	
<p>Keywords</p> <p>welfare technology, mobile applications, intellectual disabilities, counselling</p>	

SISÄLTÖ

1	JOHDANTO	5
2	KEHITYSVAMMAISTEN ASUMISPALVELUT SEKÄ PÄIVÄ- JA TYÖTOIMINTA YLÄ-SAVON SOTE ALUEELLA	6
2.1	Kehitysvammaisten palveluja ohjaava lainsäädäntö	6
2.2	Kehitysvammaisten erityistarpeet asiakasryhmänä	7
2.2.1	Kommunikointi	8
2.2.2	Liikkuminen	9
2.2.3	Arjen toimijuus	10
3	HYVINVOINTITEKNOLOGIA JA DIGITALISAATIO PALVELUJEN KEHITTÄMISESSÄ	11
3.1	Teknologian tuomat osaamistarpeet sosiaalialalla.....	11
3.2	Kehitysvammaisten ohjaaminen	13
3.3	Mobiilisovellukset kehitysvammaisten ohjauksessa	14
3.4	Mobiiliteknologia ja mobiilisovellusten käyttövaatimukset.....	15
4	MOBIILISOVELLUKSET HALTUUN -DIGITAALISEN ESITTEEN JA OPASVIDEOIDEN KEHITTÄMINEN.....	16
4.1	Kehittämisen aloitus ja kehittämisprosessin mallin valinta	16
4.2	Alkukartoituskysely kehitysvammapalveluiden ohjaajille.....	18
4.3	Mobiilisovellusten testaaminen ja valinta digitaaliseen esitteeseen	19
4.4	Digitaalisen esitteen toteuttaminen	21
4.5	Opasvideoiden suunnittelu ja toteutus.....	22
4.6	Kehittämistyön tuotoksen arvioiminen ja johtopäätökset	24
5	POHDINTA.....	26
5.1	Työn eettisyys ja luotettavuus	27
5.2	Opinnäytetyön merkitys.....	28
5.3	Ammatillinen kasvu	29
	LÄHTEET	31
	LIITE 1: SAATEKIRJE KEHITYSVAMMAPALVELUIDEN OHJAAJILLE	35
	LIITE 2: WEBROPOL-KYSELY KEHITYSVAMMAPALVELUIDEN OHJAAJILLE	36
	LIITE 3: LISTA MOBIILISOVELLUKSISTA	39
	LIITE 4: DIGITAALINEN ESITE SIVUT 1–3.....	40

1 JOHDANTO

Uusi teknologia ja digitalisaatio ovat viime vuosina lisääntyneet myös sosiaali- ja terveysalalla. Teknologiasta on haettu vastauksia ja helpotusta esimerkiksi kasvavien asiakasmäärien tehokkaampaan ja yksilöllisempään kohtaamiseen. Teknologian käyttö on sujuvaa, kun sitä käytetään perinteisten työvälineiden rinnalla ja käyttöön saadaan koulutusta. Työ sosiaalialalla on kasvokkain toteutettavaa vuorovaikutuksellista työtä. Teknologian lisääntyminen tuo kysymyksiä yksityisyydensuojasta, turvallisuudesta ja yhdenvertaisesta työn toteuttamisesta. Työn perusta on henkilökohtaisessa palvelussa ja toteutuksessa, jolloin on haastavaa ajatella työtä hoidettavan ainoastaan teknologisten välineiden kautta. Tutkimuksissa on kuitenkin havaittu, että useita työtehtäviä ja tarpeita voidaan keventää ja yksinkertaistaa teknologian avulla ja palveluiden saatavuus ja tehokkuus paranevat. (Heikkonen ja Ylönen 2010, 123–126.)

Tämän opinnäytetyön aiheena on mobiilisovelluksien käyttö kehitysvammaisten ohjauksessa. Aihe on valittu yhdessä toimeksiantajan kanssa ja se vastaa myös omia kiinnostuksen kohteitamme. Opinnäytetyö on kehittämistyö, joka koostuu kolmesta osasta, joita ovat kysely, digitaalinen esite mobiilisovelluksista ja opasvideot. Opinnäytetyön toimeksiantaja on Ylä-Savon SOTE kuntayhtymä, joka toimii sosiaali- ja terveyspalvelujen tuottajana Iisalmessa ja lähikunnissa.

Ajattelemme, että teknologisia mahdollisuuksia hyödynnetään sosiaalialalla vielä vähän ja usein syynä on riittävän tiedon ja taidon puuttuminen. Teknologia saatetaan kokea etäisenä ja sitä ei osata yhdistää omaan työhön. Laitteiden käytössä voi olla hankaluuksia, mikä heikentää teknologian uskottavuutta toimivana työvälineenä. Ajantasainen ja tiivistetty tieto on tärkeää, kun uusia työvälineitä kokeillaan. Käytön aloittamisen kynnyks myös madaltuu, kun tietoa on saatavilla helposti ja kootusti yhdestä paikasta. Tämän vuoksi kehittämistyö sisältää tietopaketin, jonka toimeksiantaja saa omaan käyttöönsä. Tulevaisuudessa teknologia tulee edelleen lisääntymään sosiaali- ja terveysalalla, jonka vuoksi on tärkeää, että me sosiaalialan ammattilaisina ymmärrämme ja osaamme hyödyntää erilaisia digitaalisia ratkaisuja työssämme.

Opinnäytetyön tarkoituksena on kehittää uusi työväline, jolla voi perehdyttää kehitysvammaisten kanssa työskentelevät ohjaajat mobiilisovelluksiin ja niiden käyttöön työvälineenä. Mobiilisovelluksien käyttöön perehdyttävän digitaalisen esitteen ja opasvideoiden avulla ohjaajat saavat tietoa mobiilisovelluksista ja ohjeita niiden käyttöön. Tavoitteena puolestaan on löytää kehitysvammaisten ohjaukseen hyvin soveltuvia mobiilisovelluksia. Digitaalinen esite ja opasvideot tarjoavat pysyvän työvälineen, jota voi käyttää yhä uudelleen.

2 KEHITYSVAMMAISTEN ASUMISPALVELUT SEKÄ PÄIVÄ- JA TYÖTOIMINTA YLÄ-SAVON SOTE ALUEELLA

Kehitysvammaisen asuminen, koulutus ja hoiva on turvattu lainsäädännöllä, jossa korostuu palveluiden yksilöllinen suunnittelu. Keskeisimmät toimintaympäristöt tässä kehittämistyössä ovat asumispalvelut ja työ- ja päivätoiminnot, koska näissä ympäristöissä kehitysvammaisten ohjaajat toimivat Ylä-Savon SOTE kuntayhtymässä. Ohjaaminen on yksi työn pääteemoista ja näissä toimintaympäristöissä ohjauksellisuus ja sen merkitys mielestämme korostuvat.

Sosiaalihuoltolaissa todetaan, että asumista tuetaan ensisijaisesti kotiin vietävillä palveluilla. Jos asiakas tarvitsee tilapäistä tai kiireellistä apua, hänet voidaan tilapäisesti järjestää asumaan kodin ulkopuolelle. Muita sosiaalihuoltolain mukaisia asumispalveluita ovat tuettu asuminen, palveluasuminen ja tehostettu palveluasuminen. Henkilö, joka tarvitsee apua itsenäiseen asumiseen siirtymisessä tai itsenäisessä asumisessa, on oikeutettu sosiaalihuoltolain mukaiseen tuettuun asumiseen. Tuettussa asumisessa asukasta tuetaan esimerkiksi sosiaaliohjauksella ja muilla sosiaalipalveluilla, jotka suunnitellaan henkilökohtaisten tarpeiden pohjalta. (Sosiaalihuoltolaki 2014, § 21.) Ylä-Savon SOTE kuntayhtymällä on neljä kehitysvammaisille tarkoitettua asumisyksikköä. Ympäri vuorokautista palveluasumista tarjoaa Huitulanharju Vieremällä. Iisalmen Kotirinne, Kiuruveden Pihlajakoti ja Sonkajärven Mäntylä ovat ohjatun ja tuetun asumisen yksiköitä. Vieremällä Kuunsirppi on alle 18-vuotiaiden erityistä tukea tarvitsevien lasten ja nuorten lyhyt- ja pitkäaikaista hoivaa tarjoava yksikkö. (Ylä-Savon SOTE s. a. a.)

Kehitysvammaisten päivätoiminnan tavoitteena on lisätä osallisuutta, sosiaalista vuorovaikutusta ja tukea itsenäisestä elämästä suoriutumista. Toiminnassa harjoitellaan ja vahvistetaan niitä taitoja, joita arjessa itsenäisesti toimimiseen tarvitaan. Päivätoiminnalla voidaan parantaa mahdollisuutta työtoimintaan tai työelämään pääsyyn. Siihen voi kuulua myös liikunta, luova toiminta, keskustelu ja ruoanlaitto. (Räty 2016, 368.) Työtoiminta mahdollistaa aikuiselle kehitysvammaiselle osallisuuden työelämään. Toimintaa voidaan järjestää esimerkiksi kuntien ja erilaisten yksityisten toimijoiden työ- ja päiväkeskuksissa. Työtoiminta on palvelua ja siihen osallistuminen vaatii sosiaalihuollon asiakkaiden. Tarkoituksena on parantaa ja pitää yllä kehitysvammaisen toimintakykyä. Kehitysvammaisen voi työllistyä myös tuetusti, jolloin kyseessä on palkkatyö työsuhteessa. (Kairi, Nummelin ja Teittinen 2010, 15.) Ylä-Savon SOTE kuntayhtymän alueella TOIMI-säätiö on kehitysvammaisten henkilöiden työtoiminnan palvelujen tuottaja. Päivätoimintaa järjestetään kehitysvammaisille aikuisille ja autismin kirjoon kuuluville henkilöille neljässä eri toimipisteessä. Toimipisteet ovat Päiväkeskus Poiju Kiuruvedellä, Päiväkeskus Purje Iisalmessa, Päiväkeskus Pirtti Sukevalla ja Vieremän päivätoimintayksikkö. Loma-aikoina päiväkeskuksissa on myös toimintaa 7-vuotta täyttäneille kehitysvammaisille lapsille ja nuorille. (Ylä-Savon SOTE s. a. b.)

2.1 Kehitysvammaisten palveluja ohjaava lainsäädäntö

Yhdistyneet Kansakunnat (YK) hyväksyi Convention on the Rights of Persons with Disabilities (CRPD)- yleissopimuksen täysistunnossaan vuonna 2006. CRPD:n tavoitteena on edistää, suojella ja mahdollistaa tasa-arvoiset ihmisoikeudet ja perustavanlaatuiset vapaudet kehitysvammaisille ihmisille. Sopimuksessa kehitysvammaisella tarkoitetaan heitä, joilla on pitkäaikaisia fyysisiä, psyykkisiä,

älyllisiä tai hermostollisia puutoksia, jotka voivat vaikuttaa heidän kykyynsä olla osallisia yhdenvertaisesti muiden kanssa. (United Nations 2006.)

Yhdenvertaisuuslaki edistää yhdenvertaisuutta julkisessa ja yksityisessä toiminnassa. Tavoitteena on ehkäistä syrjintää ja taata syrjinnän kohteeksi joutuneelle henkilölle oikeusturva (Yhdenvertaisuuslaki 2014, §1–2). Yhdenvertaisuuslaissa määritellään kohtuullisista mukautuksista kehitysvammaisten ihmisten yhdenvertaisuuden toteuttamiseksi. Kehitysvammaiselle henkilölle on hänen tilanteensa pohjalta tarjottava tarpeellisia mukautuksia. Näin henkilö kykenee yhdenvertaisesti saamaan esimerkiksi tarjolla olevia palveluita, koulutusta ja töitä ja voi asioida viranomaisten kanssa. (Yhdenvertaisuuslaki 2014, §15.) Ajattelemme, että tällaisia henkilön itsenäistä toimintaa tukevia mukautuksia voisivat olla esimerkiksi kommunikaatioon käytettävät mobiilisovellukset tai käytettävän tilan muokkaaminen esteettömäksi.

Sosiaalihuoltolaki kuvaa sosiaalihuollon tehtävät ja palvelut yleis- ja erityislainsäädännön mukaisesti. Lain tavoitteena on hyvinvoinnin ja sosiaalisen turvallisuuden edistäminen ja ylläpito. Siihen kuuluvat tasa-arvon edistäminen, laadukkaat sosiaalipalvelut ja muut hyvinvointia edistävät toimenpiteet kaikille. Laissa on myös huomioitu asiakkaan oikeus hyvään palveluun ja kohteluun sosiaalihuollossa sekä sosiaalihuollon ja muiden kunnan toimialojen ja toimijoiden yhteistyön parantaminen tavoitteiden toteutumiseksi. (Sosiaalihuoltolaki 2014, §1–2.) Kunnan on lain mukaan huolehdittava sosiaalipalveluina myös vammaisuuden perusteella järjestettävistä palveluista ja tukitoimista, kehitysvammaisten erityishuollosta, omaishoidontuesta ja kuntouttavasta työtoiminnasta (Sosiaalihuoltolaki 2014, §14).

Lakia sosiaalihuollon asiakkaan asemasta ja oikeuksista sovelletaan yksityisten tahojen ja viranomaisten järjestämään sosiaalihuoltoon. Työskentelyn tulee edistää asiakaslähtöisyyttä ja asiakassuhteen luottamuksellisuutta. (Laki sosiaalihuollon asiakkaan asemasta ja oikeuksista 2000, § 1–2.) Asiakkaalla tulee olla mahdollisuus osallistua oman hoitonsa ja palveluiden suunnitteluun ja hänen tahtonsa pitää pyrkiä selvittämään myös tilanteessa, jossa asiakas ei sairauden, henkisen toimintakyvyn vajavuuden tai vastaavan muun syyn vuoksi pysty osallistumaan suunnitteluun. (Laki sosiaalihuollon asiakkaan asemasta ja oikeuksista 2000, § 8–9.)

2.2 Kehitysvammaisten erityistarpeet asiakasryhmänä

Kehitysvammainen on henkilö, jonka kehitykseen tai henkiseen toimintakykyyn vaikuttaa syntymässä tai myöhemmin saatu sairaus tai vamma. Älyllinen kehitysvammaisuus voi syntyä moninlaisista syistä, kuten kromosomi- tai geenipoikkeavuuden, keskushermoston häiriön, raskauden aikana sairastetun infektion tai synnytyksen aikana tulleen happivajauksen seurauksena. Kehitysvamma todetaan yleensä pian syntymän jälkeen tai se voi ilmetä myöhemmin esimerkiksi kasvun viiveenä. Kehitysvamman synty ja vaikeusaste vaihtelevat, jonka vuoksi hoito ja tilanteen ennustettavuus on haastavaa. Tärkeää on oikea-aikainen diagnoosi ja varhainen tuki. (Jalanko 2019.)

Kehitysvammaisella voi olla moninlaisia haasteita, jotka voivat ilmetä esimerkiksi oppimisessa, kommunikoimisessa, sosiaalisissa tilanteissa ja arjen itsenäisessä hallinnassa. Lukeminen ja kirjoittaminen voivat olla vaikeita, koska kehitysvamma heikentää sekä lyhyt- että pitkäkestoista muistia ja motorisia taitoja sekä vaikeuttaa keskittymistä. Kehitysvammainen voi tarvita harjoittelua ja tukea

esimerkiksi tunteiden ilmaisemisessa, vuorovaikutuksen rakentamisessa ja erilaisten viestintätapojen, kuten ei-kielellisen kommunikoimisen toteuttamisessa. Ajantaju ja hahmottamisen vaikeudet ovat myös tavallisia, jolloin muutokset ja asiasta toiseen siirtyminen voivat olla haastavia tilanteita kehitysvammaiselle. Tämän takia rutiinit helpottavat kehitysvammaisen arjenhallintaa. Tärkeää on mahdollistaa onnistuminen, jotta tunne omasta pystyvyydestä vahvistuu ja toimijuus lisääntyy. (Kehitysvammaliitto 2016.)

Kehitysvammaisille suunnatuilla palveluilla ja tukimuodoilla pyritään yhdenvertaistamaan kehitysvammaisen henkilön mahdollisuuksia toimia yhteiskunnassa mahdollisimman täysipainoisena jäsenenä. Tavoitteena on vamman tai sairauden tuomien rajoitteiden ja rasitteen pienentäminen. Palvelut ja tukitoimet turvaavat lisäksi perus- ja ihmisoikeuksien toteutumista. (Kuosma 2011, 13.) Laki vammaisuuden perusteella järjestettävistä palveluista ja tukitoimista pienentää vammasta syntyviä rajoitteita ja velvoittaa kunnan järjestämään esimerkiksi palveluita asukkaiden tarpeiden mukaan. Laissa säädetään muun muassa kuljetuspalveluista, henkilökohtaisesta avusta, päivätoiminnasta ja palveluasumisesta, mitkä ovat merkittäviä kehitysvammaisen toimijuuden tukemisessa. (Laki vammaisuuden perusteella järjestettävistä palveluista ja tukitoimista 1987, §1–8.)

Lakia kehitysvammaisten erityishuollosta sovelletaan, kun sopivia palveluita ei ole mahdollista tarjota sosiaalihoitolain tai lain vammaisuuden perusteella järjestettävistä palveluista ja tukitoimista puitteissa. Erityishuoltoa voidaan antaa henkilölle, jonka kehitys tai henkinen toiminta on häiriintynyt synnynnäisen tai myöhemmin saadun sairauden tai vamman vuoksi. Erityishuoltoon kuuluvia toimia ja palveluita ovat esimerkiksi soveltuvuuskokeet, yhteiskunnallista sopeutumista edistävä toiminta, kehitysvammaisen läheisten ohjaus ja neuvonta sekä henkilökohtaisten apuvälineiden järjestäminen. (Laki kehitysvammaisten erityishuollosta 1977, §1–2.)

Kehittämistyössä nostettiin esiin kommunikointiin, liikkumiseen ja arjen toimijuuteen liittyviä erityistarpeita, koska nämä ovat merkityksellisiä osa-alueita kehitysvammaisten toimijuuden ja elämänlaadun vahvistamisen näkökulmasta. Näihin valitsemiimme osa-alueisiin peilaten olemme etsineet olemassa olevia mobiilisovelluksia, joilla tukea ammattilaisten työtä ohjaustilanteissa. Elämänlaadulla tarkoitetaan monia asioita, mutta yleisimmin sitä voidaan kuvata arvioimalla fyysistä, henkistä ja materiaalista hyvinvointia ja sosiaalista osallisuutta, kuten ihmissuhteita. Itsemääräämisoikeuden toteutuminen, elinympäristö, perhesuhteet, turvallisuus sekä virkistys- ja vapaa-ajan aktiviteetit ovat myös elämänlaatuun vaikuttavia tekijöitä. Elämänlaatu voidaan katsoa hyväksi, kun suurin osa näistä osa-alueista toteutuu. Arvioidessa elämänlaatua tulee huomioida kaikki elämän osa-alueet, kuten fyysinen ympäristö ja sen miellyttävyys sekä henkilön autonomia ja mahdollisuudet tehdä valintoja. Elämänlaatua tulee tarkastella osa-alue kerrallaan ja huomioida erilaiset näkökulmat mikro-, meso- ja makrotasolla. (Sines, Hogard ja Ellis 2012, 249–250.)

2.2.1 Kommunikointi

Vuorovaikutustaidot kehittyvät jo varhain ympäristön, kuten vanhempien välisen kommunikoinnin kautta. Mikäli varhainen kanssakäyminen jää puutteelliseksi, voi lapsella ilmetä myöhemmin ongelmia vuorovaikutustaidoissa. Kielellisen kehityksen hidastuminen voi viitata myös kehitysvamman

mahdollisuuteen. Ihmisten välinen kommunikaatio kehittyy vuorovaikutustilanteissa ja kohtaamisissa. Jo alle vuoden ikäinen lapsi oppii keinoja kommunikoida, kuten katseella osoittaminen ja eleiden jäljitteleminen. Kommunikoiminen on tietoinen osa vuorovaikutusta, johon kuuluu osapuolien yhteinen halu jakaa tunteitaan, mielipiteitään, ajatuksiaan tai tarpeitaan. Se voi toteutua esimerkiksi eleiden, ilmeiden, viittomien tai puheen kautta. Kommunikoiminen muodostuu kielestä ja oheisviestinnästä. (Haaksilahti 2012, 191–193.)

Kehitysvammaisella voi olla vaikeuksia vuorovaikutus- ja kommunikointitaidoissa. Monivammainen henkilö, jolla on syvä älyllinen, fyysinen tai sensorinen kehitysvamma, ei välttämättä kykene aloitteeseen vuorovaikutustilanteessa. Ohjaajan avustuksella henkilön erilaiset eleet ja äänet voidaan yhdistää johdonmukaisesti tiettyyn toimintaan vastaamalla annettuihin signaaleihin. Mikäli asiakas ilmaisee tyytymättömyyttä annettuun reaktioon, ohjaaja muokkaa toimintaansa yhteisymmärrykseen pääsemiseksi. Ohjaajalta vaaditaan sensitiivisyyttä asiakkaan yksilöllisten viestien tunnistamiseksi. Esimerkiksi pään nyökytys tai käden liikuttaminen voivat olla asiakkaan yrityksiä ilmaista itseään. Asiakkaan havainnointi on tärkeää, jotta ohjaaja voi muodostaa kuvan siitä, millaista kommunikaatio kyseisellä asiakkaalla on. (Nind ja Hewett 2011, 42.)

Teknologiaa on kehitetty vastaamaan erilaisiin kommunikoinnin haasteisiin, jotta jokaisella olisi mahdollisuus tulla ymmärretyksi. Erilaisia sovelluksia ja apuvälineitä on esimerkiksi aisti- ja kuulovammaisille. Tietotekniikan yleistyessä kommunikaatiomateriaalien luominen helpottuu erilaisten sovelluksien ja teknisten välineiden myötä. Tämä mahdollistaa uusia väyliä osallistua henkilöille, joilla on aisti-, liikunta- tai puhevamma. Kommunikaation oppiminen vaatii kuitenkin myös kanssakäymistä muiden ihmisten kanssa, jonka vuoksi oppiminen ja opettaminen eivät voi tapahtua ainoastaan teknologialla. Ohjauksessa tulee huomioida ne henkilöt, joilla ei ole halua tai mahdollisuutta käyttää kommunikaatiota tukevia laitteita. Eri menetelmien yhdistäminen teknologiaan on kommunikoinnin tulevaisuutta. (Raappana 2012, 178–180.)

2.2.2 Liikkuminen

Liikunta on tärkeää kokonaisvaltaisen terveyden ja hyvinvoinnin ylläpitämiseksi. Liikunta helpottaa painonhallintaa ja kroonisia pitkäaikaissairauksia, pitää yllä toimintakykyä ja yleiskuntoa ja ehkäisee masennusta. Soveltavan liikunnan tarkoituksena on löytää vammaiselle tai pitkäaikaissairaalle ihmiselle erilaisia mahdollisuuksia liikuntaan. Tavoitteena on edistää erilaisia fyysisiä ominaisuuksia, kuten voimaa, koordinaatiokykyä ja tasapainoa, sekä lisätä ryhmätyötaitoja ja itsevarmuutta. (Rintaha 2017.) Erilaisilla mobiilisovelluksilla on mahdollista seurata esimerkiksi omaa terveyttään ja liikumistaan, kuten sykettä ja verenpainetta. Niiden avulla tietoja voi toimittaa saumattomasti myös terveydenhuoltoon. Terveysteen ja hyvinvointiin liittyvällä teknologialla, kuten liikunta- tai ruokasovelluksilla on mahdollisuus nostaa terveyden tasoa ja lisätä motivaatiota terveellisiin elämäntapoihin (Vuojärvi 2015.)

Soveltavaan liikuntaan on laadittu kolme erilaista suositusta, sen mukaan, onko liikkuminen lievästi vaikeutunut, tarvitaanko kävelemiseen apuvälinettä vai liikkuko henkilö pyörätuolilla (UKK-instituutti 2020). Soveltavan liikunnan suunnittelu ja osallistaminen ovat tärkeitä, koska pienetkin onnis-

tumiset lisäävät motivaatiota liikkua. Fyysinen kunto on edellytys päivittäisistä askareista ja toiminnoista selviämiseksi. Kehitysvammaisella henkilöllä voima, motoriikka ja kestävyyskunto ovat usein jo syntymästä alkaen heikkomat, kuitenkin tarve fyysiseen kuntoon on sama, kuin vammattomalla. Kehitysvammaisella voi ilmetä vaikeuksia arkeen liitettävässä liikunnassa, kuten kävelyssä tai itsensä siirtämisessä itsenäisesti. Motoriikan luonnollista kehitystä haittaa, jos ei lapsesta saakka voi osallistua liikuntaan ja kokeilla eri lajeja samoin kuin vammattomat. Liikunta on tärkeää erilaisten taitojen luonnollisessa vahvistumisessa ja elämänlaadun paranemisessa. (Rintala 2008, 13–14.)

Teknologia usein ajatellaan passivoivana ajanvietteenä, joka varsinkin lasten ja nuorten käytössä vähentää arkiliikunnan määrää. Opetushallituksen Aktiivisuushanke-oppimisympäristöhanke on esitellyt teknologian käytön päinvastaisen vaikutuksen. Nykyaikana erilaisten välineiden ja mobiilisovellusten käyttämisestä on tullut vaivatonta ja nopeaa, joten niiden käyttö ei vie aikaa pois liikkumisesta. Parhaimmillaan teknologia ja teknologisten välineiden avulla saatu tieto motivoi ja auttaa oppimaan uusia taitoja. Esimerkiksi liiallisesta istumisesta hälyttävä sovellus voi motivoida liikkumaan ja jo lyhyellä aikavälillä vähentää siitä syntyviä haittavaikutuksia. Myös ajanottaminen ja eri toimintojen kuvaaminen voi motivoida asiakasta parantamaan suoritustaan ja liikkumaan enemmän. Näin myös ohjaaja pystyy seuraamaan kehitystä. (Opetushallitus 2020.)

2.2.3 Arjen toimijuus

Kehitysvammaisen on tärkeää kohdata aktiivisena toimijana, jolla on halua vaikuttaa omaan elämäänsä ja sen sisältöön. Siirtyminen laitoshoidosta asumispalveluihin nostaa elämänlaatua ja lisää yksilöllisyyttä. Itsemääräämisoikeus kuuluu kehitysvammaiselle ja sillä tarkoitetaan muun muassa oikeutta turvaan, koskemattomuuteen ja sananvapauteen sekä oikeutta liikkua ja määrittellä asuinpaikkansa. Valintojen tekeminen voi olla mahdollista tuetusti myös vaikeasti kehitysvammaiselle. Valinta voi olla yksinkertainen, kuten päivän vaatteet tai juoma ruokailussa. Valinnat parantavat elämänlaatua, kun tunne toimijuudesta vahvistuu. Omat valinnat, mielipiteet, toiveet, ja niiden kunnioittaminen ovat osa normaaliutta. Toimijuus tuo kehitysvammaisen olosuhteita lähemmäksi yhteiskunnassa normaaleiksi miellettyjä tapoja ja toimintamalleja ja mahdollistaa täysivaltaisen kansalaisuuden. (Vesala 2010, 123–126.)

Mobiilipelien pelaaminen voi kehittää useita arjessa tarvittavia taitoja. Peleillä ja pelaamisella on itseisarvo eli niiden arvo ei rakennu vain positiivisten vaikutusten ympärille. Pelaamisesta saa onnistumisenkokemuksia, elämyksiä ja helpotusta stressiin, vaikka sillä ei opetuksellista arvoa olisikaan. Nopeatempoiset kolmiulotteiset pelit parantavat pelaajan kognitiivisia kykyjä, kuten keskittymistä, tilan hahmottamista ja huomiokykyä. Erilaisten ongelmien ratkaiseminen peleissä kehittää ongelmanratkaisua ja luovuutta. Pelit ovat turvallinen ympäristö harjoitella tunnetaitoja, kuten pettymyksen sietokykyä, koska ne antavat mahdollisuuden yrittää uudelleen ja palkitsevat pelaajan onnistumisesta mahdollisuudella edetä pelissä. Internet on lisännyt pelien sosiaalisuutta, kun mobiilipelejä voi pelata yhdessä muiden pelaajien kanssa. Pelit, joissa eteneminen vaatii yhteistyötä, on tutkittu tukevan sosiaalisten taitojen kehitystä ja lisäävän positiivista käytöstä. (Meriläinen 2019.)

3 HYVINVOINTITEKNOLOGIA JA DIGITALISAATIO PALVELUJEN KEHITTÄMISESSÄ

Hyvinvointitekniologialla tarkoitetaan erilaisia laitteita ja järjestelmiä, joiden tarkoituksena on parantaa tai ylläpitää ihmisten toimintakykyä ja hyvinvointia. Hyvinvointitekniologiasta on odotettu helpotusta esimerkiksi kasvavaan ikääntyneiden määrään, mutta toistaiseksi laitteiden käyttöönotossa on esiintynyt ongelmatilanteita. Isoimpina haasteina ovat näyttäytyneet laitteiden ja yhteyden häiriöt, vaikeudet käytössä, laitteiden soveltumattomuus tarkoitukseensa ja laitteiden hinnat. (Viirkorpi 2015, 5–6.)

Vuonna 2019 on säädetty laki digitaalisten palveluiden tarjoamisesta, joka huomioi digitalisaation ja sen lisääntymisen palveluissa. Se määrittelee digitaalisen palvelun olevan verkkosivusto tai mobiilisovellus sekä niihin liittyvät toiminnot, jotka on tarkoitettu julkisesti käytettäväksi esimerkiksi mobiililaitteella. Keskeisenä osana lakia on digitaalisten palveluiden saavutettavuus, joka koskee esimerkiksi julkisen sektorin ja viranomaisten Internet-sivustoja ja mobiilipalveluita. Laki turvaa sen, että jokaisella on mahdollisuus käyttää vammasta riippumatta julkisia digitaalisia palveluita. Laki edistää myös tietoturvaa ja digitaalisten palveluiden laatua. (Laki digitaalisten palveluiden tarjoamisesta 2019, §1–6.)

Digitaalisen palvelun tarjoajan laillinen velvollisuus on huolehtia palvelun yhdenvertaisesta saavutettavuudesta. Sisällön täytyy olla ymmärrettävä ja helppolukuinen sekä esimerkiksi sivustoon liittyvän navigoinnin kontrolloiminen tulee olla lain saavutettavuusvaatimuksien mukainen. Saavutettavuusvaatimuksia on kuvattu Aluehallintoviraston verkkosivuilla www.saavutettavuusvaatimukset.fi. Saavutettavuusvaatimuksista joustaminen on mahdollista vain tilanteessa, jossa niiden todetaan aiheuttavan toiminnalle liiallista rasitetta. Tämän vuoksi esimerkiksi karttapalvelut ja arkistoitu verkkosivusto sisältöineen eivät kuulu lain piiriin. Niin saavutettavuutta kuin rasitetta arvioidessa, on tärkeää huomioida erityisesti vammaisten ihmisten mahdollisuudet käyttää kyseistä digitaalista palvelua. (Laki digitaalisten palveluiden tarjoamisesta 2019, § 7–8.)

Verkossa tapahtuva viestintä ja palveluiden toteuttaminen on lisääntynyt ja asiakkaat asioivat sosiaali- ja terveysalan palveluissa verkon kautta sekä yksityisellä että julkisella sektorilla. Käyttö nostaa sähköisten palveluiden kysyntää, joka lisää uusien palveluiden kehittämistarvetta. Tällä hetkellä verkossa olevia järjestelmiä voisi hyödyntää vielä tehokkaammin. Sosiaalialan ammattilaiset ovat merkittävässä roolissa kertomassa, millaiset sovellukset ja välineet sopisivat työhön ja parantaisivat ja kehittäisivät palveluita. Ammattilaisten näkökulmasta tulee kysymyksiä tiedonkulun kehittämisestä, asiakkaiden tarpeiden ja osallisuuden huomioimisesta ja moniammatillisuuden hyödyntämisestä. Sosiaaliala siirtyy kohti sähköistä tulevaisuutta, joka voi olla esimerkiksi virtuaalinen sosiaalitoimisto. (Heikkonen ja Ylönen 2010, 113–115.)

3.1 Teknologian tuomat osaamistarpeet sosiaalialalla

Sosiaalialan työssä korostuvat ihmisen arjen ja sosiaalisen elämän perustekijät, joita ei saa unohtaa, kun pohditaan yhteiskunnan talouden ja teknologian painopisteitä ja kehitystä. Sosiaalinen näkökulma on hyvä pitää kehityksen rinnalla tasavertaisena teknologisten ja taloudellisten kehittämistoiminnan kanssa, jotta taataan paras mahdollinen yhteiskunnallinen tulos. Sosiaalityötä haastaa tiedon ja näkyvyyden saaminen teknologiseen kehitystyöhön, jolloin sosiaalityön erityistarpeet voidaan

huomioida jo kehittämissä vaiheissa. Toistaiseksi teknologian käyttö sosiaalialalla on vielä alkuvaiheissa, mutta sen mahdollisuudet esimerkiksi asiakastyössä, palveluissa ja työmenetelmissä on jo todostettu. (Pohjola, Kääriäinen ja Kuusisto-Niemi 2010, 9–11.)

Teknologian haasteena sosiaalityössä on erilaisten mobiilisovellusten ja teknologian mukautuminen käytäntöön, kun kyse on ihmisten parissa tehtävästä vuorovaikutuksellisesta työstä, jolloin esiin nousevat eettisyys, tasa-arvoisuus eri väestöryhmien kesken ja tietoturva. Uusien teknologisten innovaatioiden käyttöönotto edellyttää myös sosiaalityön ammattilaisten kouluttamista, sopeutumista, uskallusta ja tietoisuutta asiakkaan edusta. Tärkeä näkökulma on, että erilaisten teknologisten innovaatioiden ja laitteiden tulee olla välineitä eikä määrittää työtä uudelleen, jolloin vaaditaan sosiaalityön näkemystä ja työn tarpeista nousevia ajatuksia teknologian hyödyntämisestä. (Pohjola, Kääriäinen ja Kuusisto-Niemi 2010, 9–11.)

Robottiikkaan ja digitalisaatioon liittyviä osaamistarpeita on tarkasteltu tutkimushankkeessa. Osaamista vaaditaan sosiaali- ja terveyspalveluissa esimerkiksi asiakkaiden digitaitojen arvioimiseen ja digiavusteisen työskentelyn toteuttamiseen. Tutkimuksen mukaan digitalisaatio ja robotiikka vaativat ammattilaisilta uudenlaista osaamista alakohtaisesti ja edellyttävät hyvää perusosaamista olemassa olevasta palvelujärjestelmästä. Asiantuntijoiden mukaan teknologiaosaamista tulisi sisällyttää sosiaali- ja terveysalan peruskoulutukseen, mutta toimintaympäristön nopean muutoksen vuoksi täydennuskoulutukset ovat ajankohtaisia. (Kangasniemi ym. 2018, 49–50.) Tutkimuksen mukaan sosiaali- ja terveydenhuollon henkilöstön osaaminen on jäänyt jälkeen teknologisesta kehityksestä, varsinkin robotiikan osalta. Osaamista on tutkittu erilaisissa toimenpiteissä ja erilaisten menetelmien kautta teknologisilla laitteilla. Digitalisaation ja robotiikan käyttöön vaaditaan ammattilaiselta uudistuksellista osaamista ja taitoa tunnistaa tilanteet, jossa käyttö hyödyttää asiakasta. Lisäksi tarvitaan kykyä toimia ja arvioida työympäristöä, jossa käytetään teknologiaa. Osaamisen vahvistaminen estää sosiaali- ja terveysalan ammattilaisten ja asiakkaiden syrjään jäämisen digitalisoiduista palveluista ja teknologisista mahdollisuuksista. (Kangasniemi ym. 2018, 71–72.)

Sosiaali- ja terveysalan ammattilaisten digitaalisten taitojen tarve on huomattu myös Euroopan Unionin (EU) tasolla ja sieltä on aloitettu useita hankkeita asian edistämiseksi jäsenmaissa, kuten The Commission's eHealth Action Plan 2012–2020 ja CAMEI-projekti. EU suoritti kyselyn jäsenmaiden sisällä vuonna 2016, jossa selvitettiin ammattilaisten ja alan opiskelijoiden kokemuksia muun muassa digitaalisesta terveydenhuollosta ja sen koulutuksesta. Suurin osa vastanneista koki saaneensa liian vähän koulutusta digitaalisten välineiden käyttöön työssään. Useat vastaajat ajattelivat, että eHealth ja mHealth mobiilisovellukset voisivat hyödyttää heitä sekä asiakkaita pitkällä aikavälillä. Näiden palveluiden katsotaan myös voimaannuttavan asiakkaita ja muuttavan työympäristöä. Ammattilaisilla tulee olla ymmärrys siitä, että teknologisia ratkaisuja ja palveluita kannattaa tarjota asiakkaille vain, jos he ymmärtävät ja luottavat niihin. (European Health Parliament 2016, 42–47.)

Megatrendeissa ennustetaan teknologian kehitystä vuodelle 2020. Teknologian avulla toimintaa sosiaalialalla voidaan hajauttaa ja vuorovaikutusta voidaan toteuttaa virtuaalisissa ympäristöissä. Lyhyellä aikavälillä tulevia muutoksia ovat esimerkiksi ääni- ja eleohjaus, virtuaalitodellisuus ja energiatehokkuuden huomioiminen laitteiden valinnassa ja käytössä. Teknologiataitojen merkitys yksilön ja

valtion tasolla kasvaa, kun eri toiminnot siirtyvät digitaalisille alustoille. Tärkeää on esimerkiksi ymmärtää teknologian tuomiin oikeuksiin liittyviä asioita, erilaisten välineiden ja palveluiden hyödyntämistä, datan käyttämistä ja verkkorikollisuuteen varautumista sekä uhriksi joutumisen ehkäisyä. Teknologian yleistyminen herättää kysymyksiä eriarvoistumisesta yhteiskunnassa. Kaikilla ei ole osamista tai tarvittavia välineitä käyttää digitaalisia palveluita tai vaikuttaa teknologian kehittämiseen. (Dufva 2020, 38–40.)

3.2 Kehitysvammaisten ohjaaminen

Ylä-Savon SOTE kuntayhtymässä kehitysvammapalveluissa yleisin työnimike on ohjaaja. Kehitysvammaisen voi tarvita paljon ohjausta arjessa toimimiseen, mutta tarve ilmenee yksilöllisesti ja osa kehitysvammaisista selviää hyvin ilman ohjausta. Kehitysvammaisten ohjaamisessa on tärkeää toimintojen huolellinen suunnittelu sekä tieto ja taito toimia kohderyhmän kanssa. Tässä kehittämissyössä koostetaan digitaalinen esite ja opasvideot, jotta tietoa on aina saatavilla. Uuden työvälineen käyttämisen varmuus ennen käytön aloittamista on parempi, kun opastusta on saatavilla vielä käyttöä aloittaessa.

Sosionomi on ainoa sosiaalialaan kytkeytyvä tutkintotunne. Vammaistyössä sosionomin keskeisiä osaamisalueita ovat vammaispolitiikka, ihmisoikeudet ja etiikka. Sosionomi osaa työssään edistää itsemääräämisoikeutta ja tukea yhteiskunnallista osallisuutta. Palvelujärjestelmän, erilaisten asumispalvelujen ja kuntoutuksen eri muotojen tunteminen on kehitysvammaisten parissa työskennellessä tärkeä osa työtä. Sosionomi kykenee työskentelemään huomioiden kognitiiviset erityishäiriöt ja käyttämään esimerkiksi puhetta tukevia ja korvaavia menetelmiä. (Arene 2017, 6–9.)

Ohjaus on työmenetelmä, jota voi hyödyntää useissa tilanteissa ja ammateissa. Ohjaus antaa ohjattavalle aikaa, huomiota ja kunnioitusta. Parhaimmillaan ohjaus on dialogi eli kahden ihmisen välillä käytävä keskustelu. Kehitysvammaisten ohjaaminen vaatii ohjaajalta moninaisia taitoja ja ohjaustyötä tehdään useilla eri elämän osa-alueilla. (Onnismaa 2007, 7.) Ohjaustyyliä on erilaisia ja jokaisella työntekijällä on oma ammatillinen tyylinsä ohjata asiakkaita. Ohjaustilanne on ainutlaatuinen, kuten muukin ihmisten välinen vuorovaikutus. Kehitysvamma-alalla ohjaus ja neuvonta ovat tärkeä osa asiakastyötä, kuten kuntoutusta ja asiakassuunnitelmien laatimista. Ohjauksen erilaisia teoreettisia suuntauksia on paljon ja niitä usein suhteutetaan omaan tyyliin ja niiden piirteitä voi tunnistaa omasta ohjauksestaan. Suuntauksia toimivat limittäin, kuten voimavaraistava- ja ratkaisukeskeinen ohjaus. Teoriatieto ohjauksesta antaa ohjaajalle varmuutta toimia erilaisten asiakkaiden kanssa ja ottaa käyttöön uusia menetelmiä. Ohjauksessa käytössä olevat työvälineet ovat osa ohjausta ja auttavat viemään ohjauksen haluttuun lopputulokseen. (Onnismaa 2007, 20–23.)

Kehitysvammaisten ohjauksessa ohjaajan rooli korostuu. Ohjaajalla tulee olla työssään vuorovaikutustaitoja ja reaktio- ja toimintataitoja. Ohjaaja käyttää vuorovaikutustaitojaan kuuntelemalla, toistamalla, selventämällä ja olemalla empaattinen osa ohjaustilannetta. Tasapuolinen kohtelu ja erilaisten yksilöllisten vaikeuksien huomioiminen on oleellinen osa vuorovaikutusta ja kehitysvammaisten ohjaamista. Toimintataitoja tarvitaan muun muassa hiljaisempien osapuolien rohkaisuun ja itseilmaisun tukemiseen. (Ruponen, Nummenmaa ja Koivuluhta 2000, 170–171.)

Ratkaisu- ja voimavarakeskeisyys on ohjauksessa tärkeää, kun ohjattavana on kehitysvammainen henkilö. Ohjattava tulee nähdä itseohjautuvana ja vastuullisena osapuolena ohjaustilannetta, mutta itseohjautuvuus ei välttämättä ole realistista. Ohjaustilanteeseen voivat vaikuttaa ohjattavan aiemmat kokemukset ja niihin liittyvät muistot tai ulkopuoliset tekijät, kuten perhe. Kehitysvammaista on tärkeää tukea ja auttaa ymmärtämään lähtötilannetta. Ohjaustilanteissa voidaan opiskella uusia asioita, mikä voi johtaa erilaisiin reaktioihin. Reaktioita voivat olla halu kehittyä ja oppia uusia taitoja tai halutaan pysyä vanhassa ja turvallisessa, koska muutokset voivat olla pelottavia. (Vänskä, Laitinen-Väänänen, Kettunen ja Mäkelä 2011, 63–64.)

3.3 Mobiilisovellukset kehitysvammaisten ohjauksessa

Kehittämistyössä etsittiin kehitysvammaisille soveltuvia mobiilisovelluksia ja niitä testattiin kiinnittäen erityistä huomiota käytön helppouteen ja turvallisuuteen. Tuotoksessa esitellään, mitä mobiilisovelluksien käyttöönotto vaatii ja kuinka niitä voi käyttää kehitysvammaisten ohjauksessa. Mobiililaitteiden käytön hyötyjä ja haasteita kuvataan rehellisesti aiemmin tutkitun tiedon perusteella. Hyvinvointiteknologia ja digitalisaatio ovat työn teoreettisen viitekehyksen pohjana.

Internetin ja mobiililaitteiden käyttö on lisääntynyt kaikissa sosiaali- ja terveysalan asiakasryhmissä, mikä haastaa laitteiden käytön neuvonnan, tuen ja tarkoituksenmukaisuuden arvioimisen. Teknologiaa otettaessa käyttöön tärkeää on arvioida huolella toimivuus ja hyöty ennen kuin käyttö aloitetaan. Teknologia voi tarjota virikettä sekä lisätä liikuntaa ja sosiaalisia suhteita arjessa. Virikkeitä tarjoavia innovaatioita ovat esimerkiksi palvelu- ja hyvinvointi-TV, pelit ja etäyhteydellä toteutettavat liikunta- ja musiikkituokiot. Kaikki laitteet eivät vaadi aktiivista käyttöä toimiakseen, mutta niistä saadaan haluttu hyöty. Tällainen laite on esimerkiksi hälytysjärjestelmä. (Kaasalainen ja Neittaanmäki 2018, 11–13.)

Mobiililaitteiden käyttöä sosiaali- ja terveysalan työssä on tutkittu ja niiden hyöty korostuu työn suunnittelussa ja tilanteissa, joissa tarvitaan nopeasti tietoa tai neuvoja esimerkiksi työyhteisöstä. Älypuhelin on tehostanut työskentelyn joustavuutta, parantanut työn laatua sekä mahdollistanut ohjaamisen ja tiedon jakamisen ajasta ja paikasta riippumatta. Tarkoituksenmukaisilla mobiilisovelluksilla helpotetaan käytännöntyötä ja nostetaan työn turvallisuuden tasoa sekä asiakkaan että ammatillaisen näkökulmasta. Mobiililaitteen valinta, käytön suunnittelu ja koulutuksen tarpeen selvittäminen ennakkoon sujuvoittavat käyttöönottoa. Laitteen valinta on merkittävässä roolissa, koska sopiva väline motivoi käyttöön ja sitouttaa kehittämään jatkossakin työtappaa organisaation tasoa myöten. (Vuojärvi 2015.)

Erilaisia teknologisia laitteita käytetään kehitysvammaisten kanssa useissa eri toiminnoissa, kuten kommunikoimisessa ja oppimisessa. Näiden apuvälineiden käyttöönotto edellyttää suunnitelmallisuutta, testaamista ja käyttäjän yksilöllisten tarpeiden huomioimista. Huolellinen suunnittelu varmistaa sopivimman tavan laitteen käytölle. Tietotekniikkaa sisältäviä apuvälineitä ovat tietokoneet ja älylaitteet ja niille ladattavat sovellukset ja ohjelmat. Laitteen tulee olla helppokäyttöinen ja tukea käyttäjän itsenäistä toimintaa. Tietotekniikkaa sisältävistä apuvälineistä voi saada apua esimerkiksi oppimisvaikeuksiin ja näkö-, kuulo-, puhe-, kehitys- tai liikuntavamman vuoksi vähentyneen toimintakyvyn tukemiseen ja parantamiseen. (Tietotekniikka- ja kommunikaatiokeskus 2016.)

3.4 Mobiiliteknologia ja mobiilisovellusten käyttövaatimukset

Tilastokeskuksen vuonna 2019 toteuttaman tutkimuksen mukaan suomalaiset käyttävät paljon Internetiä ja 16–89 vuotiaista 79 prosenttia käytti Internetiä useasti vuorokauden aikana. Kun tulokset rajattiin alle 45-vuotiaisiin, huomattiin, että heistä yli 90 prosenttia käytti Internetiä useaan kertaan vuorokauden aikana. Eniten Internetiä käytetään matkapuhelimella ja 83 prosenttia suomalaisista on käytössään älypuhelin. Älypuhelin on tutkimuksen mukaan tavallinen myös yli 65-vuotiailla, mutta he käyttävät siitä huolimatta Internetiä enemmän muilla laitteilla, kuten kannettavalla- tai pöytäietokoneella. Internetin välityksellä esimerkiksi viestitään tai seurataan eri medioita. (Tilastokeskus 2019.)

Mobiiliteknologialla tarkoitetaan tieto- ja viestintätekniiikan laitteita, kuten älypuhelin, tabletti ja pienikokoiset kannettavat tietokoneet. Yhteistä näille laitteille on vaivaton mukana kuljettaminen, joka mahdollistaa esimerkiksi Internetin käytön helposti missä vain. (Rikala 2016, 7.) Laitteet tarvitsevat toimiakseen dataliittymän tai langattoman Internetyhteyden eli WiFi:n (Wireless Fidelity). Lisäksi vaatimuksena ovat erilaiset laitteen toimintaa turvaavat ylläpitotoimet, kuten säännöllinen päivittäminen. Laitteiden käytön turvallisuuden takaamiseksi käyttäjällä tulee olla tietoa Internetin mahdollisuuksista ja riskeistä sekä laitteen riittävästä suojauksesta, kuten virusturvasta. (Rikala 2016, 12.)

Älypuhelin on kuin pienikokoinen tietokone, jolla voi tavallisen puhelimen ominaisuuksien lisäksi myös käyttää esimerkiksi Internetiä. Älypuhelimelle voi halutessaan ladata erilaisia mobiilisovelluksia, hallinnoida sähköpostia ja sosiaalisen median tilejä ja ottaa kuvia. Älypuhelimelle on ominaista, ettei siinä ole erillistä näppäimistöä, vaan kosketusnäyttö, jota voi käyttää sormin tai siihen soveltuvalle kynällä. Älypuhelimet erilaisista käyttöjärjestelmistä riippumatta muistuttavat toisiaan ja sisältävät samaa teknologiaa. Käyttöjärjestelmien erot tulevat puhelimesta olevista palveluista, kuten mobiilisovelluksista, jotka voivat toimia vain tietyllä järjestelmällä. Yleisiä älypuhelin merkkejä ovat esimerkiksi Apple, Samsung ja Huawei. (Rikala 2016, 10–11.)

Tablet-laitteen voi ajatella olevan tietokoneen ja älypuhelimien välimuoto. Tablet-laitteessa on kosketusnäyttö, jota käytetään samoin kuin älypuhelimien kosketusnäyttöä. Laite on suurempi kuin älypuhelin, mutta yhtä helposti mukana kuljetettava ja lisäksi laitetta on mahdollista käyttää WiFiä hyödyntäen. Tablet-laitteissa on saatavilla samat käyttöjärjestelmät kuin älypuhelimissa. Applen iOS-käyttöjärjestelmällä on saatavilla esimerkiksi iPad. Windows-käyttöjärjestelmällä on saatavissa laitteita monilta tietokonemerkeiltä, kuten HP ja Acer. Myös Android-käyttöjärjestelmällä on saatavilla tablet-laitteita, esimerkiksi Samsung tai Lenovo merkeiltä. (Rikala 2016, 11–12.)

Mobiilisovelluksien eli appsien käyttö vaatii älypuhelimien tai tablet-laitteen. Älypuhelimissa on käyttöjärjestelmä, joka yhdistää laitteen ja siinä olevat mobiilisovellukset. Mobiilisovellukset ladataan laitteelle laitteen omasta sovelluskaupasta, joista yleisimmät ovat Android-käyttöjärjestelmän Play Kauppa ja iOS käyttöjärjestelmän App Store. Android-käyttöjärjestelmällä löytyy älypuhelimia esimerkiksi Samsung ja LG merkeiltä, mutta iOS on käytettävissä vain Apple-laitteissa. Mobiilisovellukset ovat lähtökohtaisesti suunniteltu tietylle käyttöjärjestelmälle, joka mahdollistaa niiden toiminnan. Mobiilisovellukset ovat iso osa mobiililaitteiden käyttöä, ja niitä onkin saatavilla tuhansia erilaisia, kuten karttoja, pelejä ja keskustelu- ja palvelusovelluksia, kuten mobiilipankit. Mobiilisovelluksia on saatavilla maksuttomina, mutta osa niistä on maksullisia. (Rikala 2016, 13.)

4 MOBIILISOVELLUKSET HALTUUN -DIGITAALISEN ESITTEEN JA OPASVIDEOIDEN KEHITTÄMINEN

Tämän kehittämistyön aiheena on mobiilisovellusten käyttö kehitysvammaisten ohjauksessa ja työn toimeksiantajana on Ylä-Savon SOTE kuntayhtymä. Kehittämistyön tarkoituksena oli kehittää uusi työväline, jolla voi perehdyttää kehitysvammaisten kanssa työskentelevät ohjaajat mobiilisovelluksiin ja niiden käyttöön työssään. Ohjaajat työskentelevät kehitysvammaisten kanssa monipuolisissa ympäristöissä, kuten asumis- ja päivätoiminnassa, joissa ohjaus on yksilö- ja ryhmäohjausta. Kohderyhmän valintaan vaikutti myös se, että kehitysvammaiset koettiin varteenotettavaksi asiakasryhmäksi käyttämään mobiilisovelluksia arjessaan, koska niillä voidaan vastata heidän moninaisiin tarpeisiinsa.

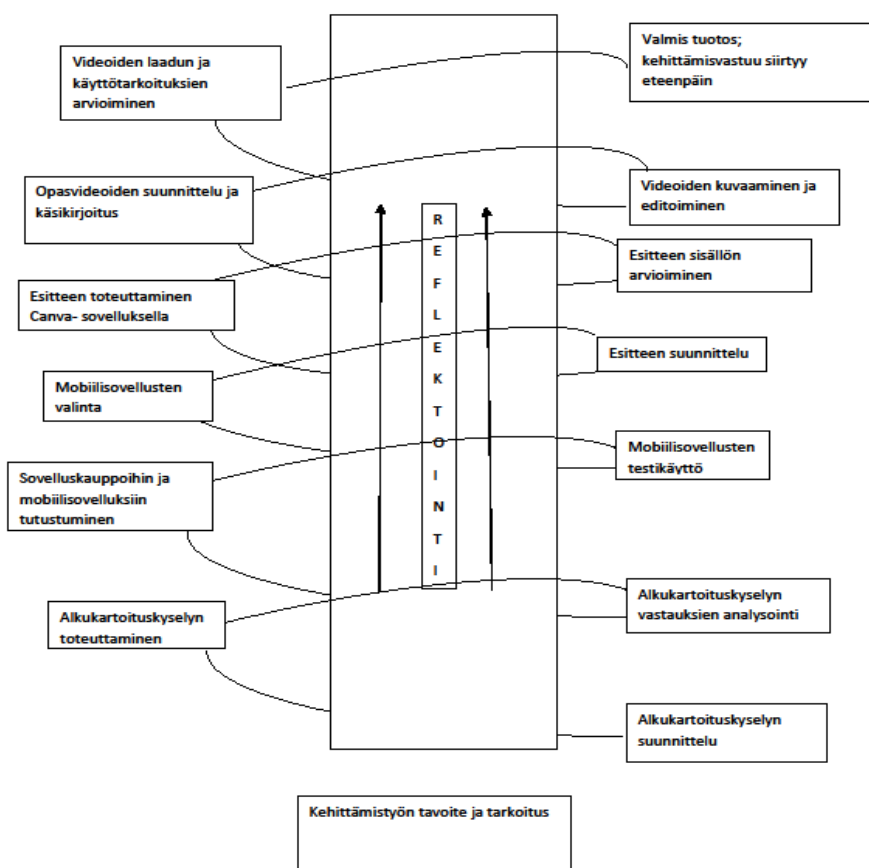
Mobiilisovellukset ovat kaikkien saatavilla olevaa teknologiaa, jonka vuoksi ne valittiin kehittämistyön aiheeksi. Kehittämistyössä lopputuotoksena laadittiin mobiilisovelluksien käyttöön perehdyttävät digitaalinen esite ja opasvideot, joista ohjaajat saavat tietoa mobiilisovelluksista ja niiden käyttöön vaa-dittavista laitteista sekä opastusta niiden käyttöön työssään. Kehittämistyön tavoitteena oli löytää kehitysvammaisten ohjaukseen hyvin soveltuvia mobiilisovelluksia. Digitaalinen esite ja opasvideot suunniteltiin siten, että ne tarjoaisivat monipuolista ja ajantasaista tietoa ja pysyvän työvälineen toimeksiantajan käyttöön.

4.1 Kehittämispöcessin aloitus ja kehittämispöcessin mallin valinta

Kehittämistyö alkaa aiheen valinnasta ja sen perustelusta. Pohjana kehittämistyölle on jokin ole-massa oleva ongelma, jolle aletaan tutkimuksen keinoin etsiä ratkaisua. Ongelma voi olla ilmiö tai tilanne, jota halutaan kehittämisellä muuttaa paremmaksi tai toimivammaksi. Kehittämistyön aiheet tulevat usein työelämästä, kuten harjoittelupaikoista ja ne ovat lähes aina sidoksissa tiettyyn am-mattiryhmään. Aihe tulee valita siten, että se olisi mahdollisimman uusi ja vähän tutkittu. Tällöin tut-kimuksen uutuusarvo on mahdollisimman korkea ja uuden tiedon määrä kasvaa. (Kananen 2012, 12–13.) Tässä kehittämistyössä on käytetty kehittämispöcessin mallina spiraalimallia, jolloin kehittä-mispöcessi etenee jatkumona. Spiraalimallissa (kuvio 1) on neljä vaihetta; suunnittelu, toiminta, havainnointi ja reflektio. Kaikkien vaiheiden käsittelyn jälkeen, alkaa uusi, samat vaiheet käsittelevä kierros, joka sisältää lisää toteutusta, perusteluja ja arviointia. Näistä vaiheista syntyy pitkäaikainen pöcessi, jossa esimerkiksi tuloksia arvioidaan toistuvasti. (Toikko ja Rantanen 2009, 66–67.)

Spiraalimallin (kuvio 1) mukaisesti kehittämistyö alkoi suunnittelulla spiraalin ensimmäisen kierrok-sen käynnistyttyä. Kehittämistyöhön suunniteltiin alun perin kolme mobiilisovelluksiin ja niiden hyö-dyntämiseen liittyvää vaihetta; alkukartoituskysely kehitysvammapalveluissa työskenteleville ohjaa-jille, digitaalinen esite mobiilisovelluksista ja koulutustilaisuudet ohjaajille syksyllä 2020. Koulutusti-laisuuksia ei kuitenkaan voitu järjestää COVID-19 pandemian vuoksi, joten ne korvattiin havainnollis-tavilla opasvideoilla. Marraskuun 2019 tapaamisessa kehitysvammayksiköiden esimiehen kanssa esi-teltiin erilaisia ideoita toteutukselle ja koottiin yhteistyössä suunnitelmaa kehittämistyölle. Suunnitte-lussa huomioitiin molemmat osapuolet ja päätettiin teemat työn teoreettiselle viitekehykselle. Avain-sanoiksi valittiin hyvinvointitekhnologia, mobiilisovellus, kehitysvammaiset ja kehitysvammaisten oh-jaaminen, jotka ovat hyvin aihetta kuvaavia.

Teoreettista viitekehystä kehittämistyölle koottiin kevään ja kesän 2020 aikana. Tiedonhaussa painoitiin luotettavaa ja mahdollisimman uutta tietoa, jotta työmme tekstiversiota voisi hyödyntää reliabelina lähteenä. Teknologia kehitty jatkuvasti, joten on tärkeää, että lähteet ovat ajantasaisia. Kehittämistyö liittyy teknologiaan sosiaali- ja terveysalalla, jolloin sähköisessä muodossa olevien lähteiden käyttö on perusteltua, sillä usein uudet teknologiaan liittyvät julkaisut ovat saatavissa vain sähköisenä. Tapasimme toimeksiantajan kesäkuussa ja laadimme alkukartoituskyselyyn vaadittavan tutkimuslupa-anomuksen. Suunnittelimme kehittämistyömme jatkolle aikataulun, jonka mukaan alkukartoituskysely toteutetaan elokuussa ja koulutustilaisuudet järjestetään syys- tai lokakuussa. Tutkimuslupa varmistui ja sovimme toimeksiantajan kanssa seuraavan tapaamisen elokuulle.



Kuvio 1. Kehittämistyön spiraalimalli (Toikko ja Rantanen 2009.)

4.2 Alkukartoituskysely kehitysvamma palveluiden ohjaajille

Kyselylomakkeen muoto vastaa kyselyn tarkoitusta. Lomakkeen tarkoitus on kerätä tutkimuksessa tarvittavaa aineistoa kohderyhmää varten laadituilla kysymyksillä. Kysymyksistä ei saa näkyä tutkijan kanta tutkittavaan aiheeseen ja kysymykset tulee olla selkeästi lukijan ymmärrettävissä. Kysely toteutetaan tutkimuksen viitekehyksen muodostamisen jälkeen, jolloin vastaukset vastaavat tutkijan tarpeeseen kyselyssä tarvittavasta tiedosta. (Valli 2018.) Alkukartoituskysely muodosti kehittämistyössä spiraalimallin ensimmäisen kokonaisen kierroksen (kuvio 1), jonka vaiheet olivat kyselyn suunnittelu, toteuttaminen, vastauksien havainnointi ja kokonaisuuden reflektointi, joka jatkuu koko kehittämistyön ajan. Ensimmäinen kierros osallisti myös ohjaajat kehittämistyön suunnitteluun.

Kehittämistyön alkukartoituskysely (liite 2) laadittiin Webropol 3.0-ohjelmalla ja tarkoituksena oli kartoittaa kehitysvammayksiköiden ohjaajien tämänhetkistä teknologista osaamista ja mobiilisovellusten käyttöastetta. Kyselyllä selvitettiin myös, mitä mobiilisovelluksia ohjaajat ovat käyttäneet ja millaisia toiveita heillä on kehittämistyön lopulliselta tuotokselta. Alkukartoituskysely sisälsi yhdeksän kysymystä, jotka muotoiltiin siten, että ne olisivat selkeitä ja ohjaajien oli mahdollista vastata niihin saatekirjeessä arvioidussa ajassa. Saatekirje (liite 1) orientoi vastaajia kyselyyn ja tarkensi kyselyn termejä, kuten mobiilisovellus. Siitä ilmeni myös kyselyn luotettavuus ja mihin saatua tietoa kehittämistyössä käytetään.

Alkukartoituskysely lähetettiin ensin kahdelle sosiaalialan opiskelijalle, joilta pyydettiin palautetta kyselystä. Kyselyä testattiin opiskelijoilla, jotta saataisiin selville mahdolliset epäselvyydet ja puutteet ennen virallisille vastaajille lähettämistä. Kyselyä muokattiin saadun palautteen perusteella. Valmis kysely lähetettiin toimeksiantajalle, joka lähetti sen eteenpäin kehitysvammaisten asumis- ja päivätoimintayksiköihin 50 ohjaajalle. Kyselyn vastausaika ajoittui viikoille 32–34. Valitettavasti kyselyn linkissä oli virhe, jonka vuoksi ohjaajat eivät pystyneet vastaamaan kyselyyn ensimmäisen viikon aikana. Ongelma korjattiin ja vastausaika jatkettiin viikolla, jotta mahdollisimman moni ehtisi vastata kyselyyn. Kyselyyn vastasi 25 ohjaajaa, mikä oli riittävä määrä alkukartoitukseen. Spiraalimallin (kuvio 1) mukaisesti alkukartoituskyselyn päätyttyä siitä saatuja tietoja käytiin huolella läpi. Kyselyn vastauksista saatiin tarvittavaa tietoa kehittämistyön lopullisen tuotoksen valmistelun aloittamiseksi. Tietoa käytettiin pohjan muodostamiseen tuleville vaiheille sekä niillä vahvistettiin seuraavalle kierrokselle merkityksellisiä valintoja, kuten mobiilisovelluksien käyttötarkoituksia.

Alkukartoituskyselyn vastauksista ilmeni, että ohjaajilla on jonkin verran tietoa mobiilisovelluksista ja niiden mahdollisuuksista. Lähes kaikki vastaajista olivat käyttäneet mobiilisovelluksia vapaa-ajallaan ja osa myös työssään kehitysvammaisten ohjaajana. Kukaan ei vastannut, ettei olisi käyttänyt mobiilisovelluksia lainkaan. Kyselyn tuloksien mukaan mobiilisovelluksia käytetään tällä hetkellä ohjaajan työssä eniten viriketoimintaan ja kommunikoimiseen. Vastauksien perusteella ohjaajilla on kiinnostusta ja osaamista mobiilisovellusten käyttöön, kuitenkin uusia mobiilisovelluksia ja ideoita niiden käyttöön ohjauksessa kaivataan. Kyselyssä nimettiin ennestään tuttuina mobiilisovelluksina YouTube, Sävelsirku, Ekapeli ja kommunikoimiseen liittyvä mobiilisovellus My Own Interactions (MOI).

Alkukartoituskyselyn vastauksien perusteella mobiilisovellusten hyvinä puolina koetaan asiakkaan ja ohjaajan välisen kommunikaation helpottuminen ja monipuoliset mahdollisuudet viriketoiminnassa. Mobiililaitteiden ja -sovellusten käyttöä haastavat tarvittavan osaamisen puuttuminen ja laitteiden

soveltumattomuus. Vastaajista kaikki olivat kiinnostuneita mobiilisovelluksista ja niiden käyttömahdollisuuksista osana työtään. Vastaukset tukivat ajatustamme siitä, että mobiilisovellukset ovat tuttuja, mutta niitä ei osata vielä yhdistää arkikäytöstä osaksi työtä. Mobiililaitteiden käytössä ilmenee usein, että tuttua laitetta osataan käyttää, mutta yleinen tietämys laitteista ja niiden ominaisuuksista on vähäisempää. Alkukartoituskyselystä saatujen vastauksien perusteella digitaaliseen esitteeseen tulevat mobiilisovellukset jaettiin kategorioihin kommunikointi, terveys ja liikunta, rentoutuminen, pelit ja ohjaajille. Spiraalimallin (kuvio 1) ensimmäisen kierroksen sisältämää toimintaa purettiin ja käsiteltiin kehittämistyöryhmässä. Ensimmäinen kierros muodosti mielestämme hyvän pohjan kehittämistyölle, koska sen aikana saatiin tietoon ohjaajien ajatuksia ja kokemuksia mobiilisovelluksista, mikä auttaa entisestään tiedon kohdentamisessa juuri heidän käyttöönsä. Alkukartoituskyselyn tuloksien jäsennyttyä jatkettiin spiraalimallin seuraavaan kierrokseen.

4.3 Mobiilisovellusten testaaminen ja valinta digitaaliseen esitteeseen

Mobiilisovelluksien valitseminen aloittaa kehittämistyössä spiraalimallin (kuvio 1) toisen kierroksen. Kierros alkoi tutustumisella Googlen Play ja Applen App Store sovelluskauppoihin, jotta saatiin tarkempia tietoja eri sovelluksista ja niiden ominaisuuksista. Kriteereinä mobiilisovelluksien valintaan olivat maksuttomuus, helppokäyttöisyys ja saatavuus joko Android- tai iOS-käyttäjärjestelmälle. Mobiilisovelluksia koekäytettiin kesän 2020 aikana erilaisilla iOS- ja Android-käyttäjärjestelmän laitteilla, kuten älypuhelimilla ja tableteilla. Testikäytön yhteydessä karsittiin esitteeseen soveltumattomia mobiilisovelluksia. Perusteena karsintaan olivat esimerkiksi mobiilisovelluksissa havaitut tekniset ongelmat, vaikeakäyttöisyys, sopimattomuus suunniteltuun toimintaan tai liiallinen sovelluksen sisäinen mainonta. Digitaaliseen esitteeseen valittiin lopulta 22 mobiilisovellusta (liite 3) aiemmin suunnitellun 10 sijaan. Mobiilisovelluksia valittiin suunniteltua enemmän, koska sovelluskaupat päivittyvät ja valitut mobiilisovellukset voivat mahdollisesti poistua ja eivät ole enää ladattavissa.

Digitaalisen esitteen kommunikointi- kategoriaan valikoituivat mobiilisovellukset MOI, ThingLink, Viito ja Kuvakom. MOI-sovellus valittiin esitteeseen, koska alkukartoituskyselyn perusteella siitä on jo todennettua käyttökokemusta, mikä voi rohkaista sovelluksen käyttöön. Mobiilisovelluksien testausvaiheessa havaittiin, että MOIn käyttöä rajoittaa sen saatavuus vain iOS-käyttäjärjestelmälle. ThingLink on tutkimuksemme perusteella paljon hyödynnetty mobiilisovellus opetuskäytössä. Siinä yhdistyvät kuva, video ja ääni, jolloin se aktivoi useita aisteja, kuten kuulo- ja näköaistia. Kommunikoinen on kehitysvammaisten ohjauksessa keskiössä, koska jokainen asiakas tarvitsee yksilöllistä ohjausta ja kommunikointia tukevia muotoja on paljon. Suomalaiset mobiilisovellukset Viito ja Kuvakom opastavat yleisimpiin kommunikoinnin tukimuotoihin, jotka ovat kuvakommunikointi ja tukiviitot. Koemme, että nämä neljä kategoriaan valittua mobiilisovellusta sopivat tarkoitukseensa, koska ne ovat monipuolisia, helppokäyttöisiä ja kolme niistä on saatavilla molemmille käyttäjärjestelmille.

Kategoriaan terveys ja liikunta valittiin neljä mobiilisovellusta; Päivittäiset treenit– liikunta ja Fitness ohjaaja FREE, Sports Tracker, Motivisti ja Moomin Move. Liikunta on tärkeä osa kokonaisvaltaista hyvinvointia, minkä vuoksi digitaalisessa esitteessä esitellään mobiilisovelluksia, joilla lisätä liikuntaa arjessa. Mobiilisovelluksista Päivittäiset treenit ja Sports Tracker ovat aktiiviseen liikuntaan kannustavia sekä kuntoa kehittäviä ja sitä seuraavia sovelluksia. Niihin voi asettaa tavoitteita liikunnalle ja ne

vaativat jonkin verran fyysistä toimintakykyä. Päivittäiset treenit- mobiilisovellus mahdollistaa myös itsenäisen liikunnan omassa kodissa, sillä se sisältää videoita, joiden avulla jumppaliikkeitä voi mallintaa. Moomin Move ja Motivisti kannustavat kaikille sopivaan kevyeen päivittäiseen liikuntaan. Motivisti-mobiilisovellus oli meille ennestään tuttu ja halusimme valita sen esiteltäväksi, koska se kiinnittää huomiota kokonaisvaltaiseen hyvinvointiin. Mobiilisovellus on lisäksi Helsingin ja Uudenmaan sairaanhoitopiirin tuottama, joka lisää sen arvoa terveyden ja hyvinvoinnin edistämisessä.

Digitaaliseen esitteeseen valittiin pelit-kategoria, sillä kokemuksemme mukaan peleihin liittyy usein ennakkoluuloja ja niiden arvoa esimerkiksi opetuksessa ei huomioida. Valituilla peleillä voi esimerkiksi lisätä arkiliikuntaa ja kehittää kielellisiä taitoja. Tärkeinä kriteereinä olivat myös oppiminen ja turvallisuus. Kategoriassa on esitelty pelit Jigsaw Puzzles – Palapeli & Logiikkapeli, Pikku Kakkonen ja Pikku Kakkosen Eskari, Groovepad musiikkiapuri, Ekapeli, Mitä kello on? ja Plantsnap. Osa peleistä sopii myös muihin digitaalisen esitteen kategorioihin, kuten rentoutuminen. Mielestämme pelit tarjoavat monipuolista ajanvietettä ja niitä voi pelata myös yhdessä ryhmässä. Ne myös mahdollistavat matalan kynnyksen aloittaa mobiilisovelluksien käyttö. Groovepad musiikkiapuri ei ole varsinainen pelisovellus, mutta kokemuksemme mukaan musiikki on kehitysvammaisille mieluinen aktiviteetti ja keino ilmaista itseään. Musiikin keinoin osallisuus esimerkiksi ryhmässä on mahdollista toteuttaa. Tämän vuoksi siinä on sama viihdearvo kuin muissakin digitaalisen esitteen pelisovelluksissa, mutta se mahdollistaa itseilmaisun oman musiikin luomisen kautta. Lisäksi lähes kaikki valituista peleistä ovat saatavilla molemmille käyttöjärjestelmille.

Rentoutuminen-kategoria vastaa alkukartoituskyselyssä ilmenneeseen tarpeeseen uusista ideoista esimerkiksi viriketoimintaan. Harmiksemme useat rentoutumisovellukset, kuten Mindfulness ja Luontoäännet karsiutuivat testausvaiheessa liiallisen sisäisen mainonnan vuoksi. Kategoriassa on kolme mobiilisovellusta; Fluid simulation free, YouTube Kids ja Chillaa. Fluid simulation free soveltuu rentoutumiseen mielestämme erityisen hyvin, koska siinä yhdistyvät visuaalisuus ja tekeminen, kun mobiilisovelluksella voi maalata vapaalla pinnalla. Sen voi yhdistää musiikkiin, jolloin sitä voi hyödyntää esimerkiksi osana aistituokiota tai käyttää keskittymisen tukena. YouTube Kids- mobiilisovellus valittiin vaihtoehdoksi entuudestaan tutulle YouTube- mobiilisovellukselle. Se suodattaa sisältöä ikä-kategorian mukaan, jolloin katsoja ei altistu hänelle sopimattomille materiaaleille. Mobiilisovellusta voi hallinnoida, jolloin ohjaaja asettaa esimerkiksi käyttöajan tai estää tiettyjä sisältöjä. Mobiilisovellus suodattaa pois kaiken materiaalin, mikä ei vastaa asetettua ikä-kategoriaa, jonka vuoksi sillä voi esimerkiksi kuunnella vain lasten musiikkia. Siksi suosittelemme käytettävän YouTube Kids rinnalla myös tavallista YouTubea.

Ohjaajille-kategoriassa haluttiin esitellä mobiilisovelluksia, joita ohjaajat voivat hyödyntää omana työvälineenään. Kategoriaan valittiin mobiilisovellukset Kids Timer, ClassDojo, Kahoot! ja Discord. Toimeksiantaja esitti toiveen mobiilisovelluksista, joilla ohjaajat voisivat viestiä keskenään ja mahdollisesti myös asiakkaan kanssa. Sujuva ja nopea yhteydenpito on nykyaikaa ja esimerkiksi WhatsApp-mobiilisovellus on tunnettu näistä ominaisuuksista. Digitaalisessa esitteessä tarjotaan kaksi vaihtoehtoista mobiilisovellusta, ClassDojo ja Discord, reaaliaikaiseen viestintään. Toimeksiantajan harkintaan jää, voidaanko nämä ottaa käyttöön kuntayhtymässä. Kids Timer on hyvä esimerkki mobiilisovelluksesta, jolla voi korvata työssä käytettävän apuvälineen helposti mukana kuljetettavalla

versiolla. Kids Timerilla voi visualisoida ajankäyttöä päivittäisissä toiminnoissa, kuten ruokailuissa. Mobiilisovelluksien valinnan valmistuttua päättyy kehittämistyön spiraalimallin (kuvio 1) toinen kierros. Kolmannen kierroksen aloittaa digitaalisen esitteen suunnittelu, jossa hyödynnetään toisella kierroksella saatuja tuloksia eli valittuja kehitysvammaisten ohjaukseen soveltuvia mobiilisovelluksia. Tällöin uusi kierros spiraalimallille ominaisesti täydentää aiempaa kierrosta.

4.4 Digitaalisen esitteen toteuttaminen

Esitteen perustana on tarve ohjata lukija toimimaan annettujen ohjeiden mukaisesti ja lukijan tarve saada tarpeellista tietoa. Esitettä laatiessa on hyvä muistaa, ketä varten kirjoitetaan. Otsikon tulee olla sisältöä kuvaava ja ensimmäisestä virkkeestä tulee ilmetä, mitä esitteessä käsitellään. Tyyli voi olla käskevä, mutta perustelemalla ja selittämällä toimintatapoja saa lukukokemuksen lukijalle miellyttävämmäksi. (Torkkola, Heikkinen ja Tiainen 2002, 35–38.) Alkuperäisessä suunnitelmassa esite olisi koostunut vain mobiilisovelluksien esittelyistä. Siihen kuitenkin lisättiin tietoa esimerkiksi mobiililaitteista, koska alkukartoituskyselyn mukaan niiden käyttöön koettiin liittyvän haasteita. Esite toteutettiin digitaalisena Canva-sovelluksella, koska sillä on helppo tehdä visuaalisesti miellyttäviä kokonaisuuksia esimerkiksi värien ja muotoilujen kautta. Alusta alkaen huomioitiin hyvän esitteen kriteerit, kuten hyvä luettavuus ja selkeä otsikointi. Digitaalinen esite suunnattiin kehitysvamma palveluiden ohjaajille, joten sisällöissä ei pyritty selkokielisyyteen, mutta kuitenkin painotettiin hyvää yleiskieltä ja lukijaystävällisyyttä.

Esitteen alussa tulee käsitellä olennaiset tiedot sisällöstä, jos lukija päättää lukea vain alun. Hyvässä esitteessä lukija huomioidaan tekstissä ja sen sisällössä, kuten tekstikappaleiden loogisella järjestyksellä. Leipätekstiä kirjoitettaessa on huomioitava, ettei lukijalla välttämättä ole ennakkotietoa esitteen aiheista. Lisäksi tekstin tulee olla tyyliään havainnollistavaa ja ymmärrettävää yleiskieltä. (Torkkola, Heikkinen ja Tiainen 2002, 39–45.) Digitaaliseen esitteeseen kokeiltiin erilaisia fonttikojoja ja kirjaisimalleja. Mallin ei tarvitse olla asiakirjatyylinen, mutta luettavuus tulee olla hyvä. Tekstit luonnosteltiin Wordille, sillä tekstin muokkauksen todettiin olevan helpompaa Word-pohjalla. Valmiit tekstit kirjoitettiin Canva-sovellukseen. Yhdelle sivulle aseteltiin 1–2 mobiilisovelluksen esitelyt, jotta sisältö pysyisi tiiviinä ja esitteen sivumäärä kohtuullisena. Käyttövinkit sijoitettiin kohdosta rajatuille alueille, kuten mustareunaisiin ympyröihin. Sisällysluettelo ja sivunumerot helpottavat lukijan navigointia esitteessä. Asettelussa huomioitiin tulostuksen mahdollisuus, jolloin esite on tulostettaessa A5-kokoinen. Digitaalinen esite nimettiin vapaamuotoisesti, jotta se houkuttelisi lukemaan ja tasapainottaisi kokonaisuutta.

Esitettä kirjoittaessa on hyvä pohtia, mitä kysymyksiä lukijalla mahdollisesti herää, jotta niihin voidaan vastata jo tekstissä. Esitteeseen voi liittää myös kuvia, jotka lisäävät mielenkiintoa ja auttavat havainnollistamisessa. Kuvien on sovittava asiayhteyden ja tekijänoikeus tulee huomioida. Esitteen loppuun lisätään täydentävät tiedot eli käytetyt lähteet, viitteet lisätietoihin ja tiedot tekijöistä. (Torkkola, Heikkinen ja Tiainen 2002, 39–45.) Digitaalisessa esitteessä kunkin mobiilisovelluksen kohdalle on liitetty sovelluskaupassa näkyvä sovelluskuvake, jotta mobiilisovelluksen tyyli tulee näkyviin ja sen löytäminen sovelluskaupasta helpottuu. Lisäksi mobiilisovelluksen nimen alla on mainittu mobiilisovelluksen tekijä, jotta kuvien tekijänoikeus toteutuu. Digitaalisen esitteen loppuun liitettiin linkkivinkkejä ja käytetyt lähteet, jotta lukijalla on mahdollisuus hakea lisätietoa aiheista. Esitteeseen

jätettiin tilaa lukijan omille muistiinpanoille, johon voi tulostetussa versiossa kirjoittaa ylös esimerkiksi omia huomioitaan tai linkkien takaa löytyneitä asioita myöhempää käyttöä varten. Digitaaliseen esitteeseen upotettujen linkkien ja videoiden hyödyntäminen puolestaan on mahdollista. Kokonaisuudessaan digitaalisen esitteen suunnittelu, toteutus, sisällön arvioiminen ja liittäminen osaksi prosessia olivat kehittämistyössä spiraalimallin (kuvio 1) kolmas kierros.

4.5 Opasvideoiden suunnittelu ja toteutus

Toimeksiantajan kanssa tavattiin opasvideoiden toteutukseen liittyen syyskuussa 2020. Tapaamisessa keskusteltiin valittujen mobiilisovelluksien tietosuojasta, kuten voisiko Ylä-Savon SOTE kuntayhtymän tietohallinto tarkistaa digitaaliseen esitteeseen valitsemamme mobiilisovellukset. Erityisesti ohjaajien väliseen viestintään liittyvät sovellukset tulee olla tietoturvaltaan asianmukaisia. Videot tuovat teknologiaan liittyvälle kehittämistyölle lisäarvoa, koska niiden toteuttamisessa on mahdollista hyödyntää mobiilisovelluksia. Toimeksiantajan kanssa keskusteltiin opasvideoiden toteutuksesta ja päädyttiin useaan lyhyeen videoon, jolloin katselukokemus on miellyttävämpi ja videoilta on helpompi etsiä tietoa. Videoiden alustavaksi tallennuspaikaksi mietittiin esimerkiksi jotakin blogipohjaa. Videot voisi myös tallentaa kehitysvammayksiköissä oleville tietokoneille.

Videoiden tehokkuus oppimisessa perustuu niiden visuaalisuuteen ja havainnollistamiseen. Opasvideoissa tulee olla käsikirjoitus, jossa on ajateltu kohderyhmää ja mitä videoilla tavoitellaan. Käsikirjoituksessa on tärkeää huomioida kohderyhmän tietämys aiheesta, jotta opasvideo on sisällöltään sopiva. Hyvän opasvideon pituus on noin kaksi minuuttia, jotta katsojan mielenkiinto säilyy. Jos aihe on laaja, se mieluummin jaetaan useammaksi lyhyeksi videoksi, kuin kuvataan yksi pitkä. (Kuokkanen 2019.) Opasvideot ovat kehittämistyössä spiraalimallin (kuvio 1) neljäs kierros. Mallin mukaisesti vaikuttavuus linkittyi siihen, kuinka monta kierrosta kehittämistyön aikana on mahdollista toteuttaa. Neljäs kierros alkaa digitaalisen esitteen sisältöjä visualisoivien ja havainnollistavien opasvideoiden suunnittelulla ja käsikirjoittamisella. Äänenlaatuun kiinnitetään erityistä huomiota, jolloin esimerkiksi puheen videoilla täytyy olla selkeää. Opasvideot madaltavat kynnystä mobiilisovelluksien käytön aloittamiseen ja ne mahdollistavat ajasta ja paikasta riippumattoman koulutuksen, jonka voi katsoa aina tarvittaessa uudelleen.

Videon toteuttamiseen ei välttämättä tarvita kalliita laitteita. Riittävät tarvikkeet ovat esimerkiksi älypuhelin, kolmijalka, siisti tausta ja sopiva valaistus. Paras valaistus tulee luonnonvalosta tai kuvausvalaisimesta. Älypuhelin tulee pitää mahdollisimman lähellä kuvattavaa kohdetta, varsinkin jos äänet kuvataan suoraan videolle eikä lisätä jälkikäteen. Videossa voi yhdistellä camera video ja screen video toimintoja. (Simon 2020.) Opasvideoiden toteuttamiseen tarvittiin sekä Android että iOS käyttöjärjestelmän tablet-laitteet. Laitteita lainattiin sekä hyödynnettiin omia jo olemassa olevia laitteita. Kuvattavien laitteiden on oltava siistejä ja niissä ei saa olla vikoja tai epäasiallista sisältöä. Esimerkiksi taustakuva, akun kestävyys ja alusta, millä kuvataan, tulee tarkistaa huolellisesti. Videot tulevat laajaan levitykseen, jonka vuoksi huolellisuus on ensiarvoisen tärkeää.

Opasvideon kuvaamisessa on neljä vaihetta; käsikirjoitus, kuvaus, editointi ja julkaiseminen. Tärkein vaihe on käsikirjoituksen laatiminen, joka luo pohjan koko prosessille. Siitä tilaaja tai lukija näkee, mitä videossa on ja sitä on mahdollista muokata ennen kuvausvaihetta. Kuvausvaiheessa materiaalia

kannattaa kuvata liikaa, jotta editointi vaiheessa klipit eivät jää vajaiksi. (Ailio 2015, 6–7.) Kehittämistyössämme opasvideot suunniteltiin kestoaltaan 3–5 minuuttia ja kuvattavaksi käyttäjän perspektiivistä, jolloin videoilla näkyy laitteen näyttö ja siinä tapahtuva toiminta. Tällöin huomio kiinnittyy nimenomaan laitteen käyttöön. Kehittämistyöhön suunniteltiin ja käsikirjoitettiin kahdeksan opasvideota. Videoista neljä kuvaa valittujen mobiilisovellusten käyttöä ja neljä mobiililaitteiden asetuksia. Opasvideot mobiilisovelluksista ”Kuvakom-sovelluksen lataaminen ja käyttö iOS-käyttöjärjestelmällä”, ”YouTube Kids-sovelluksen käyttö iOS-käyttöjärjestelmällä”, ”Fluid simulation FREE-sovelluksen lataaminen ja käyttö Android-käyttöjärjestelmällä” ja ”Moomin Move-sovellus Android-käyttöjärjestelmällä”, esittelevät monipuolisesti näiden mobiilisovelluksien ominaisuuksia. Neljä muuta opasvideota ”Sovellusten sisäisten ostojen esto iOS-käyttöjärjestelmällä”, ”Sovellusten sisäisten ostojen esto Android-käyttöjärjestelmällä”, ”Mobiililaitteen päivittäminen Android-käyttöjärjestelmällä” ja ”Mobiililaitteen päivittäminen iOS-käyttöjärjestelmällä” antavat tietoa mobiililaitteiden asetuksiin ja toimintaan liittyen.

Opasvideoilla esiteltiin mobiilisovelluksia, jotta mobiilisovelluksien potentiaali ja helppokäyttöisyys työvälineenä visualisoituisi. Mobiilisovelluksiin liittyvillä neljällä opasvideolla näytetään sovelluksen lataaminen ja esitellään käyttöä sekä Android- että iOS-käyttöjärjestelmällä. Tällöin kuvautuu koko mobiilisovelluksen käyttö alusta alkaen. Sovellukset valittiin useammasta kategoriasta, jotta niiden käyttömahdollisuudet kuvautuisivat mahdollisimman monipuolisiksi. Opasvideot antavat näyttöä myös siitä, millä tavoin sovellukset linkittyvät valittuihin kategorioihin. Videoiden yhtenä pääteemana on esitellä ja havainnollistaa kahden käyttöjärjestelmän välisiä eroja. Ne myös antavat neuvoja mobiilisovellusten- ja laitteiden toimivuuden kannalta olennaisien päivityksien tekemiseen ja mobiilisovellusten käytön turvallisuutta lisääviin ominaisuuksiin.

Ensimmäiset koevideot kuvattiin Samsung Galaxy A51- älypuhelimella siten, että ääni nauhoitettiin suoraan videolle. Koevideoita kuvatessa todettiin, että tabletin näytön kuvaaminen ei onnistu valosta johtuvien heijastuksien vuoksi etenkin silloin, jos näytössä on musta tausta. Myös kuvaavan laitteen pitäminen vakaana tuotti vaikeuksia. Tämän takia kokeiltiin kuvata opasvideot laitteen omalla näyttötallentimella. Näin kuvattujen videoiden todettiin olevan laadukkaampia, kunhan laitteen käyttö on riittävän selkeää. Tässä vaihtoehdossa ääni liitettiin videoihin jälkeempään. Äänen liittämiseen käytettiin YouCut- Video Editor & Video Maker- mobiilisovellusta. Olimme tyytyväisiä opasvideoiden laatuun. Opasvideot esiteltiin toimeksiantajalle ja niiden todettiin vastaavan molempien osapuolien odotuksia. Valmiiden videoiden tallennuslueksi luotiin YouTube-kanava ja Internet-linkki kanavalle liitetään myös digitaaliseen esitteeseen. Kehittämistyön spiraalimallin (kuvio 1) mukaisesti kehittäminen ei pääty, vaikka tuotos valmistuisi. Digitaalinen esite ja opasvideot ovat ajankohtaisia ja tarkoituksenmukaisia tällä hetkellä, mutta jatkossa ne vaativat päivittämistä, kuten spiraalimallissa on todettu kehittämistoiminnan jatkuvuudesta.

4.6 Kehittämistyön tuotoksen arvioiminen ja johtopäätökset

Spiraalimallin (kuvio 1) mukaisesti arvioinnissa tarkennetaan kehittämistyön tekemisen taustalla olevia syitä ja arvioidaan työn vaiheiden onnistumista. Tämän kehittämistyön tuotoksena valmistuivat digitaalinen esite ”Mobiilisovellukset haltuun– kuinka käyttää mobiilisovelluksia ohjauksessa” ja kahdeksan opasvideota. Kehittämistyön prosessi kesti kokonaisuudessaan noin vuoden ja tuotoksen koostamisen lisäksi aikaa kului teoreettisen viitekehityksen muodostamiseen ja lähteiden etsimiseen. Tavoitteena oli löytää kehitysvammaisten ohjaukseen hyvin soveltuvia mobiilisovelluksia. Tutustuimme teoriassa kehitysvammaisten ohjaukseen ymmärtääksemme sen asettamat vaatimukset mobiilisovelluksien valinnassa. Löysimme paljon hyödynnettävissä olevia mobiilisovelluksia, mutta useat karsiutuivat testausvaiheessa ilmenneiden ongelmien takia. Mobiilisovelluksia valitessa tuli huomioida linkitys valittuihin kategorioihin ja käyttötarkoituksen selkeys. Valitut 22 mobiilisovellusta vastaavat hyvin tavoitteeseen kehitysvammaisten ohjaukseen hyvin soveltuvista mobiilisovelluksista, sillä ne kaikki ovat helppokäyttöisiä, monipuolisesti aisteja stimuloivia ja niiden avulla voi innostaa uudenlaiseen toimintaan, jolla harjoittaa arjessa hyödyttäviä taitoja. Digitaalinen esite ja opasvideot tuovat esiin mobiilisovellusten käyttövinkkejä ja tietoa mobiililaitteiden käytöstä, mikä lisää mobiilisovellusten käyttöönnoton mielekkyyttä ohjaajan työssä.

Tuotoksen tarkoituksena on olla uusi työväline, jolla voi perehdyttää kehitysvammaisten palveluiden ohjaajat mobiilisovelluksien käyttöön työvälineenä. Digitaalinen esite ja videot täydentävät hyvin toisiaan ja toimivat esimerkkinä siitä, mitä kaikkea mobiilisovelluksilla on mahdollista tehdä. Digitaalisen esitteen sivumäärä oli odotettua suurempi, mutta tämä ei mielestämme vaikuta heikentävästi tuotoksen laatuun. Tieto digitaalisessa esitteessä tuotettiin tiiviiseen ja helposti luettavaan muotoon, jotta sen hyödyntäminen ohjaajan työaikana olisi realistisesti mahdollista. Alkukartoituskyselyssä esiin nousseita uuden osaamisen tarpeita ja ohjaajien mielenkiinnonkohteita otettiin huomioon lopullista tuotosta laatiessa. Kysely vahvisti ajatustamme siitä, että mobiiliteknologian käyttö kohdentuu enemmän vapaa-aikaan eikä sen hyödyntämiseen työssä löydy tarvittavia taitoja. Tämän vuoksi painotimme tuotoksessamme mobiilisovellusten käyttöön tarvittavaa perustietoa. Digitaalisen esitteen työstäminen oli odotettua hitaampaa, sillä muokattavaa ja viimeisteltävää oli enemmän, kuin olimme arvioineet. Tämän vuoksi sen laatiminen olisi pitänyt aloittaa aiemmin, jotta prosessin viimeistelyyn painetta olisi ollut vähemmän. Koska meidän tuottamaan digitaaliseen esitteeseen ei voitu esimerkiksi käyttää Ylä-Savon SOTE kuntayhtymän virallista pohjaa, pohdimme kehitysideana esitteen päivittämistä myöhemmin virallisemmaksi toimeksiantajan puolelta.

Opasvideoiden tarkoituksena on esitellä mobiilisovelluksien toimintaa käytännössä ja jakaa mobiililaitteiden käyttövinkkejä helpottamaan käytön aloittamista. Opasvideot sopivat kehittämistyöhön, koska niissä on hyödynnetty mobiiliteknologiaa, jota tuodaan esiin digitaalisessa esitteessä. Opasvideoiden avulla voi syventää esitteestä saatua tietoa ja nähdä käytännössä mobiililaitteiden ja -sovelluksien käyttöä. Mielestämme opasvideot madaltavat kynnystä mobiiliteknologian käytön aloittamiselle, kun video on aina saatavilla ajasta ja paikasta riippumatta, jolloin ohjeisiin voi palata helposti vielä käyttöä aloittaessa. Asiakkaan voi osallistua mobiilisovellusten käyttöönnottoon katsomalla opasvideoita yhdessä, jolloin syntyy yhteinen oppimistilanne. Videoiden kuvaaminen oli meille hyvä oppi-

miskokemus, koska opimme, että kuvaaminen vaatii aikaa, hyvät laitteet ja yksityiskohtaisen käsikirjoituksen. Opasvideot tallennettiin YouTubeen niitä varten luodulle kanavalle, jolloin ne ovat hyödynnettävissä myös opiskelijain jälkeen.

Alkukartoituskyselyn toteuttaminen oli mielestämme haastavin kehittämistyön vaihe, sillä meillä ei ollut aiempaa kokemusta Webropol 3.0- ohjelmasta eikä kyselyn luomisesta. Kyselyyn tuli vastauksia odotettua vähemmän, mutta saimme kuitenkin riittävästi tietoa alkukartoitustarpeeseen. Vastauksien määrä ei olisi riittänyt esimerkiksi laajemman määrällisen tutkimuksen toteuttamiseen. Oletamme vastauksien vähäisyyden johtuvan kyselyn toimimattomuudesta vastausajan alussa, jolloin mahdollisesti osa menetti kiinnostuksensa kyselyä kohtaan. Lisäksi ajattelemme kehittämistyön aiheen olevan sellainen, että osa vastaajista kokee, ettei heillä ole tarpeeksi tietoa tai kokemuksia vastata tällaiseen kyselyyn. Mahdollista on myös, että kyselyyn vastasivat vain he, jotka ovat kiinnostuneita teknologiasta tai käyttävät mobiilisovelluksia aktiivisesti. Digitaalisen esitteen ja opasvideoiden todellinen toimivuus ja arviointi on mahdollista vasta niiden käyttöönoton jälkeen. Toiveenamme on, että valitut mobiilisovellukset innostaisivat ohjaajia etsimään lisää sovelluksia ja ideoimaan niitä osaksi päivittäistä työtään, kuten viriketuokiot. Kehittämistyön tuotosta voi hyödyntää ilman ennakkotietoa mobiiliteknologiasta sosiaali- ja terveysalalla.

Kehittämistyön vaiheiden kautta kokosimme oleellisemmat johtopäätökset. Alkukartoituskyselyn kautta selvisi, että kehitysvammayksiköiden ohjaajilla on arjesta saatua kokemusta mobiilisovellusten käytöstä, mutta tietoa sovellusten käytettävyydestä työssä ei ollut, eikä olemassa olevaa osaamista osattu yhdistää ohjaajan työhön. Kehittämistyön tuotokset vastaavat tähän haasteeseen antamalla esimerkkejä mobiilisovelluksista, joita voi hyödyntää kehitysvammaisten ohjauksessa. Käyttövinkit ja ohjeet mobiililaitteiden sujuvaan käyttöön helpottavat alkuun pääsemistä. Kehittämistyön kautta toimeksiantajamme sai tietoonsa ohjaajien kiinnostuksen käyttää mobiilisovelluksia- ja teknologiaa työssään, joten siihen liittyvä lisäkoulutus voisi olla mielekäästä. Osaamisen kehittäminen voisi mielestämme mahdollistaa myös uusien hyvinvointitekniikkaa hyödyntävien työmenetelmien kehittämisen tulevaisuudessa. Uskomme kehittämistyön tuotosten palvelevan tarkoitustaan ja antavan välineitä tämän asiakasryhmän ohjaamiseen.

5 POHDINTA

Opinnäytetyömme aihetta valitessa halusimme kehittää teknologian käyttöä jonkin sosiaalialan asiakasryhmän ohjauksessa. Kohderyhmäksi kehittämistyöllemme valikoitui kehitysvammaisten ohjaajat Ylä-Savon SOTE kuntayhtymän asumis- ja päivätoimintayksiköissä. Suuntaudumme kaikki opinnoissamme palveluohjaukseen ja mielestämme palveluohjauksellisuus korostuu kehitysvammaisten kanssa työskentelyssä, koska asiakkaita ja heidän läheisiään tulee ohjata päivittäin ja he hyödyntävät paljon erilaisia palveluita. Aihe mahdollisti meille oppia lisää omista mielenkiinnonkohteista ja yhdistää niitä sosionomin ammattiin. Ylä-Savon SOTE kuntayhtymän kautta saimme kehittämistyöllemme laajan kohderyhmän, kun suunnitteluun ja valmiin tuotoksen käyttöön osallistuu kehitysvammaisten ohjaajat koko kuntayhtymässä. Laajan kohderyhmän ansioista myös useampi asiakas saa hyödyn kehittämistyöstämme ja mahdollisuuden olla mukana uuden työmenetelmän kokeilemisessa.

Aikataulutimme ja jaoimme tehtävät siten, että kolmen hengen ryhmästäimme saatiin suurin mahdollinen hyöty ja työn laajuus korreloisi tekijöiden määrää. Mielestämme kehittämistyömme monipuolisuus ja aihe mahdollisti myös meidän jokaisen hyödyntää työskentelyssä omia opintojen aikana kerryttämiämme taitojamme ja työkokemusta kehitysvammaisten ohjauksessa. Teimme koko kehittämistyön ajan tiivistä yhteistyötä toimeksiantajan kanssa tiedottaen vaiheiden etenemisestä ja käyden dialogia liittyen prosessin sisältöihin ja siinä ilmenneisiin muutoksiin. Muutokset vaikuttivat työmme toteutukseen, mutta pyrimme sopeutumaan muuttuviin tilanteisiin ja mukauttamaan tarvittaessa omaa toimintaamme tilanteen vaatimalla tavalla. Ajattelemme, että muuttuvat tilanteet kehittivät projektityöskentelytaitojamme ja pääsimme hyödyntämään luovasti teknologiaa työssämme, joka lisäsi myös omaa näkemystämme teknologian mahdollisuuksista sosiaalialalla.

Opinnäytetyömme on syventänyt tietämystämme hyvinvointiteknologiasta, kehitysvammapalveluista ja ohjaustyöstä. Aiheemme laajuus ja sen rajaaminen työmme kannalta oleelliseen tietoon toi välillä haasteita. Löysimme paljon hyviä lähteitä teoriaosaan, kuten tieteellisiä tutkimuksia hyvinvointiteknologiaan ja digitalisaatioon liittyen. Kaikkea materiaalia ei voitu kuitenkaan hyödyntää valmiissa opinnäytetyössä ja tekstiä täytyi tiivistää, jotta kokonaisuus pysyisi laaditussa viitekehyksessä. Pyrimme kuitenkin hyödyntämään hyväksi kokemiamme lähteitä, jotka eivät raporttiin sopineet, työn muissa osissa, kuten esitteessä. Kohderyhmän kuuleminen on mielestämme tärkeää, joten kysyimme ohjaajilta alkukartoituskyselyssä heidän ajatuksiaan ja tarpeitaan, millä saimme tuotua esiin heidän näkemystään aiheesta. Kartoitimme myös toimeksiantajan ajatuksia kehittämistyöstä, kuten millainen tuotos vastaisi heidän tarpeisiinsa parhaiten ja millaisia asioita on huomioitava. Uskomme, että kohdennettu sisältö edistää sitä, että mahdollisimman moni hyödyntää työn tuotoksena valmiita digitaalista esitettä ja opasvideoita.

Ajattelemme, että kehittämistyöstämme voisi jatkotutkimuksena ideoida tutkimuksia käyttäjän näkökulmasta, kuten kartoittaa mobiilisovelluksien käyttökokemuksia asiakkailta. Mobiilisovellusten käytön eettisyyttä ohjauksessa voisi olla tarpeellista tutkia etenkin käytön yleistyessä ja laajetessa sosiaalialan asiakasryhmissä. Tutkimuksen teemana voisi olla esimerkiksi millaiset mahdollisuudet asiakkailla on valita mobiiliteknologia osaksi ohjaustaan ja heidän kokemuksensa kasvokkain tapahtuvan vuorovaikutuksen merkityksellisyydestä verrattuna vuorovaikutukseen teknologian välityksellä.

Kehittämistyömme tuotosta on tarpeen päivittää ajan kuluessa, koska mobiiliteknologia kehittyy ja mobiilisovellukset muuttuvat, jolloin digitaalisessa esitteessä ja opasvideoilla olevat tiedot eivät välttämättä ole enää ajantasaisia. Jo kehittämistyön laatimisen aikana alustavasti valitsemiamme mobiilisovelluksia ehti poistua tai päivittyä, jolloin jouduimme muokkaamaan työtämme ja etsimään uusia mobiilisovelluksia poistuneiden tilalle. Sovelluksien valintaprosessi kesti noin kolme kuukautta, joten tämä mielestämme demonstroi hyvin sitä, kuinka nopeasti mobiiliteknologia ja -sovellukset muuttuvat.

5.1 Työn eettisyys ja luotettavuus

Opinnäytetyössä eettiset näkökulmat tulee huomioida kaikissa prosessin vaiheissa alkaen työn aiheen valinnasta. Aiheemme mobiilisovellukset ja niiden liittäminen kehitysvammaisten ohjaukseen herätti pohtimaan, onko mobiilisovellusten käyttäminen kehitysvammaisten ohjauksessa eettisesti oikein. Mietimme, onko ohjattavan mahdollista valita, haluaako hän sovelluksia käytettävän ohjauksessa ja kuinka huomioidaan heidät, jotka eivät kykene ilmaisemaan tahtoaan. Lisäksi voi pohtia, ovatko sovellukset sopiva työväline tälle asiakasryhmälle ja toteutuuko mobiilisovellusten hyöty toivotulla tavalla ohjaajien työssä. Aiheen rajaus on kehittämistyömme eettinen pohja ja kuvaa meidän näkökulmiamme aiheeseen. Olemme tehneet viitekehysten suhteen valintoja ja jättäneet tietoisesti pois asioita, jotka oman arviomme mukaan eivät ole relevantteja työmme kannalta. Tutkijan on pyrittävä tarkastelemaan tutkimustaan ja sen teemoja siten, että omat arvot ja asenteet eivät vaikuta työn tulokseen tai menetelmien valintaan. Mielestämme objektiivisen tarkastelun mahdollistaa se, että tutkija on tietoinen omista arvoistaan ja siitä, millä perusteella valintoja on tehty. Lisäksi aiheen ollessa hieman vieraampi objektiivinen tarkastelu on helpompaa. Kehittämistyöryhmästämmme kahdelle kehitysvammaiselle olivat entuudestaan tuttu asiakasryhmä työharjoitteluiden ja sijaisuuksien kautta. Meillä oli siis joitakin työn kautta muodostuneita mielipiteitä aiheesta, mutta yksi ryhmästämmme kykeni kokonaisuudessaan objektiiviseen tarkasteluun aiheen vierauden kautta.

Pohdimme eettisyyden korostuneen kehittämistyön tutkimuksellisessa osiossa, kun alkukartoituskyselyä toteutettiin. Kyselyn toteutuksessa huomioitiin hyvä tutkimuksellinen etiikka ja helppo ja vaivaton vastaaminen ohjaajille. Kysymykset muodostettiin neutraalisti ja huolehdimme, ettei omat näkökulmamme aiheeseen ilmene kysymyksien asettelussa. Tämä mahdollisti vastaajille erilaisten näkökulmien esiin tuomisen, kun kysymykset eivät johdattele vastaamaan tietyllä tavalla. Mielestämme tärkein osa alkukartoituskyselymme eettisyyttä on vastaajien tietosuoja, kuten kuinka vastauksia käsitellään ennen ja jälkeen tutkimuksen valmistumisen. Huomioimme jo kyselyä suunnitellessa vastaajien vähäisen määrän, jotta ketään ei voitaisi vastauksista tunnistaa. Tämän vuoksi kysely toteutettiin anonymisti eikä siinä kysytty vastaajan ikää tai työyksikköä. Alkukartoituskyselyn saatekirje parantaa sen eettisyyttä. Siinä käy ilmi, mihin kyselyn vastauksia käytetään ja avataan mahdollisimman hyvin kyselyn tarkoitus, jotta vastaajat tietävät, millaiseen tutkimukseen ovat osallistumassa. Kehittämistyön valmistuttua alkukartoituskyselyn vastaukset on hävitetty asianmukaisesti.

Pohdimme, että kokonaisuudessaan opinnäytetyön raportoinnissa on tärkeää huomioida tutkimus- ja arviointimenetelmien kertominen ja niiden perustelu alusta alkaen. Oma tekemistään tulee tarkastella kriittisesti koko opinnäytetyöprosessin ajan. Salassapidon merkitys mielestämme korostuu entisestään pienellä paikkakunnalla. Siihen on kiinnitetty erityistä huomiota ja se jatkuu myös prosessin

jälkeen. Mielestämme olennaista on, ettei toimeksiantajasta kerrota mitään tietoon tulleita asioita julkisuuteen, jotka voisivat haitata tai vaikuttaa negatiivisesti toimeksiantajan julkikuvaan. Tämä kuuluu myös hyvään tutkimuskäytäntöön, kuten myös tutkimuksen rehellisyys ja vilpittömyys. Kokeuksemme mukaan huolellisuus, lähdekriittisyys ja oman osaamisen tunnistaminen tiedonhaussa parantavat tutkimuksen laatua. Toimeksiantajan nimissä ei tuoda esiin esimerkiksi vanhentunutta tietoa, koska toimeksiantaja jakaa sitä jatkossa eteenpäin. Ajantasaisen tiedon varmistamiseksi olemme esimerkiksi varmistaneet toimeksiantajalta opinnäytetyön kannalta olennaisia asioita. Tiedon on oltava ajantasaista ja luotettavaa, jotta myös työssä tavoiteltu hyöty toteutuu. Toimme työn tulokset esille raportissa ja arvioimme niitä hyvän tutkimuskäytännön mukaisesti.

Opasvideot ja mobiilisovellukset toivat opinnäytetyöhömmme kysymyksen tekijänoikeuksista. Digitaalista esitettä varten selvitimme mobiilisovelluksien kuvakkeiden käyttöoikeuden. Tekijänoikeuksien vuoksi mobiilisovelluksien tekijät on nostettu esiin digitaalisessa esitteessä, mikä mahdollisti sovelluksien kuvakkeiden käytön ja esittelyn. Mobiilisovelluksien valinnassa kriteerinä oli, että ne ovat ilmaisia, suomenkielisiä ja kaikkien saatavilla olevia. Tällä pyrimme lisäämään lopputuotoksen eettisyyttä, kun esitellyt mobiilisovellukset ovat varmasti kaikkien tasapuolisesti käytettävissä. Selkeillä videoituilla ohjeilla parannetaan tasapuolisia käytön mahdollisuuksia entisestään.

5.2 Opinnäytetyön merkitys

Ohjaajien välittäessä tietoa teknologiasta ja sen mahdollisuuksista kehitysvammaiselle, voi mobiilisovellusten käyttö parhaimmillaan lisätä asiakkaan itsenäisyyttä, osallisuutta ja toimijuutta arjessa. Uusien asioiden oppiminen lisää mielestämme itsevarmuutta ja arjen mielekkyyttä, kun asiakas kykenee omatoimisemmin osallistumaan erilaisiin toimintoihin, kuten vuorovaikutukseen mobiilisovellusten avulla. Kun laitteiden ja mobiilisovellusten käyttö on opittu ja osa arkea, niitä aletaan helpommin siirtää osaksi erilaisia toimintoja ja niitä mahdollisesti etsitään uusia vastaamaan esiin nousseisiin tarpeisiin. Toivomme, että digitaalinen esite ja opasvideot tulevat toimeksiantajalla käyttöön ja niitä hyödynnettäisiin kehitysvammaisten palveluita tuottavissa yksiköissä. Materiaalit antavat kuntayhtymälle hyvän pohjan mobiilisovelluksien käytön aloittamiseen, jota päivittää, kehittää ja siirtää esimerkiksi terveydenhuollon käyttöön. Toimeksiantaja sai tietoa yksiköidensä tilanteesta ja voi jatkaa kehittämistyötä esimerkiksi uusimalla tarvittavia mobiililaitteita, kun kiinnostus mobiiliteknologiaa kohtaan on olemassa ja todennettu.

Opinnäytetyössä toteuttamamme kyselyn kautta selvisi, että ohjaajat ovat kiinnostuneita saamaan lisää tietoa mobiiliteknologiasta ja sen yhdistämisestä työhönsä. Tämän perusteella uskomme, että tuottamallemme tiedolle on tarvetta ja se on merkityksellistä heidän työnsä kannalta. Opinnäytetyömme teoriaosa antaa näkökulmia teknologiaan liittyvien osaamistarpeiden tunnistamiseen ja niiden huomioimiseen omassa työssään, kuten digitalisaation tuomat muutokset tulevaisuudessa ja niiden asettamat koulutustarpeet. Uusi ohjaajille kohdennettu tieto mahdollistaa keskustelun työyhteisössä, jossa kehittämistyön tuotokseen voi tutustua yhdessä ja pohtia, kuinka työväline otetaan käyttöön eri yksiköissä. Organisaatio tasolla voisi mielestämme myös olla tarpeellista pohtia, olisiko kannattavaa kouluttaa ohjaajia erilaisten teknologisten ratkaisujen käyttöön.

Uskomme, että digitaalinen esite ja opasvideot tuovat monipuolisuutta ja uutta näkökulmaa kehitysvammaisten ohjaukseen. Ne mahdollistavat yhdessä tekemisen ja oppimisen kokemuksen ohjaajan ja asiakkaan välillä, kun työväline molemmille uusi. Koottu yhdestä paikasta saatavilla oleva tieto on mahdollista hyödyntää ohjaajan työpäivän aikana ja asiakastilanteissa. Mobiilisovellukset mahdollistavat myös itsenäisen toimimisen helppokäyttöisyytensä ja opasvideoiden ohjeiden avulla, jolloin asiakkaan itsenäistä toimijuutta voidaan edistää. Uskomme alkuvaiheen jälkeen mahdollisuuteen hyödyntää tietoja ja taitoja myös etäohjauksessa, jolloin työvälineen hyöty voisi entisestään kasvaa. Lisäksi etäyhteyksin tuotettu ohjaus on merkityksellinen ja kasvava osa-alue asiakastyössä kaikkien asiakasryhmien keskuudessa.

5.3 Ammatillinen kasvu

Opinnäytetyöprosessi tuki ammatillista kasvuamme monilla osa-alueilla. Työssä vaadittiin projektin hallintaa, ryhmätyötaitoja ja paineensietokykyä. Työ satoi samaan prosessiin pitkäaikaisesti, kehitti taitoa työskennellä pitkäjänteisesti, suunnitelmallisesti ja aikatauluun sidotusti, jotka ovat oleellinen osa sosiaalialan työtä. Projektityöskentely on nykyaikaa ja yhteistyötahoja on moniammatillisen työskentelyn yleistyessä usein paljon, kun työskennellään osana verkostoa asiakkaan parhaaksi. Olemme saaneet hyvän käsityksen siitä, mitä tällainen pitkäaikainen projekti vaatii ja kuinka sitä hallitaan. Epäonnistuminen ja siitä oppiminen on väistämätön osa prosessia. Työtä tulee jakaa useamman tekijän kesken tasaisesti, kuitenkin huomioiden yksilöllisyys ryhmän jäsenten kesken. Esimerkiksi kunkin kokemus kuormituksesta on erilainen, mikä vaatii sensitiivisyyttä tarkkailla ja tunnistaa sekä omia että muiden rajoja.

Opinnäytetyö lisäsi tietoperustaamme kehitysvammaisuudesta, ohjaustyöstä, kehitysvamma-alasta ja pääsimme syventämään osaamistamme näillä alueilla. Palveluohjaukseen suuntautumisen kannalta saimme merkittävää tietoa palveluista, lainsäädännöstä ja ymmärrämme nyt paremmin viranhaltija päätöksien perusteita. Opinnäytetyön kautta pääsimme tutustumaan kehitysvammaisiin asiakkaana syvällisemmin, josta saimme lisää varmuutta esimerkiksi kohdata jatkossa heitä eri työympäristöissä. Laajempi perehtyminen ohjaustyöhön tuo hyviä valmiuksia toimia monella sosionomin työkentällä, sillä ohjaaminen on yksi sosionomin tärkeimmistä osaamisalueista. Ammatillinen asiantuntijuutemme lisääntyi kokonaisvaltaisesti opinnäytetyön aikana. Tähän vaikuttivat teorian kriittinen peilaaminen käytäntöön, esimerkiksi mobiilisovelluksien käytön realistisuus kehitysvammaisten ohjaamisessa. Reflektio prosessin aikana auttaa ammatillisessa kehittämisessä, sillä omaa työtä täytyy osata tarkastella kriittisesti.

Uutta teknologiaa otetaan jatkuvasti käyttöön sosiaalialalla, jonka vuoksi tietoa ja taitoa tarvitaan. Huomattavaa on, että rohkeus mobiililaitteiden käyttöön puuttuu usein ammattilaisilta ja kannustusta tarvitaan, jotta laitteita otettaisiin käyttöön osaksi työskentelyä. Olemme edelläkävijöinä ja kamassa uutta tietoa mobiiliteknologian mahdollisuuksista ja tuomassa esiin vaihtoehtoa perinteiselle työskentelylle. Positiivisten käyttökokemusten merkitys on olennaista, jotta uusia työmenetelmiä uskalletaan ottaa käyttöön. Sosiaalialan työ perustuu ihmiskontakteille, joten käytettävyyttä tulee arvioida asiakkaan näkökulmasta, ennen kuin uusia innovaatioita otetaan käyttöön. Vaikka sosi-

aaliala ja teknologia kehittyvät koko ajan, aidon ihmiskontaktin merkitys tulee aina säilymään sosiaalialan työn keskiössä, vaikka rinnalle otettaisiinkin käyttöön uusia menetelmiä. Teknologia mahdollistaa uudenlaisen tavan tukea asiakkaita, poissulkematta inhimillisyyttä kohtaamisista.

LÄHTEET

- AILIO, Johanna 2015. Vähän parempi video – Opas laadukkaaseen videon suunnitteluun ja toteutukseen [verkkojulkaisu]. Turun Ammattikorkeakoulun oppimateriaaleja 102. [Viitattu 2020-11-16.] Saatavissa: <https://julkaisut.turkuamk.fi/isbn9789522165831.pdf>
- ARENE 2017. Sosionomi tuottaa hyvinvointia läpi elämänkaaren–Ammattikorkeakoulutus sosiaalialan muutoksen edistäjänä [verkkojulkaisu]. Ammattikorkeakoulujen rehtorineuvosto ARENE. [Viitattu 2020-07-21.] Saatavissa: http://www.arene.fi/wp-content/uploads/Raportit/2018/arene_sosionomiselvitys_pitka_raportti_fin.pdf?t=1526901428
- DUFVA, Mikko 2020. Megatrendit 2020 [verkkojulkaisu]. Sitran selvityksiä 162. [Viitattu 2020-09-24.] Saatavissa: <http://media.sitra.fi/2019/12/15143428/megatrendit-2020.pdf>
- EUROPEAN HEALTH PARLIAMENT 2016. Re-thinking European healthcare – recommendations by the next generation [verkkodokumentti]. European Health Parliament. [Viitattu 2020-09-24.] Saatavissa: https://www.healthparliament.eu/wp-content/uploads/2018/04/Re-thinking-European-Healthcare-EHP-Book-2015_2016.pdf
- HAAKSILAHTI, Tiina 2012. Kommunikaation ohjaaminen. Julkaisussa: SALONSAARI, Maria-Elisa, HAAKSILAHTI, Tiina, LAATIKAINEN, Sari, RAINÓ, Päivi ja AUNOLA, Ulla (toim.) Viiton ja ohjaan. Opetushallitus. Juvenes Print–Suomen Yliopistopaino Oy Tampere, 189–226.
- HEIKKONEN, Hanna ja YLÖNEN, Katri 2010. Verkkopalveluiden hyödyntäminen sosiaalialan työssä. Julkaisussa: POHJOLA, Anneli, KÄÄRIÄINEN, Aino ja KUUSISTO-NIEMI, Sirpa (toim.) Sosiaalityö, tieto ja teknologia. Juva: PS-Kustannus, 113–130.
- JALANKO, Hannu 2019. Kehityshäiriöt lapsilla [verkkojulkaisu]. Kustannus Oy Duodecim. [Viitattu 2020-08-18.] Saatavissa: https://www.terveyskirjasto.fi/terveyskirjasto/tk.koti?p_artikkeli=dlk00137
- KAASALAINEN, Karoliina ja NEITTAANMÄKI, Pekka 2018. Terveys- ja hyvinvointiteknologian sovelluksia ikääntyneiden terveyden edistämiseksi ja kustannusvaikuttavien palvelujen kehittämisessä [verkkojulkaisu]. Jyväskylän yliopisto. [Viitattu 2020-07-22.] Saatavissa: https://www.jyu.fi/it/fi/tutkimus/julkaisut/tekes-raportteja/terveys_ja_hyvinvointiteknologian_mahdollisuudet_verkkoversio.pdf
- KAIRI, Tea, NUMMELIN, Tua ja TEITTINEN, Antti 2010. Työtoiminnan käytäntö ja kokemus kriittisiä arvioita kehitysvammaisille ja mielenterveyskuntoutujille järjestettävästä työtoiminnasta [verkkojulkaisu]. Kehitysvammaliitto ry. Saatavissa: <https://www.kehitysvammaliitto.fi/wp-content/uploads/kehitysvammaliiton-selvityksia-6.pdf>
- KANANEN, Jorma 2012. Kehittämistutkimus opinnäytetyönä–Kehittämistutkimuksen kirjoittamisen käytännön opas. Jyväskylä: Tampereen yliopistopaino oy.
- KANGASNIEMI, Mari, HIPPI, Kirsi, HÄGGMAN-LAITILA, Arja, KALLIO, Hanna, KARKI, Suyen, KINNUNEN, Pirjo, PIETILÄ, Anna-Maija, SAARNIO, Reetta, VIINAMÄKI, Leena, VOUTILAINEN, Ari ja WALDÉN, Anne 2018. Optimoitu sote-ammattilaisten koulutus- ja osaamisuudistus [verkkojulkaisu]. Valtioneuvoston kanslia 29.5.2018. [Viitattu 2020-07-14.] Saatavissa: <http://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/160883/39-2018-Optimoitu%20sote-osaaminen.pdf>
- KEHITYSVAMMALIITTO 2016. Oppiminen [verkkojulkaisu]. Kehitysvammaliitto. [Viitattu 2020-08-19.] Saatavissa: <https://www.kehitysvammaliitto.fi/kehitysvammaisuus/oppiminen/>
- KUOKKANEN, Anne 2019. Kuinka tehdä vaikuttavia opetusvideoita? [verkkootikkeli]. Mediamasteri Oy. [Viitattu 2020-11-16.] Saatavissa: <https://www.mediamasteri.com/blog/kuinka-tehda-vaikuttavia-opetusvideoita>
- KUOSMA, Tapio 2011. Vaikeavammaisen subjektiiviset oikeudet. Helsinki: Kirja kerrallaan.

LAKI DIGITAALISTEN PALVELUIDEN TARJOAMISESTA. L 15.3.2019/306. Finlex. Lainsäädäntö. [Viitattu 2020-06-10.] Saatavissa: <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2019/20190306>

LAKI KEHITYSVAMMAISTEN ERITYISHUOLLOSTA. L 23.06.1977/519. Finlex. Lainsäädäntö. [Viitattu 2020-06-21.] Saatavissa: <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1977/19770519>

LAKI SOSIAALIHUOLLON ASIAKKAAN ASEMASTA JA OIKEUKSISTA. L 22.09.2000/812. Finlex. Lainsäädäntö. [Viitattu 2020-06-21.] Saatavissa: <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2000/20000812>

LAKI VAMMAISUUDEN PERUSTEELLA JÄRJESTETTÄVISTÄ PALVELUISTA JA TUKITOIMISTA. L 3.4.1987/380. Finlex. Lainsäädäntö. [Viitattu 2020-06-21.] Saatavissa: <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1987/19870380>

MERILÄINEN, Mikko 2019. Pelaamisen hyödyt [verkkoartikkeli]. Mannerheimin lastensuojeluliitto. [Viitattu 2020-08-19.] Saatavissa: <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/digitaalinen-pelaaminen/pelaamisen-hyodyt/>

NIND, Melanie ja HEWETT, David 2011. Voimauttava vuorovaikutus. Opas toimintatavan käyttöön. Helsinki: Kehitysvammaliitto ry.

ONNISMAA, Jussi 2007. Ohjaus- ja neuvontatyö– Aikaa, huomiota ja kunnioitusta. Tampere: Tammer-Paino.

OPETUSHALLITUS 2020. Teknologia liikunnan opetuksessa [verkkojulkaisu]. Opetushallitus. [Viitattu 2020-08-19.] Saatavissa: <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/teknologia-liikunnan-opetuksessa>

POHJOLA, Anneli, KÄÄRIÄINEN, Aino ja KUUSISTO-NIEMI, Sirpa 2010. Sosiaalityön, tiedon ja teknologian kohtaamisia. Julkaisussa: POHJOLA, Anneli, KÄÄRIÄINEN, Aino ja KUUSISTO-NIEMI, Sirpa (toim.) Sosiaalityö, tieto ja teknologia. Juva: PS-Kustannus, 9–20.

RAAPPANA, Tarja 2012. Tekniikka apuna ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa. Julkaisussa: SALONSAARI, Maria-Elisa, HAAKSILAHTI, Tiina, LAATIKAINEN, Sari, RAINÖ, Päivi ja AUNOLA, Ulla (toim.) Viiton ja ohjaan. Tampere: Suomen Yliopistopaino Oy, 178–180.

RIKALA, Jenni 2016. Mobiilioppimaan! – Mobiiliteknologian hyödyntäminen opetuksessa. Helsinki: Books on Demand

RINTAHAKA, Johanna 2017. Liikunta [verkkojulkaisu]. Vernerinet.net. [Viitattu 2020-07-28.] Saatavissa: <https://verneri.net/yleis/liikunta>

RINTALA, Pauli 2008. Liikunnan mahdollisuudet: CP-vamma, MMC ja hydrokefalia. Julkaisussa: TEISKA, Minna (toim.) Liikuntaa liikkujille – soveltaen sopivaksi [verkkojulkaisu]. Suomen CP-liitto ry. [Viitattu 2020-09-24.] Saatavissa: https://www.cp-liitto.fi/files/760/liikuntaa_080109_low.pdf

RUPONEN, Ritva, NUMMENMAA, Anna Raija ja KOIVULUHTA, Merja 2000. Ryhmäohjaus muutoksen mahdollisuuden maisemana. Julkaisussa: ONNISMAA, Jussi, PASANEN, Heikki ja SPANGAR, Timo (toim.) Ohjaus ammattina ja tieteenalana 1 – ohjauksen lähestymistavat ja ohjaustutkimus. Jyväskylä: PS kustannus, 162–183.

RÄTY, Tapio 2017. Vammaispalvelut – Vammaispalvelujen soveltamiskäytäntö. Riika: Dardedze Holografija Ltd.

SIMON, Justin 2020. The Ultimate Guide to Easily Make Instructional Videos [verkkoartikkeli]. TechSmith. [Viitattu 2020-11-16.] Saatavissa: <https://www.techsmith.com/blog/instructional-videos/>

SINES, David, HOGARD, Elaine ja ELLIS, Roger 2012. Evaluating quality of life in adults with profound learning difficulties resettled from hospital to supported living in the community. Journal of

- Intellectual Disabilities [digilehti] 16 (4), 247–263. [Viitattu 2020-10-26.] Saatavissa: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1744629512463840>
- SOSIAALIHUOLTOLAKI. L 30.12.2014/1301. Finlex. Lainsäädäntö. [Viitattu 2020-06-21.] Saatavissa: <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2014/20141301>
- TIETOTEKNIikka- JA KOMMUNIKAATIOKESKUS 2016. Opas tietotekniisiin apuvälineratkaisuihin [verkkajulkaisu]. Tietotekniikka- ja kommunikaatiokeskus Tikoteekki. [Viitattu 2020-06-11.] Saatavissa: <https://papunet.net/sites/papunet.net/files/materiaalia/Julkaisut/tietotekniikka-opas2016netti.pdf>
- TILASTOKESKUS 2019. Suomalaisten internetin käyttö 2019 [verkkajulkaisu]. Suomen virallinen tilasto (STV): Väestön tieto- ja viestintätekniikan käyttö. [Viitattu 2020-06-10.] Saatavissa: https://www.stat.fi/til/sutivi/2019/sutivi_2019_2019-11-07_kat_001_fi.html
- TOIKKO, Timo ja RANTANEN, Teemu 2009. Tutkimuksellinen kehittämistoiminta [verkkokirja]. Tampere: Tampereen Yliopistopaino Oy. [Viitattu 2020-11-12.] Saatavissa: https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/100802/Toikko_Rantanen_Tutkimuksellinen_kehittamistoiminta.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- TORKKOLA, Sinikka, HEIKKINEN, Helena ja TIAINEN, Sirkka 2002. Potilasohjeet ymmärrettäviksi. Opas potilasohjeiden tekijöille. Tampere: Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- UKK-INSTITUUTTI 2020. Soveltavat liikkumisen suositukset [verkkajulkaisu]. UKK-instituutti. [Viitattu 2020-08-12.] Saatavissa: <https://www.ukkinstituutti.fi/liikkumisensuositus/soveltavat-liikkumisen-suositukset>
- UNITED NATIONS 2006. Convention on the Rights of Persons with Disabilities (CRPD) [verkkajulkaisu]. United Nations Department of Economic and Social Affairs. [Viitattu 2020-07-28.] Saatavissa: <https://www.un.org/development/desa/disabilities/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities.html>
- VALLI, Raine 2018. Aineiston keruu kyselylomakkeella [verkkokirja]. Julkaisussa: VALLI, Raine ja JUHOLA, Juhani (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Metodien valinta ja aineistonkeruu. [Viitattu 2020-11-16.] 5. uudistettu painos. Jyväskylä: PS-kustannus. Saatavissa: <https://www.el-library.com/book/978-952-451-516-0>
- VESALA, Hannu 2010. Hameennappi ja haalari – tutkimus puhumattoman, vaikeasti kehitysvammaisen naisen itsemääräämisestä ja valinnanmahdollisuuksista. Julkaisussa: TEITTINEN, Antti (toim.) [Pois laitoksista!] vammaiset ja hoivan politiikka. Helsinki: Hakapaino, 123–161.
- VIIRKORPI Paavo 2015. Ikätekniikan hyvät käytännöt [verkkajulkaisu]. KÄKÄTE-raportteja 7/2015. [Viitattu 2020-06-11.] Saatavissa: https://www.valli.fi/wp-content/uploads/2019/12/HK-raportti_nettiin-31.pdf
- VUOJÄRVI, Hanna 2015. Mobiilivälineillä joustavuutta hoitotyöhön [verkkokirja]. Julkaisussa: POIKELA, Paula ja TURPEENNIEMI, Sini (toim.) Etäisyys ei ole este – Hyvinvointitekniologia helpottaa. [Viitattu 2020-06-12.] Rovaniemi: Lapin ammattikorkeakoulu, 58–59. Saatavissa: <https://www.lapinamk.fi/loader.aspx?id=330b1aa6-69b6-452a-8bb7-fe0675476943>
- VÄNSKÄ, Kirsti, LAITINEN-VÄÄNÄNEN, Sirpa, KETTUNEN, Tarja ja MÄKELÄ, Juha 2011. Onnistuuko ohjaus? – Sosiaali- ja terveysalan ohjaustyössä kehittyminen. Helsinki: Edita.
- YHDENVERTAISUUSLAKI. L 30.12.2014/1325. Finlex. Lainsäädäntö. [Viitattu 2020-06-21.] Saatavissa: <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2014/20141325>

YLÄ-SAVON SOTE s. a. a. Kehitysvammaisten asumispalvelut [verkkosivu]. Ylä-Savon SOTE kuntayhtymä. [Viitattu 2020-11-12.] Saatavissa: <https://www.ylasavonsote.fi/kehitysvammaisten-asumispalvelut>

YLÄ-SAVON SOTE s. a. b. Kehitysvammaisten päivä- ja työtoiminta [verkkosivu]. Ylä-Savon SOTE kuntayhtymä. [Viitattu 2020-11-12.] Saatavissa: <https://www.ylasavonsote.fi/kehitysvammaisten-paiva-ja-tyotoiminta>

LIITE 1: SAATEKIRJE KEHITYSVAMMAPALVELUIDEN OHJAAJILLE

Hväh vastaanottaja.

Olemme sosionomiopiskelijoita Savonia-ammattikorkeakoulusta. Teemme opinnäytetyötä liittyen mobiilisovelluksien käyttöön kehitysvammaisten ohjauksessa. Toteutamme tutkimuksen, koska haluamme tarjota uutta tietoa ja työvälineitä kehitysvamma-alalla työskenteleville.

Tällä sähköisellä kyselyllä haluamme selvittää muun muassa mobiilisovellusten tämän hetkistä tunnettavuutta, hyviä puolia ja mahdollisia käytön esteitä työssä. Lomakkeella on sekä avoimia että monivalintakysymyksiä, joihin vastataan omien kokemusten mukaisesti.

Kysely toteutetaan anonyymisti ja siihen osallistuminen on vapaaehtoista ja luottamuksellista. Toivoisimme, että mahdollisimman moni vastaisi kyselyyn, jotta pystyisimme tarjoamaan uusia työvälineitä kehitysvammatyöhön ja saisimme mahdollisimman todenmukaisen kuvan mobiilisovellusten tämänhetkisestä käytön tilanteesta Ylä-Savon SOTEn alueella. Vastauksienne pohjalta pyrimme myös luomaan kokonaisuuden, joka palvelisi teitä parhaiten. Valmis opinnäytetyö julkaistaan Theseuksessa.

Kyselyyn pääsee vastaamaan alla olevasta linkistä, vastaamiseen kuluu n.10–15 minuuttia.

Pyydämme vastaamaan kyselyyn 23.8.2020 mennessä.

Kiitos ajastanne!

Ystävällisin terveisin Kati Kumpulainen, Pinja Maijala ja Tiia Niskanen

LIITE 2: WEBROPOL-KYSELY KEHITYSVAMMAPALVELUIDEN OHJAAJILLE

Mobiilisovellusten käyttö kehitysvammaisten ohjauksessa- kysely

Tervetuloa vastaamaan opinnäytetyöhömmme "Mobiilisovellusten käyttö kehitysvammaisten ohjauksessa" liittyvään kyselyyn!

Tässä kyselyssä mobiilisovelluksilla tarkoitetaan älylaitteille, kuten älypuhelimille tai tablet-laitteille saatavilla olevia sovelluksia, kuten pankkisovellukset, pelit ja sosiaalisen median kanavat, kuten Facebook.

Kyselyyn vastaaminen kestää noin 10-15 minuuttia ja se sisältää niin monivalintoja kuin avoimia kysymyksiä. Kyselyllä haluamme kartoittaa mobiilisovellusten käyttöastetta ja kerätä valmistettavaa tietoa opinnäytetyötämme varten.

Kysely antaa mahdollisuuden vaikuttaa opinnäytetyömme toiminnallisen osan toteutukseen syksyllä 2020. Työn toiminnallisena osana tuotamme teille esitteen ja koulutustilaisuuden kehitysvammaisten ohjaukseen soveltuvista mobiilisovelluksista. Koulutustilaisuudessa on tarkoitus esitellä hyvinvointiteknologiaa ja sen innovaatioita ja käydä läpi ajankohtaisia kehitysvammatyössä hyödynnettäviä välineitä ja laitteita. Käymme tilaisuudessa läpi kehitysvammaisten ohjaukseen soveltuvista mobiilisovelluksista koostamamme esitteen, joka jää hyödynnettäväksi työyksiköihin.

Kysely täytetään anonymisti ja vastaukset käsitellään luottamuksellisesti Webropol 3.0-ohjelmalla. Mikäli tarvitset lisätietoa tai sinulle herää kysymyksiä, ota yhteyttä: pinja.majjala@edu.savonia.fi

1. Minulla on tietoa mobiilisovelluksista ja niiden mahdollisuuksista

- Kyllä
 Ei

2. Olen käyttänyt mobiilisovelluksia (Valitse yksi tai useampi)

- Työelämässä
 Vapaa-ajalla
 En ole käyttänyt
 Olen käyttänyt, missä?

3. Kuinka usein käytät mobiilisovelluksia työssäsi kehitysvammayksiköissä?

- Päivittäin
- 3-4 kertaa viikossa
- 1-2 kertaa viikossa
- Harvemmin
- En koskaan

4. Nimeä käyttämäsi/tuntemasi mobiilisovellukset, joita voisit hyödyntää työssäsi

5. Missä tilanteissa käytät/käyttäisit mobiilisovelluksia työssäsi? (Valitse yksi tai useampi)

- Kommunikointi
- Viriketoiminta
- Rentoutuminen
- Aktivointi/Liikunta
- Arjen toiminnot
- Ympäristön hallinta
- Joku myy, mikä?

6. Mitä hyvää ajattelet mobiilisovelluksien käytössä olevan kehitysvammaisten kanssa työskennellessä?

7. Mitä haasteita koet liittyvän mobiilisovellusten käyttöön työssä? (Valitse yksi tai useampi)

- Ei ole sopivia laitteita
- Aika ei riitä
- Ei ole tarvittavaa osaamista
- Asiakkaat eivät ole kiinnostuneita
- En koe niitä tarpeellisiksi
- Joku muu, mikä?

8. Olisitko kiinnostunut saamaan lisää tietoa mobiilisovelluksista ja niiden käyttömahdollisuuksista kehitysvamma-alalla?

- Kyllä
- Ei

9. Onko sinulla toiveita järjestämämme koulutustilaisuuden suhteen?

LIITE 3: LISTA MOBIILISOVELLUKSISTA**Kommunikointi**

- MOI (My Own Interactions)
- ThingLink
- Viito
- Kuvakom

Terveys ja liikunta

- Motivisti
- Muumin Move
- Päivittäiset treenit – Liikunta ja Fitness ohjaaja FREE
- Sports Tracker

Rentoutuminen

- Fluid simulation free
- YouTube Kids
- Chillaa

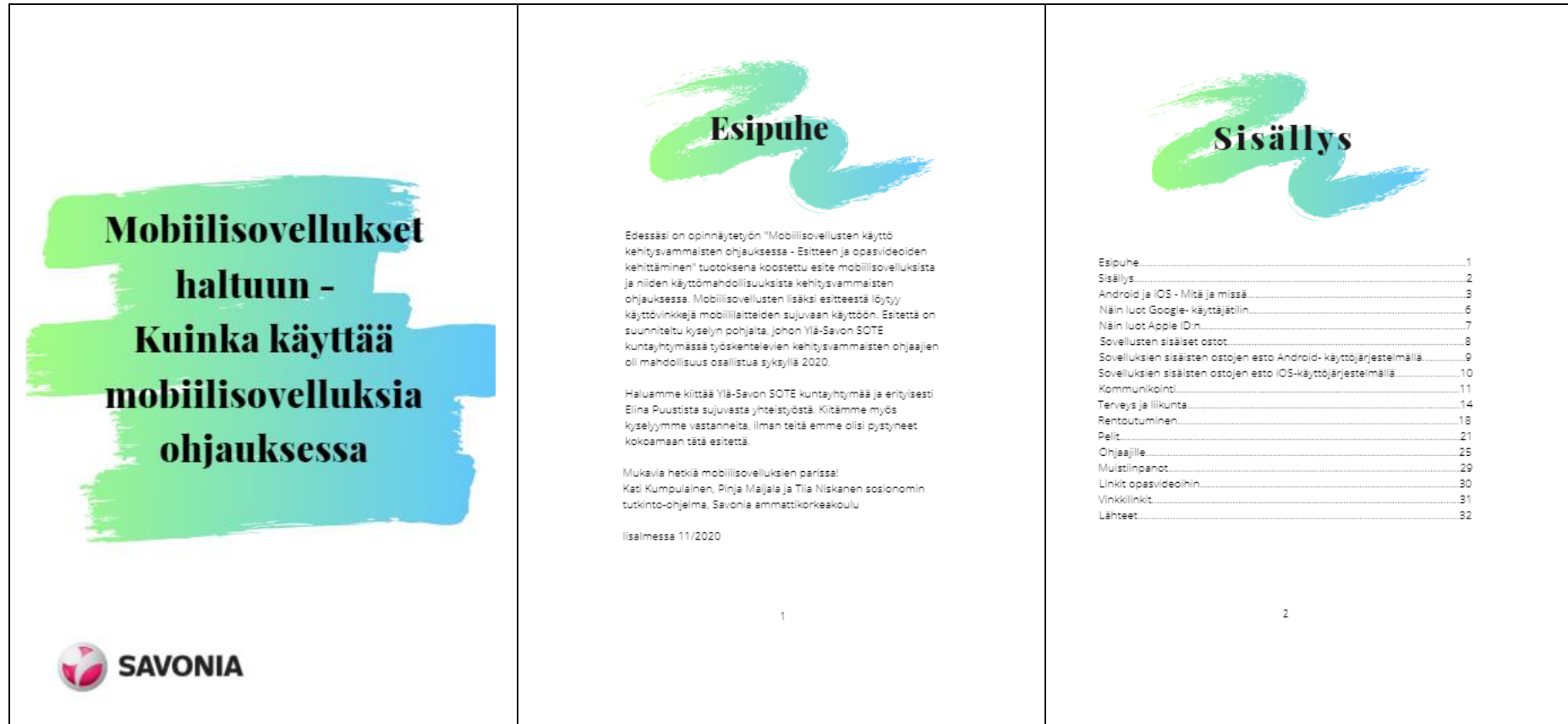
Pelit

- Jigsaw Puzzles – Palapeli & Logiikkapeli
- Pikku Kakkonen ja Pikku Kakkosen Eskari
- Groovepad musiikkiapuri
- Ekapeli
- Plantsnap
- Mitä kello on?

Ohjaajille

- Kids timer
- Classdojo
- Kahoot!
- Discord

LIITE 4: DIGITAALINEN ESITE SIVUT 1–3



**Mobiilisovellukset
haltuun -
Kuinka käyttää
mobiilisovelluksia
ohjauksessa**



SAVONIA



Esipuhe

Edessäsi on opinnäytetyön "Mobiilisovellusten käyttö kehitysvammaisten ohjauksessa - Esitteen ja opasvideoiden kehittäminen" tuotoksena koostettu esite mobiilisovelluksista ja niiden käyttömahdollisuuksista kehitysvammaisten ohjauksessa. Mobiilisovellusten lisäksi esitteestä löytyy käyttövinkkejä mobiililaitteiden sujuvaan käyttöön. Esitettä on suunniteltu kyselyn pohjalta, johon Ylä-Savon SOTE kuntayhtymässä työskentelevien kehitysvammaisten ohjaajien oli mahdollisuus osallistua syksyllä 2020.

Haluamme kiittää Ylä-Savon SOTE kuntayhtymää ja erityisesti Elina Puustista sujuvasta yhteistyöstä. Kiitämme myös kyselyymme vastanneita, ilman teitä emme olisi pystyneet kokoamaan tätä esitettä.

Mukavia hetkiä mobiilisovelluksien parissa!
Kati Kumpulainen, Pinja Maijala ja Tiia Niskanen sosionomin
tutkinto-ohjelma, Savonia ammattikorkeakoulu

lisälmessa 11/2020



Sisällys

Esipuhe.....	1
Sisällys.....	2
Android ja iOS - Mitä ja missä.....	3
Näin luot Google- käyttäjätilin.....	6
Näin luot Apple ID:n.....	7
Sovellusten sisäiset ostot.....	8
Sovelluksien sisäisten ostojen esto Android- käyttöjärjestelmällä.....	9
Sovelluksien sisäisten ostojen esto iOS-käyttöjärjestelmällä.....	10
Kommunikointi.....	11
Terveys ja liikunta.....	14
Rentoutuminen.....	18
Pelit.....	21
Ohjaajille.....	25
Muistiinpanot.....	29
Linkit opasvideoihin.....	30
Vinkkilinkit.....	31
Lähteet.....	32



Android ja iOS

Mitä ja missä

Tässä osiossa esitellään lyhyesti Android ja iOS käyttöjärjestelmät ja niiden sovelluskaupat, joista mobiilisovelluksia saa ladattua. Osiossa on kerrottu myös, kuinka luodaan Google käyttäjätili Android- laitteelle ja Apple ID iOS- laitteelle.

Kaikki esitteessä esitellyt mobiilisovellukset ovat ilmaisia ja suomenkielisiä eivätkä sisällä sovelluksen sisäisiä ostoja ja mainoksia, ellei esittelyssä erikseen mainita. Alussa, kun luodaan Google käyttäjätili tai Apple ID, mobiililaitteen tulee olla uusi tai palautettu alkuperäisasetuksille. Jos laitteella on jo olemassa oleva käyttäjätili, samaa tiliä voi halutessaan käyttää jatkossakin.

Käyttöjärjestelmä löytyy kaikista tietokoneista, tableteista ja älypuhelimista ja laitteet eivät voi toimia ilman sitä. **Android** on mobiililaitteella oleva käyttöjärjestelmä, jonka omistaa Google. Android käyttöjärjestelmä löytyy useista laitemerkeistä, kuten Samsung, LG, Sony, Lenovo tai ASUS. (Hämäläinen, Liimatainen ja Sarsama 2016, 4.)



Mobiilisovellukset ladataan Android-laitteelle **Googlen Play Kaupasta**. Monissa Android-laitteissa on valmiiksi asennettuina erilaisia Googlen sovelluksia, kuten nettiselain (Google Chrome) tai sähköposti (Gmail). Sovelluksia on sekä maksullisia että ilmaisia. Yleistä on myös, että sovelluksesta on kaksi versiota, joista toinen on niin sanottu ilmaisversio. Laitteen ja sovelluskaupan käyttö vaatii Google tilin luomisen. (Hämäläinen, Liimatainen ja Sarsama 2016, 4–7.)

iOS on Androidin tapaan käyttöjärjestelmä. iOS:in on kehittänyt Apple ja se on saatavilla vain Applen mobiililaitteisiin ja tietokoneisiin, kuten iPad tai iPhone.



iOS- käyttöjärjestelmälle mobiilisovellukset ladataan **App Store** sovelluskaupasta. App Storen käyttö vaatii Apple ID:n, joka on oma henkilökohtainen tilisi Apple-laitteelle. Uusi laite pyytää alkuasetuksien aikana luomaan tunnuksen, mutta sen voi luoda myös jälkikäteen. (Rikala 2016, 11-13.)



Näin luot Google- käyttäjätilin

1. Avaa Play Kauppa sovellusvalikosta tai alkunäytöltä. Uusi laite pyytää luomaan tilin ensimmäisellä käyttökerralla
2. Klikkaa "Luo uusi tili"
3. Täytä omat tietosi (nimi, syntymäaika...), klikkaa "Seuraava" jokaisen kohdan jälkeen
4. Kun luot uuden Google-tilin, sinulle muodostetaan gmail.com päättyvä sähköpostiosoite. Määritä osoite huolella ja kirjoita se ylös - osoite toimii tilisi käyttäjätunnuksena
5. Valitse salasana ja kirjoita se myös kenttään "Vahvista salasana" ja klikkaa "Seuraava" Huom! Määrittele salasana huolella; sen tulee sisältää isoja ja pieniä kirjaimia ja numeroita
6. Puhelinnumeron syöttäminen ei ole pakollista. klikkaa "Ohita" jos et lisää puhelinnumeroa. Puhelinnumerosta on hyötyä esimerkiksi salasanan unohtuessa
7. Lue ja hyväksy tietosuoja- ja käyttöehdot klikkaamalla "Hyväksy"
8. Yhteenvetönäkymä tilistäsi - klikkaa "Seuraava" ja tilisi on valmis käytettäväksi



Näin luot Apple ID:n

1. Avaa App Store ja klikkaa "profiilikuvaa" Valitse "Luo uusi Apple ID" Kirjoita pyydetyt tiedot (sähköposti). Huom! Sähköpostiosoite on käyttäjätunnus
2. Valitse salasanasi huolella
3. Lue ja hyväksy Applen tietosuojakäytäntö ja käyttöehdot – klikkaa "Hyväksyn käyttöehdot" ja "Seuraava"
4. Kirjoita nimesi ja valitse haluatko tilata Applen päivitykset (uutiskirjeen kaltainen) klikkaa "Seuraava" ja syötä maksutiedot. Valittavana on myös "Ei mitään". Jos maksutiedot ovat pakolliset "Ei mitään" painiketta ei näy. Maksutiedot voi poistaa myöhemmin App Store- sovelluskaupan asetuksista
5. Vahvista puhelinnumerosi. Puhelinnumero auttaa esimerkiksi salasanan unohduttua tai henkilöllisyyden tarkistamisessa. Klikkaa "Seuraava" Apple lähettää antamaasi sähköpostiosoitteeseen vahvistusviestin, joka vie ID:n luomisen loppuun. Jos viestiä ei näy, katso myös roskaposti ja "Tarjoukset" kansiot
6. Sähköpostiosoitteen vahvistamisen jälkeen tili on valmis käyttöön, kuten kirjautumiseen App Store-sovelluskauppaan



Sovellusten sisäiset ostot

Osa sovelluksista on maksullisia tai sisältävät sovelluksen sisäisiä ostoja. Sovelluksen sisäinen osto voi olla esimerkiksi pelissä käytettävää valuuttaa tai ominaisuus, joka muuttaa tai tuo jotain lisää pelikokemukseen, kuten pelissä hyödyttävät lisävarusteet.

Sovellusten sisäiset ostot eivät yleensä ole välttämättömiä sovelluksen käytön kannalta ja useista maksullisista sovelluksista löytyy myös ilmaisia versioita eri tekijöiltä. Yleensä maksullista sovellusta voi kokeilla lyhytaikaisesti ilmaiseksi. Sovelluksen maksullisuus tai mahdollisuus ostojen tekemisestä on selkeästi merkitty sovelluskauppaan sovelluksen kuvaukseen. Sovelluskauppaan merkityt maksut maksetaan aina oikeassa rahassa. Ostot sovelluksissa pystyy estämään tai asettamaan niihin salasanan laitteen asetuksista. (Supercell s. a.)

Varmin keino välttyä ei-toivotuilta ostoilta on olla syöttämättä maksutietojaan laitteeseen. Maksullisia ominaisuuksia tai sovelluksia ei pysty lunastamaan ilman maksutietoja laitteessa. Jos ostoja haluaa tehdä, esimerkiksi saadakseen uusia ominaisuuksia sovellukseen, on lahjakortti kaikkein riskittömin valinta. Lahjakortin saldo lisätään sovelluskauppaan kytkettyyn tiliin ja rahaa pystyy käyttämään vain sen verran, mitä lahjakorttiin on ladattuna. (Komonen 2016.)

Tästä osiosta löytyy ohjeet sovellusten sisäisten ostojen estämiseen Android- ja iOS- käyttöjärjestelmillä.



Sovelluksien sisäisten ostojen esto Android-käyttöjärjestelmällä

1. Avaa Play Kauppa klikkaamalla kaupan kuvaketta laitteen aloitusnäytöltä tai valikosta
2. Vasemmassa yläkulmassa on kolme viivaa. Tätä kohtaa klikkaamalla aukeaa valikko
3. Klikkaa kohta "Vanhempien opas"
4. Oppaassa esitellään erilaisia keinoja rajata laitteentoimintaa. Klikkaa "Tahattomien ostosten estäminen salasanasuojauksella" alla oleva "Lue lisää salasanoista ja todennuksista"
5. Aukeaa opas, jossa on neuvottu esimerkiksi todennuksen käyttöönotto ja käytöstä poistaminen. Klikkaa haluamasi toiminto ja seuraa auenneesta valikosta löytyviä ohjeita

Sovelluksien sisäisten ostojen esto iOS-käyttöjärjestelmällä

1. Avaa laitteen "Asetukset" klikkaamalla kuvaketta
2. Klikkaa "Ruutuaika" ja aktivoi se painikkeesta
3. Kirjoita asetusten hakukenttään "Sisältö ja yksityisyys"
4. Laita pääsykoodisi tähän, jos laite sitä pyytää
5. Ota "Sisältö ja yksityisyys"- asetus käyttöön klikkaamalla painiketta
6. Klikkaa kohtaa "iTunes ja App Store-ostot", Klikkaa "Ostot appeissa" ja "Älä salli"

Lisätietoja ostojen estoista [linkistä](#).



Kommunikointi



Vinkki!

Voit muuttaa asetuksista laitteen helppokäyttöisemmäksi, esimerkiksi muuttamalla fontin suuruutta tai muuntamalla näytön värejä käänteisiksi



My own interactions

Hiffa Oy Ab

MOI on kalenterisovellus, jonka avulla voi omia kuvia hyödyntämällä tallentaa arjen toimintaa kalenterin muistiin. Sovellusta voi hyödyntää esimerkiksi kommunikoinnin tukena ja päiväjärjestyksen laatimiseen. Voit selata päiviä taaksepäin ja palata asioihin jälkeinpäin. Kalenteriin tallennetut tapahtumat toimivat keskustelun tukena ja esimerkiksi kuulumisia voi tallentaa asiakkaan oman laitteen sovellukseen, jolloin se toimii reissuvihkon tavoin. Sovellus on saatavilla iOS-laitteille.

Lisätietoja [MOI:sta](#)



Thinglink

Thinglink



Sovelluksella voi tehdä kuvamateriaaleja esimerkiksi oppimisen tueksi. Valitse kuva ja liitä siihen esimerkiksi ääntä, tekstiä, linkkejä tai videoita. Liitetyt ominaisuudet näkyvät kuvassa pieninä "palloina", jota klikkaamalla piilotettu sisältö avautuu. Liitä esimerkiksi liikennekuvaan ohjeita liikenneturvallisuuteen liittyen tai nimeä asioita kuviin. Saatavilla Android- ja iOS- laitteille.

Viito

Aki P Niemi



Sovellus on tukiviittomakielen kuvasanakirja, joka sisältää lähes 2000 tukiviittomaa Papunetin kuvapankista. Viittomat on aakkosjärjestyksessä, jolloin niitä on helppo ja nopea hyödyntää työpäivänkin aikana. Sovellus näyttää kuvallisen ohjeen viittoman tekemiseen. Kuvat ovat hyvin selkeitä, joten ne sopivat myös aloittelijoille. Saatavilla iOS- ja Android- laitteille.



Kuvakom

Kehitysvammaliitto

Sovellus sisältää kuvia, joita voi hyödyntää kuvakommunikaatiossa. Se sisältää yli 1000 kuvaa kategorioittain ja sovellukseen voi tallentaa myös omia kuvia. Jokaisen kuvan kohdalla on mahdollista näyttää kuva myös kielteisenä (esimerkiksi lenkkeillä ja valitaan kieltö, jolloin kuvan päälle tulee ruksi). Sovelluksella voi joissain määrin korvata kommunikointikansion. Saatavilla iOS- ja Android- laitteille.



Terveys ja liikunta

Vinkki!

Olemassa on sovelluksia, jotka muistuttavat syömisestä ja juomisesta! Tällainen sovellus auttaa ylläpitämään terveyttä ja monipuolista ruokavaliota.

Vesimerkki tai Aterian muistutus

Motivisti

Helsingin ja Uudenmaan sairaanhoidopiiri



Sovellus kannustaa parempiin elämänvalintoihin. Siihen voi määrittää viikon ajaksi päivittäisen haasteen liittyen terveyteen, itsensä kehittämiseen tai ihmissuhteisiin. Sovellus muistuttaa tehtävästä valitsemaasi kellonaikaan inspiroivalla mietelauseella. Saatavilla Android- ja iOS- laitteille.



Päivittäiset treenit- liikunta ja fitness ohjaaja free

Daily Workout Apps LLC

Sovellus sisältää yli sata lihaskuntoharjoitetta, joita voi tehdä missä vain. Harjoitteet on luokiteltu sovellukseen harjoitettavan lihasryhmän mukaan. Video näyttää, kuinka liikkeitä tehdään. Sopii hyvin taukojumppaan tai itsenäiseen harjoitteluun. Sovellus sisältää mainoksia. Saatavilla Android- laitteille.



Sports Tracker

Amer Sports Digital



Kirjoita laitteen sovelluskaupan hakuun "Sports Tracker ilmainen". Sovelluksella pystyt seuraamaan aktiivisuuttasi ja asettamaan tavoitteita liikunnalle. Sen avulla voi myös pitää liikuntapäiväkirjaa, suunnitella reittejä etukäteen ja nähdä viikko yhteenvedon. Sovellus sisältää suuren määrän lajeja, kuten kuntosali, kävely ja tanssi. Sovelluksen käyttö voi vaatia ohjaajan tukea. Sovellus sisältää mainoksia ja sisäisiä ostoja. Saatavilla Android -ja iOS- laitteille.



Moomin Move

Tribered Oy



Liikunnallisessa pelissä kerätään erilaisia Muumilaakson esineitä ja lemmikkejä, etsitään ystäviä ja autetaan heitä suorittamalla erilaisia tehtäviä. Oma ympäristösi muuttuu laitteen näytön välityksellä Muumilaaksoksi. Pelissä eri pisteisiin päästään kävelemällä oikeasti sovelluksen ollessa auki. Pelin tausta toimii ikään kuin karttana. Peliä voi pelata, vaikka liikkuisikin pienellä alueella. Samankaltainen peli on esimerkiksi Pokémon GO. Sisältää sovelluksen sisäisiä ostoja. Saatavilla Android- ja iOS- laitteille. Sovelluksesta tehty opasvideo.

HUOM! Tarkkaile ympäristöäsi peliä pelatessa. Älä mene luvatta yksityisalueille ja muista turvallisuus liikenteessä.





Rentoutuminen



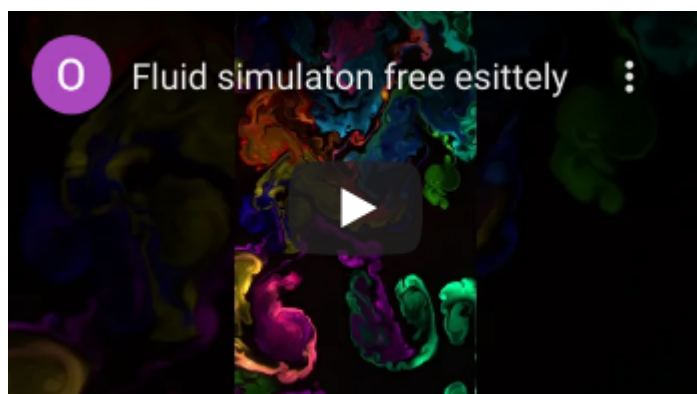
Artikkeli
mindfulnessista

Fluid simulation free

Pavel Dobryakov



Sovelluksessa maalataan sormilla näyttöä. Sovellus on rentouttava, helppokäyttöinen ja sopii kaikille. Värejä, valoja ja efektien kokoa on helppo säätää valikosta (pieni ympyrä laitteen yläkulmassa, ilmestyy hetken viiveellä). Erittäin hyvä tablet-laitteella. Sovelluksen saa suljettua Androidilla hipaisemalla yläreunaa, jolloin kotinäppäin ilmestyy. Ipadilla sovelluksesta poistutaan kotinäppäimestä. Sisältää sovelluksen sisäisiä ostoja. Saatavilla Android- laitteille, Ipadille on saatavilla Fluid Simulation, joka on ominaisuuksiltaan sama kuin Androidin versio.



Vinkki!

Sovellusta voi käyttää esimerkiksi aistituokiolla, jossa on taustalla musiikkia ja maalallaan näyttöä.

YouTube Kids

Google Commerce Ltd



YouTube Kids on helppokäyttöinen videoiden suoratoistopalvelu, jonka sisältöä pystyy rajaamaan. Sovellus sisältää lapsille sopivaa materiaalia ja huoltajalla on mahdollisuus rajoittaa muun muassa ruutuaikaa ja määrittellä sisältöjä iän mukaan. Sovelluksella voi luoda 8 erilaista profiilia, joiden ominaisuuksia pystyy mukauttamaan profiilin käyttäjän mukaan. Sovellus sisältää mainoksia. Saatavilla Android- ja iOS- laitteille.



Chillaa

Nuorten mielenterveystalo



Chillaa on sovellus, joka auttaa stressin ja jännityksen lievittämisessä ja itsevarmuuden kehittämisessä. Sovellus tsemppaa, sisältää rentoutus- ja mindfulnessharjoituksia ja vinkkejä mietittyttäviin tilanteisiin (esiintymisjännitys, ihmissuhteet, itsetunto yms). Sovellus on selkeä ja helppokäyttöinen. Saatavilla Android- ja iOS- laitteille.





Pelit

Vinkki!

Laitteen kameraa pystyy käyttämään suurennuslasina. Kameralla zoomaamalla on mahdollista lukea esimerkiksi lehteä tai muuta pientä tekstiä. Sovelluskaupoista löytyy myös suurennuslasi sovelluksia, jotka hyödyntävät laitteen kameraa.

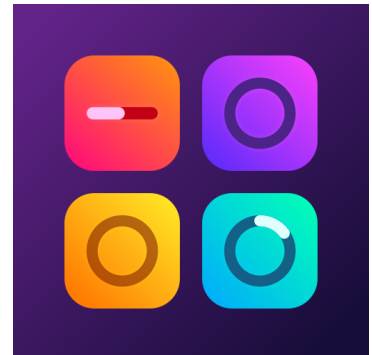
Jigsaw Puzzles – Palapeli & Logiikkapeli Easybrain



Sovellus sisältää yli 5000 palapeliä aloittelijan tasosta haastavimpiin. Tarjolla on paljon eri kuvakategorioita. Kuvan valittua voi valita vaikeusasteen eli monestako palasta palapeli koostuu (36-400). "My puzzles" sivulle tallentuu tehdyt ja keskeneräiset palapelit, joten suosikit on helppo löytää ja keskeneräistä voi jatkaa myöhemmin. Sisältää mainoksia. Sisältää myös maksullisia palapelejä, maksullisissa vihreä ikoni "Buy". Saatavilla Android-laitteille.



Groovepad- musiikkiapuri Easybrain



Sovelluksen avulla voi luoda musiikkia ja erilaisia rytmejä. Sovellus on helppokäyttöinen ja se sisältää useita eri musiikkilajeja, jotta kaikille löytyisi miellyttävää musiikkia. Sovellusta voi hyödyntää esimerkiksi viriketoiminnassa. Sisältää mainoksia ja sovelluksen sisäisiä ostoja. Saatavilla Android-laitteille. iOS-laitteilla sovellus on osittain maksullinen.

Pikku Kakkonen ja Pikku Kakkosen Eskari Yleisradio Oy

Pikku Kakkonen-sovellus sisältää turvallisia ja viihdyttäviä pelejä, joissa seikkailevat lastenohjelmista tutut hahmot. Sovellus koostuu ”leikkipinnasta”, jota voi vapaasti tutkia ja minipeleistä. Joulukuussa sovelluksessa yleensä joulukalenteri, joka sisältää joka päivälle erilaisen minipelin. Sovellus ei tarvitse internetyhteyttä toimiakseen. Saatavilla Android- ja iOS- laitteille.

Pikku Kakkosen Eskarissa pelaillaan ja leikitään esiopetuksessakin esiin tulevien teemojen parissa (esimerkiksi lukivalmiudet, matematiikka ja musiikki). Sisällöltään se on suunniteltu niin, että myös lukutaidoton lapsi voi edetä pelissä itsenäisesti. Sopii kaikenikäisille. Sovellus on saatavilla Android- ja iOS- laitteille.



Ekapeli Alku

Niilo Mäki Säätiö



Pelissä harjoitellaan lukemiseen tarvittavia taitoja eli kirjaimet, tavut ja sanojen lukeminen. Peli on jaettu kenttiin, joista palkinnoksi saa kolikoita. Niitä voi käyttää pelihahmon tavaroihin. Visuaalisesti miellyttävä ja pelin kulku on selkeä. Suunniteltu erityisesti lapsille, joilla on vaikeuksia lukemaan oppimisessa. Suositeltavaa on käyttää kuulokkeita pelatessa, jotta äänet kuuluvat tarkasti (joissain tehtävissä erittäin tärkeää, äänneet menee herkästi sekaisin). Saatavilla Android- ja iOS- laitteille. Peliä voi pelata myös tietokoneella.

Ohjeita pelin pelaamiseen linkistä.

Plantsnap

PlantSnap Inc



Englannin kielisen sovelluksen avulla voi tunnistaa kasveja, puita ja sieniä. Se tunnistaa jopa 300 000 erilaista kasvia. Sovelluksella otetaan kuva, jossa kasvi on keskellä ja odotetaan hetki, jonka jälkeen sovellus tunnistaa kasvin ja antaa siitä tietoja. Sovellus sisältää mainoksia ja sovelluksen sisäisiä ostoja. Saatavilla Android- laitteille. iOS- laitteille sovellus on maksullinen (hinta noin 5 euroa).



Ohjaajille

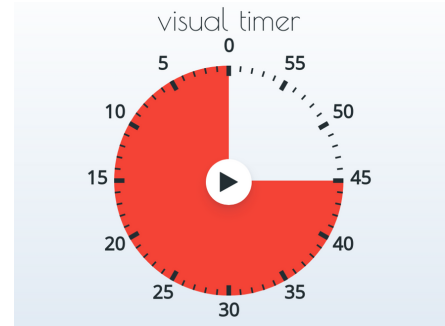


Vinkki!

Voice Over ominaisuudella tekstin pystyy kuuntelemaan puhuttuna, mikäli lukeminen tuottaa hankaluuksia. Saatavissa Applen laitteille.

Kids timer

Skywise



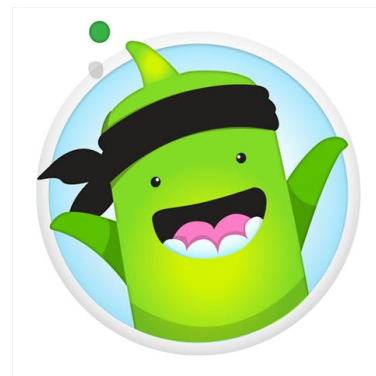
Kids Timer on ajastin, jota voi hyödyntää opetuksessa tai kotona. Se auttaa näkemään konkreettisesti, kuinka paljon on aikaa esimerkiksi pelata tai milloin pitää mennä nukkumaan. Valmiit aika vaihtoehdot 12min ja tunti, mutta ajan voi säätää itse. Asetuksista voi säätää myös ajastimen tarkkuutta ja ominaisuuksia. Kun aika on asetettu, painetaan "Käynnistä" nappia. Laite värisee ja pimpottaa, kun aika loppuu. Sisältää mainoksia. Saatavilla Android- laitteille. iOS Visual Timer on samanlainen, mutta englannin kielinen sovellus.

Vinkki!

Ajastinta voi käyttää esimerkiksi ruokailussa, pukemisessa ja muissa tilanteissa, joissa ilmenee haasteita ajankäytössä. Ajastin kulkee helposti mukana esimerkiksi asiakkaan tabletlaitteeseen tai ohjaajan puhelimeen ladattuna.

ClassDojo

ClassDojo

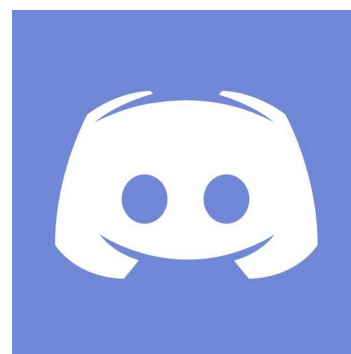


ClassDojo on hauska, turvallinen ja kaunis viestintäsovellus, esimerkiksi ohjaajille ja vanhemmille. Ohjaaja luo profiilin ja lisää haluamansa asiakkaat osaksi yhteisöä. Myös vanhemmalle on mahdollista antaa oma koodi. Sovellukseen ohjaaja voi lisätä kuvia toiminnasta ja sen palautteenanto-toiminnolla voi kerätä pisteitä, jotka kasvattavat koko ryhmän yhteispistemäärää. Lisää käytöstä [linkistä](#) ja [videosta](#). Sisältää sovelluksen sisäisiä ostoja. Saatavilla Android- ja iOS- laitteille.



Discord

Discord Inc



Keskustelu, videoyhteys, jossa voi käyttää ääntä, kuvia ja kirjoittaa. Mahdollisuus luoda omia yhteisöjä keskusteluun. Discordissa voi järjestää monipuolista toimintaa ja siellä ei luoda profiilia, vaan siellä toimitaan nimimerkin alla, jolloin käyttäjän henkilökohtaiset tiedot eivät ole näkyvillä. Sovellusta voi käyttää myös tietokoneella. Lisätietoja sovelluksesta [linkistä](#). Sisältää sovelluksen sisäisiä ostoja. Saatavilla Android- ja iOS- laitteille.

Kahoot! Play and Create Quizzes Kahoot!



Sovelluksen avulla voi luoda tietovisoja helposti ja vaivattomasti. Osallistujat liittyvät ohjaajan luomiin "Kahootteihin", joissa kilpaillaan parhaimmista pisteistä. Pisteet voi ottaa halutessaan pois käytöstä. Sopii hyvin myös esimerkiksi mielipidekyselyjen laatimiseen. Sisältää sovelluksen sisäisiä ostoja. Sovellus on saatavilla Android- ja iOS- laitteille.



Mitä kello on? Mikko Väisänen



Hauska tapa opetella kellonaikoja. Sovellus on kätevä apuväline esimerkiksi lapsille, kun opetellaan kelloa ja vuorokauden kiertoa. Sovelluksen kellonviisareita voi pyörittää haluttuun asentoon ja se kertoo, kuinka paljon kello on. Sovelluksessa voi myös pelata kellonaikoihin liittyviä pelejä itsenäisesti tai ryhmässä. Saatavilla Android- laitteille.



Muistiinpanot

Tälle sivulle voit koota omia ajatuksiasi ja ideoita, mitä sovelluksista heräsi!



Linkit opasvideoihin

<https://youtu.be/W8b6QyrZ3xl>

<https://youtu.be/Vwvl1T8w-oo>

<https://youtu.be/Fh98TwFU4i4>

<https://youtu.be/9bNeFtjKbHs>

<https://youtu.be/tgZP7eNqXuY>

https://youtu.be/8newITE_LLg

<https://youtu.be/5EXyQ9YauOM>

<https://youtu.be/9hakN4PEPmE>



Vinkkilinkit

OPASVIDEOT ESITTEESEEN LIITTYEN

Ilmonen, Petri ja Haapaharju, Anneli 2017. iPad tutuksi selkokielellä.
Tekijät ja Kehitysvammaliitto ry

Riegels, Daniel 2016. iPad käsikirja. Docendo Oy, Saarijärven Offset Oy
(painopaikka)

Hämäläinen, Riitta, Liimatainen, Jukka ja Sarsama, Pauli (toim.)
2016. Android apuvälineenä - Sovelluksia erilaisen oppijan arkeen.
Erilaisten Oppijoiden Liitto ry. <https://www.terapiapsi.fi/android-laitteet.html>

Oppimateriaalikeskus Opike <https://www.opike.fi/>

Tikoteekki oppaat
<https://www.kehitysvammaliitto.fi/tikoteekki/tietoa/oppaat/>

[verke.org/material/tasmavinkeja-discordin-hallintaan/](https://www.verke.org/material/tasmavinkeja-discordin-hallintaan/)



Lähteet

HÄMÄLÄINEN, Riitta, LIIMATAINEN, Jukka ja SARSAMA, Pauli (toim.) 2016. Android apuvälineenä - Sovelluksia erilaisen oppijan arkeen. Erilaisten Oppijoiden Liitto ry, 4-7.

RIKALA, Jenni 2016. Mobiilioppimaan! Mobiiliteknologian hyödyntäminen opetuksessa. 11-13

SUPERCELL s. a. Vanhempien opas [verkkójulkaisu]. Supercell Oy. [Viitattu 2020-10-27.] Saatavissa: <https://supercell.com/en/parents/fi/>

KOMONEN, Olli-Pekka 2016. Vältä yllätyslaskut: 6 vinkkiä lasten peliostoihin [verkkójulkaisu]. Elisa Oyj. [Viitattu 2020-10-27.] Saatavissa: <https://elisa.fi/ideat/lasten-peliostot-6-vinkkia/>