



**LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU**  
*Lahti University of Applied Sciences*

# Palveluiden ja laitteiden kohtaaminen ikäihmisten tietokoneiden viihdekäytössä

LAHDEN  
AMMATTIKORKEAKOULU  
Liiketalouden ala  
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma  
Opinnäytetyö  
Tammikuu 2015  
Henry Helenius

Lahden ammattikorkeakoulu  
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma

HELENIUS, HENRY:

Palveluiden ja laitteiden kohtaaminen  
ikäihmisten tietokoneiden viihdekäytössä

Tietojenkäsittelyn opinnäytetyö, 22 sivua, 4 liitesivua

Kevät 2015

TIIVISTELMÄ

---

Tämän opinnäytetyön kohteena ovat palvelut ja laitteet ikäihmisten tietokoneiden viihdekäytössä. Opinnäytetyö on osa laajempaa projektia, jonka kohteena on tutkia ikäihmisten tietokoneiden viihdekäyttöä.

Tämän opinnäytetyön aineisto koostuu haastatteluaineistosta, johon on haastateltu kymmentä eläkeiän saavuttanutta ikäihmistä, jotka ovat tietokoneen viihdekäyttäjiä. Haastattelut on toteutettu teemahaastatteluina ja käyttäen laajemman projektin jäsenten laatimaa teemahaastattelurunkoa.

Tutkimus on kvalitatiivinen ja aineistolähtöinen, sen aineiston analysointi on toteutettu luokittelun ja induktiivisen päättelyn avulla.

Tutkimustuloksissa selviää kuinka ikäihmisten tietokoneen käyttö on hyvin tarvelähtöistä ja enemmän hyötykäyttöä, kuin viihdekäyttöä. Tarvelähtöisyydellä tarkoitetaan tietokoneen käyttämisen tarvetta, esimerkiksi laskujen maksu. Tutkimuksessa hyötykäytöllä tarkoitetaan mm. tiedonhakua ja asioiden hoitamista tietokoneella. Viihdekäytöllä tässä tutkimuksessa tarkoitetaan mm. sosiaalisen median käyttöä, pelaamista ja netti-tv:n katselua. Tuloksista ilmenee myös kuinka vähäistä tietämystä on tietoteknisistä laitteista, ja kuinka suppeaa on palveluiden käyttö.

Asiasanat: Tietokone, ikäihmiset, viihdekäyttö, hyötykäyttö, palvelut, laitteet.

Lahti University of Applied Sciences  
Degree Programme in Information Technology

HELENIUS, HENRY:

Services and devices in elderly people's  
entertainment use of computers

Bachelor's Thesis in Information Technology, 22 pages, 4 pages of appendices

Spring 2015

ABSTRACT

---

The subject of this thesis is the services and devices in elderly people's entertainment use of computers. The thesis is a part of a larger project whose subject is to study elderly people's entertainment use of computers.

The material for this thesis consists of interview material which includes ten interviews of elderly people who use computers for entertainment purposes. The interviews were conducted as theme interviews and by using a theme interview frame which was carried out among the members of a larger project.

The thesis is qualitative and material-oriented, the material is analyzed by using classifications and inductive reasoning.

The results of the study show how elderly people's computer usage is very necessity-oriented and it is more practical than entertainment usage. In the study practical usage for example refers to information retrieval and taking care of matters on the computer. Entertainment usage for example refers to social media, gaming and online-TV.

The results show how little elderly people know about technical devices and how small the set of services they use is.

Keywords: computer, elderly people, entertainment usage, benefit usage, services, devices

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
2	TUTKIMUSSUUNNITELMA	2
2.1	Tutkimuskysymys	2
2.2	Tutkimustehtävä	2
2.3	Tutkimusmenetelmät	3
2.4	Haastateltavien keruu	3
2.5	Haastatteluiden toteutus	4
3	AINEISTO	5
3.1	Haastateltavien kuvaus	5
3.2	Haastateltavien käyttämät laitteet ja palvelut	6
3.3	Luokittelu	8
4	LAITTEET	12
4.1	Laitteiston hankinta	12
4.1.1	Puhelimet	12
4.1.2	Tablet-tietokoneet	13
4.2	Laitteisto ongelmat	13
4.2.1	Ongelmien ratkaisu	13
5	PALVELUT	15
5.1	Viihdepalvelut	15
5.2	Hyötypalvelut	16
6	JOHTOPÄÄTÖKSET	17
7	VERTAILU MUIHIN TUTKIMUKSIIN	20
8	YHTEENVETO	21
	LÄHTEET	22
	LIITTEET	23

# 1 JOHDANTO

Nyky-yhteiskunnassa melkein kaikki toimii jo verkossa, julkiset ja yksityiset palvelut ovat nykyisin suurin osa teknologian välityksellä toimivia. Valtaosalle väestöstä se onkin hyödyllinen tapa hoitaa asioita, nopeasti ja helposti. Toisin voi olla, jos on teknologian uudistumisesta jälkeen jäänyt ikäihminen, joka ei ole toiminut tietokoneiden parissa. On siis hyvä, että nykyisin kehitetään käyttäjäystävällisempiä ratkaisuja, palveluita ja laitteita. On tärkeää pitää ikäihmiset mukana teknologian kehityksessä ja mahdollistaa sitä myötä teknologian tuomat hyödyt ja mahdollisuudet myös heille.

Yleisesti suomalaisten tietokoneen ja internetin käyttö on kasvussa, suomalaisista kaikki tilastoihin pääsevät yli 16-vuotiaat ovatkin jo valmiiksi tietokoneiden ja internetin käyttäjiä. Mutta osaksi kasvu johtuu taas siitä, että vanhat omaksuvat tietokoneiden käytön. Yli 70-vuotiaiden tietokoneen ja internetin käyttö on jopa moninkertaistunut seitsemässä vuodessa. (Tilastokeskus 2013.)

Ikäihmisten kiinnostus tietotekniikkaan ja tietokoneiden käytön oppimiseen on lisääntynyt vuosi vuodelta. Osittain tähän on vaikuttanut se, että yhteiskuntamme tietoteknistyy nopealla vauhdilla ja ikäihmiset haluavat pysyä ajan tasalla. Osittain kiinnostuksen lisääntymiseen on vaikuttanut se, että tietokoneen peruskäytön oppiminen innostaa oppimaan lisää ja myös ylläpitämään opittuja taitoja. (Laiho, 2011.)

Kun tietokoneiden ja internetin käytön määrä kasvaa ikäihmisten parissa, yleistyy myös niiden viihdekäyttö. Tämä tutkimuksen tavoitteena onkin selvittää palveluiden ja laitteiden kohtaamista ikäihmisten tietokoneiden käytössä.

Tutkimuksessa selvitetään yleisimpiä ikäihmisten käyttämiä palveluita ja laitteita ja pyritään tarkastelemaan niitä viihdekäytön näkökulmasta.

Tutkimuksen aineisto koostuu kymmenestä yli 65-vuotiaan ikäihmisen haastattelusta, haastattelut on toteutettu teemahaastatteluina. Teemahaastatteluiden avulla on pyritty pitämään haastateltavien vastaukset kertomuksien kaltaisina.

## 2 TUTKIMUSSUUNNITELMA

Tämä tutkimus on osa seitsemän opiskelijan sekä yliopettaja Torsti Rantapuskan projektia. Projektin tarkoitus on tutkia ikäihmisten tietokoneiden viihdekäyttöä. Päättökimukseksi on Torsti Rantapuskan oma tutkimus, joka käsittelee ikäihmisiä oppimistyylin vaikutusten kautta. Laajemmasta tutkimuksesta on jaettu omat osuudet kullekin opiskelijalle. Tämä tutkimus käsittelee palveluita ja laitteita, ja sitä kuinka palvelut ja laitteet kohtaavat ikäihmisten tietokoneiden viihdekäytössä.

### 2.1 Tutkimuskysymys

Tutkimuskysymys perustuu laajemman tutkimusprojektin osaan, joka käsittelee palveluita ja laitteita. Tutkimuskysymykseni on: Kuinka palvelut ja laitteet kohtaavat ikäihmisten tietokoneiden viihdekäytössä?

Tarkoituksena on selvittää millaisia laitteita ja palveluita käyttävät ikäihmiset, jotka kokevat olevansa tietokoneiden viihdekäyttäjiksi.

Tutkimuskysymyksellä pyritään myös selvittämään hieman millaista on ikäihmisten tietokoneiden viihdekäyttö, ja onko huomattavissa joitakin selkeitä yhteyksiä tiettyjen laitteiden ja palveluiden välillä.

Apukysymyksiä ovat: Minkälaisia laitteita tai palveluita ikäihmiset käyttävät?

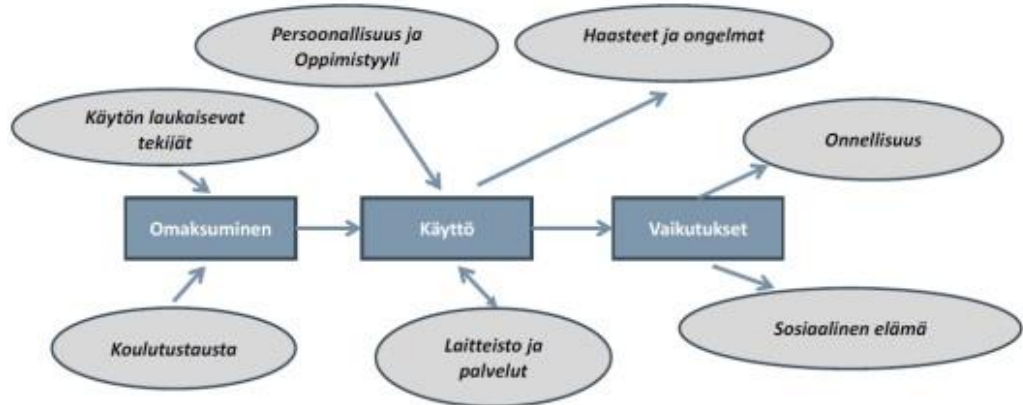
Minkälaista on ikäihmisten tietokoneiden viihdekäyttö?

Apukysymykset on sisällytetty avustamaan tutkimusmateriaalin analyysiä.

### 2.2 Tutkimustehtävä

Tutkimukseni selvittää ikäihmisten palveluiden ja laitteiston viihdekäyttöä, ja se on osa suurempaa tutkimusta. Suurempi tutkimus koostuu seitsemän opiskelijan ja yliopettaja Torsti Rantapuskan projektista, joka käsittelee ikäihmisten viihdekäyttöä. Kuviosta 1 selviää suuremman tutkimuksen eri osiot, ja se toimii myös kyseisen tutkimuksen viitekehyksenä.

Tietokoneiden viihdekäyttö



Kuvio 1. Kuvio suuremman tutkimuksen osista, sekä viitekehystä.

### 2.3 Tutkimusmenetelmät

Tutkimus on laadullinen(kvalitatiivinen) ja aineistolähtöinen.

Aineisto tutkimukseen on kerätty teemahaastatteluja käyttäen ja haastatteluja on toteutettu kymmenen kappaletta.

Tutkimuksen analyysi on toteutettu induktiivisella päättelyllä, eli aineistossa on edetty yksittäisistä havainnoista tai havaintojoukoista yleistyksiin.

### 2.4 Haastateltavien keruu

Tutkimukseen kerättiin haastateltavia yhteensä kymmenen kappaletta, alkuperäinen tavoite oli kolmekymmentä. Kerätyistä haastateltavista puolet oli naisia ja puolet oli miehiä.

Kriteerit haastateltaville olivat, ikä ja tietokoneen viihdekäyttö(satunnainen tai säännöllinen). Iän tuli haastateltavilla olla yli 63 vuotta, ikä määrittelyllä pyrittiin varmistamaan haastateltavien olevan ns. ikäihmisiä ja olemaan oletettavasti jo eläkkeellä.

Haastateltavia tutkimukseen rekrytoitiin kahdesta Lahden kodinkoneliikkeestä, Euronicsistä ja Expertiltä. Haastateltavia rekrytoitiin myös Lahden senioripäivä liikunta tapahtumasta, joka oli Lahden messuhallilla 24.4.2014. Kodinkoneliik-

keistä haastateltavia rekrytoitiin lomakkeilla, joista kävi ilmi tutkimukseen liittyvät tiedot, sekä haastateltavien kesken arvottava lahjakortti palkkio. Lahden senioripäivillä rekrytoitiin tapahtuman kävijöitä kasvotusten, ja ottamalla vapaaehtoisten tiedot ylös haastattelun sopimista varten.

Haastateltaviin otettiin myöhemmin yhteyttä touko-kesäkuun aikoihin, ja sovittiin sopivia haastatteluajoja. Osa haastateltaviksi ilmoittautuneista ei enää halunnut osallistua haastatteluun, kun heihin otettiin yhteyttä haastatteluajan sopimisen merkeissä. Haastatteluajojen sopiminen osoittautui kohtalaisen hankalaksi toimenpiteeksi, osittain projektiryhmän jäsenten koulukiireiden takia ja myös vapaaehtoisten haastateltavien kiireistä johtuen.

## 2.5 Haastatteluiden toteutus

Kaikki tutkimus projektiin osallistuvat opiskelijat toteuttivat osansa haastatteluista. Haastattelut toteutettiin 14.5.2014 – 11.6.2014 välisenä aikana, haastattelut toteutettiin joko haastateltavan kotona tai oppimiskeskus Felmanniassa Lahden keskustassa.

Kaikki haastattelut tehtiin teemahaastatteluina, joiden teemahaastattelurungon projektiryhmä valmisteli ennen haastatteluvaihetta yhteistyössä yliopettaja Torsti Rantapuskan kanssa. Teemahaastattelurunko laadittiin tutkimusprojektiin osallistuvien eri osioiden perusteella. Haastattelu sisälsi teemahaastattelurungon lisäksi myös yleistaustatieto kysymyksiä, sekä yliopettaja Torsti Rantapuskan laatiman oppimistyylytестin.

Kaikki haastattelut nauhoitettiin myöhempää litterointia varten.

Projektin jäsenistä kukin litteroi omat nauhoituksensa projektin yhteiseen käyttöön.



### 3 AINEISTO

Tutkimus on aineistolähtöinen, eli kaikki tutkimuksen tulokset ovat peräisin haastattelu aineistosta. Tutkimus aineisto koostuu kymmenen haastattelun litteroidusta materiaalista.

#### 3.1 Haastateltavien kuvaus

Tutkimukseen osallistui kymmenen eläkkeellä olevaa henkilöä, joiden ikäjakauma oli 67–80 vuotta. Haastatelluista viisi oli miehiä ja viisi oli naisia. Yli puolella haastatelluista on atk-työkokemusta ja suurin osa heistä myös on saanut ensimmäiset kokemuksensa tietokoneista työn yhteydessä.

Kaikki haastatellut ovat käyneet vähintään peruskoulun tai kansakoulu tasoisen koulutuksen, monella haastatelluista on käytyä myös ammattikursseja. Korkeasti koulutettuja ei haastateltavien joukossa ollut.

Projektiryhmän jäsenet kuvailivat haastateltavia suurimmaksi osaksi mukaviksi ja pirteiksi. Haastatelluista melkein jokainen kertoi harrastavansa liikuntaa ja suurimmalla osalla oli myös kulttuuriin liittyviä harrastuksia.

Haastatelluista suurin osa on aloittanut tietokoneen käytön hyötykäyttöisistä syistä, muun muassa tiedonhaku ja pankkiasiat ovat edesauttaneet tietokoneen käyttöön otossa. Haastateltujen työtaustat ovat hyvin vaihtelevia ja vain kaksi heistä on toiminut yrittäjänä.

Suurin osa haastatelluista vastasi haastattelussa kysytyihin kysymyksiin laajoilla keskustelun omaisilla vastauksilla, joka ilmaisee haastateltujen avoimuudesta kertoa asioitaan. Vain muutama haastatelluista vastasi haastattelukysymyksiin lyhyesti.

Oppimistyylitestin tuloksen hajonta eri oppimistyyleille (tarkkailija, päättelijä, toteuttaja ja osallistuja.) oli hyvin tasainen, eli yksikään oppimistyyli ei erottunut suuresti muista oppimistyyleistä haastateltujen keskuudessa.

### 3.2 Haastateltavien käyttämät laitteet ja palvelut

Aineistosta on kerätty taulukkoon(Taulukko 1) tiedot kaikkien haastateltavien käytössä olevista laitteista ja palveluista(myös pelit). Taulukolla pyritään helpottamaan luokittelua.

Taulukko 1. Haastateltavien käytössä olevat laitteet ja palvelut.

<b>Haastateltavat</b>	<b>Käytössä olevat laitteet</b>	<b>Käytössä olevat palvelut/pelit (Tietokoneen käyttötarkoitus)</b>
<b>H1</b>	Kannettava tietokone, useampi televisio, perinteinen kännykkä (ei älypuhelinta).	Verkkopankki, sähköposti, satunnaisesti verkkolehdet, veikkauksen palvelut, satunnaisesti netti-tv palvelut(katsomo) ja satunnaisesti tiedonhaku(Google).
<b>H2</b>	Pöytätietokone, televisio ja vanha kännykkä (yli 12 vuotta vanha).	Verkkopankki, sähköposti, tiedonhaku, keskustelupalstat(lukee esim, tuotearvosteluja, mutta ei itse osallistu keskusteluun), verkkokaupat ja netti-tv palvelut.
<b>H3</b>	Pöytätietokone, kannettava tietokone ja televisio(puhelimesta ei mainintaa).	Verkkopankki, sähköposti, tiedonhaku, vähäinen verkkokauppojen käyttö, kokemusta netti-tv palveluista(Yle-areena), hoitaa myös muita asioita tietokoneella(esim. tiekunnan asiat).
<b>H4</b>	Ipad, kannettava tietokone, perinteinen kännykkä(ei halua älypuhelinta), televisio.	Verkkopankki, tiedonhaku, Facebook, keskustelupalstat ja Twitter(lukee molempia, mutta ei osal-

		listu keskusteluihin), uutispalvelut, ruokaresepti sivustot ja sähköposti.
<b>H5</b>	Tablet-tietokone, televisio, perinteinen kännykkä(ei älypuhelinta).	Facebook, muut viestintä palvelut ja tiedonhaku.
<b>H6</b>	Pöytätietokone, televisio ja perinteinen kännykkä(ei halua älypuhelinta).	Satunnaisesti pelaa Windowsin korttipelejä tai mahjongia, verkkolehdet/uutiset, sähköposti, verkkopankki, e-resepti palvelut, tiedonhaku, YouTube, satunnaisesti verkkokaupat ja netti-tv palvelut(Yle-areena)
<b>H7</b>	Kannettava tietokone, televisio ja perinteinen kännykkä(ei koe tarvetta älypuhelimelle).	Verkkopankki, tiedonhaku, Facebook, Skype, sähköposti, netti-tv palvelut, uutis- ja urheilu sivustot.
<b>H8</b>	Kannettava tietokone, tablet(ei käytä itse), televisio ja perinteinen kännykkä(ei koe tarvetta älypuhelimelle).	Verkkopankki, sähköposti, tiedonhaku, satunnaisesti käyttää YouTubea, satunnaisesti käyttää netti-tv palveluita(Yle-areena) ja on keillut verkkokauppoja.
<b>H9</b>	Kolme tietokonetta, joista ainakin yksi on kannettava malli. Useampi televisio, USB-muistitikut ja ”seniori”-kännykkä.	Facebook, sukututkimukset, kuvankäsittely, sähköposti, tiedonhaku ja tekstinkäsittely.
<b>H10</b>	Kannettava tietokone, älypuhelin, Ipad, smart tv ja Playstation(ei käytä pelikonsolia).	Erilaisia työtehtäviin liittyviä ohjelmistoja ja palveluita(kirjeenvaihto, sihteerintehtävät, taloushallinto ja muut talousohjelmat). Facebook ja sen ilmaispelit, netti-

		tv palvelut, veikkauksen palvelut, tiedonhaku ja verkkokaupat.
--	--	--

Taulukko 1 saadaan selkeä kuvaus siitä mitä ovat haastateltavien eniten käyttämät palvelut ja kuinka paljon yhtäläisyyksiä niistä löytyy.

Laitteistosta haastateltavat eivät kertoneet tarkasti, suurin osa heistä osasi kertoa vain tietokoneensa mallin ja ehkä käyttöjärjestelmän.

Kannettava tietokone osoittautui yleisimmäksi haastateltavien keskuudessa, alle puolella haastateltavista on käytössään joko tablet- tai pöytätietokone.

Haastateltavista vain yhdellä on käytössään älypuhelin, yleinen asenne älypuhelin kohtaan oli se etteivät haastateltavat koe sille tarvetta tai he kokevat niiden käytön turhan hankalaksi.

Muuta kodin elektroniikkaa kaikilta haastateltavilta löytyi vaihtelevasti, mutta televisio tai useampi heiltä löytyi jokaiselta.

### 3.3 Luokittelu

Seuraavat luokittelut on luotu jakamaan haastateltavia ja jakamisen avulla pyritään saamaan yleistyksiä erilaisista tietokoneen viihdekäyttäjistä.

Luokittelut sisältävät erilaisia tietokoneen käyttötapoja. Kaikki käyttötavat on poimittu haastateltavien omista tietokoneen käyttötavoista.

Taulukko 2. Haastateltavien luokittelu erilaisilla tietokoneen käyttötavoilla.

Käyttää tietokonetta päivittäin.	H10,H9,H7,H4.
----------------------------------	---------------

Käyttää maksullisia palveluita.	Kukaan haastateltavista ei mainitse käyttävänsä mitään maksullista palvelua.
Käyttää verkkopankkia.	H8, H7, H6, H4,H3,H2,H1.
Käyttää sosiaalisen median palveluita.	H10,H9,H7,H4, H5.
Käyttää tietokonetta/internettiä tiedonhakuun.	Kaikki haastateltavista mainitsee käyttävänsä tietokonetta/internettiä tiedonhakuun. Esimerkiksi haastateltavat hakevat internetistä ruokareseptejä ja tuotearvosteluja.
Pelaa tietokoneella(pelit ja rahapelit).	H10, H6, H1.
Käyttää netti-tv palveluita(Yle-areena, Katsomo, Ruutu).	H10, H8, H7, H6, H3, H2, H1.

Käyttää verkkokauppoja.	H10, H8, H6, H3, H2.
Lukee verkossa uutisia tai verkkoleh- tiä.	H7,H6,H4,H1.

Taulukko 2 voidaan tulkita kuinka hyötykäyttö ilmenee kaikkien haastateltavien käyttämissä palveluissa ja käyttötavoissa. Melkein jokainen haastateltavista mainitsee käyttävänsä tietokonetta verkkopankkiasiointiin, tiedonhakuun ja sähköpostin lukemiseen/lähtettämiseen. Tiedonhausta haastateltavat mainitsevat sen olevan helppoa, kun on tutustunut Googlen käyttöön. Haastateltavista valtaosa mainitsi myös tietokoneen hankinta syyksi juuri verkkopankkiasioinnin ja tiedonhaun.

Alle puolet haastateltavista kertoo seuraavansa uutisia ja lukevansa verkkolehtiä, moni haastatelluista kertoi lukevansa mieluummin lehtiä perinteisesti paperiversiona.

Puolet haastateltavista kertoo olevansa sosiaalisen median käyttäjiä, sosiaalisen median palveluista Facebook on selkeästi suosituin, mutta muutama muukin sosiaalisen median palvelu mainitaan. Tietokoneen päivittäisestä käytöstä selvisi mielenkiintoinen yhteinen tekijä. Jokainen haastateltava, joka kertoi käyttävänsä tietokonetta päivittäin, on myös sosiaalisen median(Facebook) käyttäjä.

Yli puolet haastateltavista toteaa käyttävänsä netti-tv palveluita mm. Yle-areena ja Katsomo. Netti-tvpalveluista haastateltavat mainitsevat, että kyseisiä palveluita käytetään hyvin satunnaisesti ja yleisin syy käytölle on jonkin tv-sarjan jakson näkemättä jääminen.

*”Ei kyllä juurikaan tuu katottua elokuvia. Ainoa mitä mä katon ni ku jos televisiosta jää tietty ohjelma ettei oo ollu tilaisuutta kattoa niin, vaikkapa YLE-areenasta”*

Televisio on edelleen pääsääntöinen ohjelmien ja elokuvien katselulaite haastateltavien keskuudessa, netti-tv:itä käytetään lähinnä vain paikkaamaan näkemättä tai tallentamatta jääneet ohjelmat.

Melkein kaikki haastatelluista on kokeillut verkkokauppoja, mutta yleisesti he mainitsevat mieluummin käyvänsä myymälässä ostoksilla, koska haluavat kokeilla ja nähdä tuotteet ennen ostotapahtumaa. Haastatelluista suuri osa mainitsi, ettei hirveästi luota verkkokauppoihin ja tuotteiden palautus ei ole heidän mielestään vaivan arvoista toimintaa. Puolet haastatelluista kertoo kuitenkin käyttävänsä vähintään satunnaisesti, mutta harvoin verkkokauppoja. Verkkokaupoista haastateltavat ovat ostaneet lähinnä matka- ja tapahtumalippuja.

Osa haastateltavista kertoi myös kuuntelevansa tietokoneella musiikkia ja musiikin kuunteluun he käyttivät lähinnä YouTubea. YouTubeen käyttäjät mainitsivat kuitenkin, ettei musiikin kuuntelu ollut heille sillä tavalla säännöllistä, että he olisivat tehneet esimerkiksi omia soittolistojaan kyseiseen palveluun.

Pelaaminen haastateltujen keskuudessa oli hyvin vähäistä, vain kaksi haastatelluista kertoi pelaavansa Facebookin ilmaispelejä tai Windowsin tarjoamia korttip pelejä. Rahapelitkään eivät olleet sen suosituimpia, vain kaksi haastatelluista kertoi käyttävänsä veikkauksen palveluita mm. lottoamiseen.

Maksullisia palveluita ei kukaan haastatelluista kertonut käyttävänsä, maksullisilla palveluilla tässä asianyhteydessä tarkoitetaan esimerkiksi Netflixiä, joka on kuukausi maksullinen elokuva- ja sarjapalvelu verkossa.

## 4 LAITTEET

Tietokonelaitteisto oli hyvin vaihtelevaa haastateltavien keskuudessa, mutta samalla myös monipuolista. Haastateltavista sai yleisen kuvan etteivät he juurikaan tietäneet tietokoneidensa tarkemmista tiedoista.

### 4.1 Laitteiston hankinta

Haastateltavien laitteistoa ei selkeästi ole hankittu pelkästään viihdekäyttöön, eikä varsinaisesti mihinkään erityiseen käyttötarkoitukseen kuten vaikka pelaamiseen tai grafiikan työstöön. Laitteistolta halutaan vain perusominaisuudet, helppokäyttöisyyttä ja toimivuutta.

Haastateltavat kertovat hankkineensa tietokoneen mielenkiinnosta, tuttavien tai läheisten kehotuksesta ja osa myös kehityksessä jälkeen jäämisen pelosta.

Suuri osa haastateltavista on hankkinut laitteistonsa läheistensä opastuksella, moni on myös turvautunut perinteisesti kodinkoneliikkeen myyjään. Laitteiston hankinta ei siis ole ollut hirveän suunnitelmallista vaan on tyydytty toisten ehdotuksiin. Yleisimmäksi tietokone malliksi selvisi kannettava tietokone, josta voidaan päätellä, että yksi haluttu piirre tietokoneelle on sen helppo liikutettavuus.

Laitteistoa hankitaan usein myös päivitys-syistä, eli vanhassa koneessa on ilmennyt vikaa tai tehottomuutta ja sen takia halutaan vaihtaa laitteistoa uudempaan. Vanhasta laitteistosta uuteen siirtyminen voi olla hankalaa mm. käyttöjärjestelmämuutosten takia.

#### 4.1.1 Puhelimet

Puhelinten kohdalla haastateltavilla oli vahva ja yhteinen linja, yhdeksän kymmenestä haastateltavasta koki älypuhelimet heille hyödyttömiksi ja liian hankaliksi käyttää. Puhelinten hankinta onkin siis hyvin paljon määrätietoisempaa haastateltavien keskuudessa, moni heistä osasi kertoa haluavansa käyttää vanhan mallista kännykkää, jossa on vain perusominaisuudet. Osa myös kertoi käyttävänsä niin sanottua senioripuhelinta, jossa on suuremmat näppäimet kuin normaalisti.



#### 4.1.2 Tablet-tietokoneet

Tabletin käyttäjiä haastateltavista oli kolme, joista vain yhdellä tablet on ainoa tietokone. Tablet-tietokoneita hankitaan usein puhtaasta mielenkiinnosta ja erilaisen käyttötuntuman takia. Tablet-tietokone on kuitenkin harvoin ainoa tietokone taloudessa, se hankitaan usein kokeelliseen käyttöön hieman kuin leluksi.

#### 4.2 Laitteisto ongelmat

Ongelmia laitteiston kanssa haastateltavilla oli erilaisia mm. käyttöjärjestelmän vaihtuminen ja yhteysongelmat internetin kanssa.

Moni haastateltavista on uusinnut laitteistoaan vuosien varrella ja uudet käyttöjärjestelmät uuden tietokoneen mukana ovat aiheuttaneet päänvaivaa erilaisuudellaan.

Esimerkiksi yksi haastateltavista oli päättänyt ostaa uuden tietokoneen, koska vanhasta tietokoneesta päättyi Windows XP tuki. Uudessa tietokoneessa tuli mukana hyvin tuore Windows 8, joka on käyttöliittymältään aivan erilainen, kuin vanha Windows XP. Näin ollen kyseinen haastateltava joutui opettelemaan tietokoneen perustoiminnot käytännössä uusiksi alusta alkaen.

Useimmiten laitteiston kanssa kohdatut ongelmat johtuvat puutteellisesta osaamisesta, joka taas voi johtua siitä, että usein palveluntarjoaja tai läheiset asentavat ohjelmistot laitteisiin ja laittavat ne käyttövalmiuteen, näin ollen itse käyttäjä ei ole välttämättä tietoinen esimerkiksi siitä kuinka modeemi toimii.

##### 4.2.1 Ongelmien ratkaisu

Haastateltavat kertovat ratkovansa ongelmia laitteiden kanssa osin itse etsimällä tietoa ongelmiin internetistä, mutta useimmiten turvaudutaan läheisiin tai ammattiapuun. Suurempien ongelmien kanssa ovat haastateltavat osanneet ottaa yhteyttä palveluntarjoajaan(internet ongelmassa), tai viedä laitteen ostopaikkaan missä on myös huoltopiste.

Monille haastateltavista on tietokoneen perustoiminnot tullut tutuiksi jo työelämässä, ja se myös selkeästi on auttanut suurimpaan osaan pienemmistä ongelmista tietokonelaitteiden kanssa. Usealla haastateltavista on myös aviopuoliso, joka on

kädenulottuvissa ongelma tilanteiden sattuessa. Osa haastateltavista mainitsikin esimerkiksi aviomiehen hoitavan tietokoneen päivityksen ja varmistavan sen toimivuuden.

## 5 PALVELUT

Haastateltavien käyttämät palvelut olivat melko samanlaisia haastateltavien kesken. Pääsääntöisesti haastateltavien käyttämät palvelut olivat hyötykäyttöön luokiteltuja. Hyötypalveluita ovat esimerkiksi: tiedonhaku(hakukoneet), asiointipalvelut, sähköposti ja verkkokaupat. Viihdepalveluita ovat esimerkiksi: sosiaalisen median palvelut, pelit, netti-tv, uutiset ja lehdet.

Yleisesti palveluiden käyttö koettiin helpoksi palveluun tutustumisen jälkeen, mutta uusiin palveluihin tutustuminen koettiin taas kohtuullisen hankalaksi, varsinkin jos uusi palvelu oli vieraskielinen.

Käytössä olevat palvelut koettiin haastateltavien keskuudessa hyödyllisiksi, erityisesti asiointipalvelut kuten verkkopankki ja viranomaispalvelut(Kela, Lääkeresepit) saivat kehuja.

### 5.1 Viihdepalvelut

Viihdepalveluista esille nousivat erityisesti uutispalvelut, sosiaalisen median palvelut ja netti-tv. Netti-tv palvelut olivat yleisin haastateltavien kertomuksissa esiintyvä viihdepalvelu, mutta niiden käyttö mainittiin hyvin satunnaiseksi, ja useimmiten tarvelähtöiseksi. Uutisia lukevista haastateltavista osa luki uutisia lähes päivittäin internetistä, kun taas osalle heistä uutisten lukeminen saattoi olla satunnaista ajankulutusta.

Sosiaalisen median palveluita, eritoten Facebookia käytettiin kaikkein säännöllisimmin haastateltavien keskuudessa.

Tiedonhaku oli valtaosalle haastateltavista tarve lähtöistä, mutta osa haastateltavista myös käyttää tiedonhakua harrastuksien ja vapaa-ajan toiminnan tukena, jolloin tiedonhakua voisi luokitella viihdepalveluksi.

Maksulliset palvelut ovat usein viihdepalveluita, esimerkiksi: Netflix ja erilaiset pelit. Haastateltavista ei kukaan mainitse käyttävänsä mitään maksullista palvelua. Haastateltavat kertovat ilmaisten palveluiden olevan riittäviä heille, eikä maksullisille palveluille ole kiinnostusta.

## 5.2 Hyötypalvelut

Hyötypalvelut ovat selkeästi yhdistävä tekijä haastateltavien keskuudessa, niiden voidaan todeta olevan suurimmalle osalle haastateltavista syy käyttää tietokonetta. Suurin osa haastateltavista mainitsee tietokoneen käyttönsä olevan useimmiten tarvelähtöistä, eli esimerkiksi tarve maksaa laskut tai hakea aukioloaikoja netistä. Tarvelähtöisyys useimmiten ohjaakin hyötypalveluiden pariin, haastateltavien keskuudessa hyötypalveluista esiin nousevat sähköposti, asiointipalvelut ja tiedonhaku.

Yleisin hyötypalvelu haastateltaville on verkkopankki, joka on lähes jokaisella haastateltavista käytössä. Verkkopankin käytön hyödyistä mainitaan esimerkiksi se, että on helppo maksaa laskut verkossa, ilman että tarvitsee lähteä kaupungille pankkiin jonottamaan. Osalle haastateltavista on verkkopankki ollut myös syy tietokoneen hankintaan.

Verkkokaupat voidaan luokitella hyötypalveluihin ainakin tässä tutkimuksessa, sillä haastateltavien mainitsemat käyttötavat verkkokaupoille oli hyvinkin tarvelähtöisiä. Verkkokaupoista haastateltavat ostavat lähinnä matka- ja tapahtumalippuja. Suurin osa haastatelluista kertoi joskus kokeilleensa verkkokauppoja, mutta ei koe halua tai tarvetta jatkossa käyttää niitä. Verkkokauppojen vähäinen suosio haastateltavien keskuudessa johtuu siitä, että haastateltavat haluavat nähdä ja kokea tuotteet ennen ostotapahtumaa. Verkkokauppojen käytöstä kerrotaan myös, että niiden kanssa on ollut hankaluuksia ja tuotteiden palautus operaatiot ovat hyvin vaivalloisia.

## 6 JOHTOPÄÄTÖKSET

Tietokonelaitteiden mallin, merkin ja tehojen merkitys on hyvin vähäistä haastateltaville. Tietokone on haastateltaville enemmänkin työkalu, jonka tarkoitus on toimia ja suorittaa tarvittut sekä halutut toimenpiteet. Toimenpiteet itsessään eivät ole vaativia, joten tietokoneelta ei vaadita paljoa tehoja. Tietokonetta halutaan kuitenkin useimmiten käyttää muuallakin kuin kotona saman pöydän ääressä, näin ollen kannettavat tietokoneet ovat suositumpia kuin pöytätietokoneet. Kannettavalla tietokoneella käyttömahdollisuudet kasvavat roimasti ja haastateltavat kertovatkin ottavansa laitteitaan mukaan myös mökille ja matkoille.

Varsinaisia erityisyhteyksiä tietynlaisten tietokonelaitteiden ja palveluiden välille ei juurikaan ilmennyt, eli kultakin tietokoneelta on lähes samanlaiset käyttömahdollisuudet kaikkiin haastateltavien mainitsemiin palveluihin.

Tietokonelaitteiden hankinta ei ole kovinkaan suunnitelmallista haastateltavien keskuudessa, uuden teknologian kanssa luotetaan enemmän muiden mielipiteisiin, kun omaa tietoutta teknisistä asioista ei välttämättä ole lainkaan.

Minkäänlaista koneiden kasaamista ei harrasteta, vaan ostetaan valmiita tietokonepaketteja, joko läheisten tai myyjän neuvoilla.

Tietokoneen hankinta lähtee usein liikkeelle tarpeesta, vanha tietokone on alkanut jumittamaan tai ei toimi enää lainkaan, jolloin ostetaan uusi tietokone. Myös uusi teknologia kiinnostaa jossain määrin haastateltavia, osa onkin jo hommannut tablet-tietokoneen muiden tietokoneiden ohelle.

Nyky aika ei vielä näy ikäihmisten puhelinten käytössä, vaikka tietokoneita käytetäänkin hyvin ahkerasti. Älypuhelimet eivät kiinnosta tai tuntuvat liian monimutkaisille haastateltavien mielestä. Yleisesti haastateltavat ovat sitä mieltä, että puhelimella ei tarvitse voida kuin soittaa, viestitellä ja ehkä katsoa kelloa. Kosketusnäytöt ja suuri määrä erilaisia sovelluksia aiheuttaa liikaa päänvaivaa, joten tyydytään vanhoihin kännyköihin tai nykyisiin ”seniori” puhelimiin.

Palveluiden käyttö on varsin tarvelähtöistä ja suppeaa. Eniten haastateltavien keskuudessa käytetään asiointipalveluita, kuten verkkopankkia. Viestittelyyn käytetään eniten sähköpostipalveluita, mutta sosiaalinen media on selkeästi yleistymässä myös vanhemmissa ikäryhmissä. Haastateltavista puolet kertoi käyttävänsä

esimerkiksi Facebookia. Palveluiden määrän suppeus voi johtua kielimuurista, suurin osa haastateltavista toteaa, ettei juuri osaa kieliä. Osa palveluista koetaan myös alkuun hankaliksi, joka voi johtaa mielenkiinnon katoamiseen kyseisestä palvelusta. Palveluissa selkeästi suositaan suomalaisuutta, esimerkiksi netti-tv:istä ja rahapeleistä puhuttaessa ei ilmennyt kuin suomalaisia palveluita. Kukaan haastateltavista ei myöskään maininnut käyttävänsä ulkomaalaisia verkkokauppoja.

Tietokoneohjelmista on osalle haastateltavista tullut tutuksi Microsoft Office- tai Open Office-työkalut, varsinkin haastateltavat jotka työskentelevät vielä talousasioiden tai seuratoiminnan kanssa, kertoivat käyttävänsä kyseisiä ohjelmia. Muista tietokoneohjelmista ei ole mainintoja haastateltavien keskuudessa.

Pelaaminen ei juurikaan kiinnosta, vaikka lähes kaikki haastateltavista mainitsee, joskus kokeilleensa esimerkiksi Windowsin korttipelejä(Pasianssia). Aktiivisia pelaajia haastateltavien joukosta löytyy vain kaksi, kumpikaan heistä ei silti pelaa mitään maksullisia pelejä. Tietokonepelit eivät siis ainakaan vielä ole löytänyt kohdeyleisöä suomalaisista ikäihmisistä, toisin kuin entistä aktiivisemmin pelaavasta nuorisosta.

Viihdekäyttö on hyvin erilaista, kuin muiden ikäryhmien tietokoneiden viihdekäyttö. hyviä esimerkkejä ikäihmisten tietokoneiden viihdekäytön erilaisuudesta on mm. pelaamisen, videoiden katselun ja musiikin kuuntelun vähäys, kun taas samaan aikaan muissa ikäryhmissä kyseiset toiminnot kasvavat kovaa vauhtia. Televisio on haastateltaville vieläkin kodinkoneista se laite, joka ostetaan suoraan viihdekäyttöön.

Osaamista haastateltavilta löytyy melko paljon tietokoneen käytössä, pienistä ongelmista ja hankaluuksista selvittää omin, tai lähipiirin avuin useimmissa tilanteissa. Suurempiin ongelmiin osataan etsiä apua ammattilaisilta, joten vikojen ilmetessä ei ole aina tarvetta lähteä ostamaan uutta laitetta.

Haastateltavien osaamista tukee paljonkin heidän töissään saatu peruskokemus tietokoneista.

Suurin osa haastateltavista kokee tietokoneen käytön tarpeellisena, muttei pakollisena. Uusi teknologia on selkeästi mielenkiintoinen myös ikäihmisille ja heillä on kova halu oppia käyttämään sitä itselleen parhaalla mahdollisella tavalla.

Tietokoneen käytön aloittamista tukee omien mielenkiintojen lisäksi lähipiiri ja sukulaiset, teknologian kehittyessä sukulaiset ohjaavat koko ajan enemmässä määrin pitämään yhteyttä verkossa.

Haastateltavat mainitsevat kuinka tietokoneen käyttöön olisi hyvä saada lisäopetusta, ja mahdollisesti ikäihmisille käyttäjäystävällisempiä palveluita ja laitteita. Näillä toimenpiteillä madallettaisiin kynnyksiä ikäihmisille siirtyä tietokoneiden käyttäjiksi. Jotta ikäihmiset voisivat laajemmin käyttää laitteita ja palveluita, tulisi heidän myös kehittää omia taitojaan ja uskaltautua kokeilemaan enemmän.

## 7 VERTAILU MUIHIN TUTKIMUKSIIN

Tässä tutkimuksessa käy osittain ilmi, kuinka lähipiiri kehoittaa ja opastaa tietokoneen hankintaan ja käyttöön. Samasta ilmiöstä mainitaan seuraavasti, paine teknologian hankkimiseen ei tullut aina vain yhteiskunnan suunnalta. Myös sukulaiset painostivat esimerkiksi tietokoneen tai kännykän hankintaan. Lapset ja lapsenlapset tuntuivat katsovan suorastaan velvollisuudekseen opastaa isovanhempansa tai vanhempansa digiaikaan. (Wessman, Erhola, Meriläinen-Porras, Pieper, Luoma 2013.)

Pelaaminen oli hyvin vähäistä tämän tutkimuksen haastateltavien keskuudessa, pelit eivät tuntuneet herättävän tarpeeksi mielenkiintoa, jotta niihin jaksettaisiin käyttää aikaa. KÄKÄTE:n peleihin liittyvän kyselyn tulokset kertovat siitä, että on paljon ikäihmisiä, jotka olisivat vastaanottavaisia peleille, kunhan ne aihepiiriltään ja käyttöliittymältään vastaisivat heidän tarpeitaan. (Stenberg, Nordlund, Alastalo, Forsberg, Intosalmi, Nykänen, Pesola, Ranta, Virkkunen 2014.)

Tutkimuksessa kävi ilmi kuinka hyötypalvelut ja varsinkin verkkopankki sekä tiedonhaku, olivat haastateltavien keskuudessa yleisimmät käytettävät palvelut. Samanlaisiin tuloksiin on päätyneet Kataja (2014.), jonka mukaan digitaalisista palveluista ylivoimaisesti eniten käytettiin tiedonhakua, pankkipalveluita ja sähköpostia. Niitä käyttivät haastatelluista käyttäjistä kaikki. Myös uutispalvelut nousivat suosiossa esiin. Muita palveluita käytettiin satunnaisesti haastateltavien keskuudessa.



## 8 YHTEENVETO

Tutkimus on osa laajempaa tutkimusta, jonka tarkoituksena on tutkia ikäihmisten tietokoneen käyttöä. Laajemmassa tutkimuksessa osallisena on seitsemän korkeakouluopiskelijaa, sekä Lahden ammattikorkeakoulun yliopettaja Torsti Rantapuska. Tämä tutkimus käsittelee palveluita ja laitteita ikäihmisten tietokoneiden käytössä. Tutkimuksen aineisto koostuu haastatteluaineistosta. Haastatteluaineisto kerättiin yhteensä kymmeneltä haastateltavalta, haastateltavilta vaadittiin yli 65-vuoden ikää ja tietokoneiden viihdekäyttöä.

Haastattelut toteutettiin teemahaastatteluina, joilla pyrittiin pitämään haastatteluaineisto keskustelunomaisena.

Laajemman tutkimuksen korkeakouluopiskelijat suorittivat haastattelut ja litteroinnin kesän 2014 aikana. Litteroitu aineisto jaettiin kaikkien osallisten kesken jatkotoimenpiteitä varten.

Tutkimukseni alkoi käymällä kaikkien haastateltavien litteroitu aineisto läpi ja tekemällä niistä luokittelut. Seuraavassa vaiheessa tutkimuksen aineisto analysoitiin induktiivisella päättelyllä. Analysoidusta aineistosta muodostettiin johtopäätöksiä ikäihmisten käyttämistä palveluista ja laitteista.

Tutkimustuloksissa laitteiden osalta kävi ilmi mm. haastateltavien epätietoisuus laitteista, kiinnostus uuteen teknologiaan tablet-tietokoneiden muodossa ja älypuheliiniin kohdistunut välttely. Palveluiden osalta kävi ilmi mm. hyötykäytön hallitseva rooli tietokoneiden käytössä, maksullisten palveluiden välttely ja käytössä olevien palveluiden suppeus. Tutkimustuloksista selviää myös kuinka kannettava tietokone on suosituin tietokoneen malli ja yleisin käyttötapa on tiedonhaku, eli yleisin palvelu haastateltavien keskuudessa on hakukone(Google). Samanlaisia tutkimustuloksia löytyi myös muiden tutkijoiden vastaavista tutkimuksista.

## LÄHTEET

Jenni Wessman, Kaaren Erhola, Satu Meriläinen-Porras, Richard Pieper ja Minna-Liisa Luoma. 2013.

KÄKÄTE-tutkimuksia 2/2013, Ikääntynyt ja teknologia – Kokemuksiani teknologian käytöstä.

Viitattu 17.1.2015. Saatavissa: [http://www.ikateknologia.fi/images/stories/Julkaisut/ikaantynyt\\_ja\\_teknologia\\_tutkimus\\_netti.pdf](http://www.ikateknologia.fi/images/stories/Julkaisut/ikaantynyt_ja_teknologia_tutkimus_netti.pdf)

Kataja, I. 2014. Esitutkimus ikääntyneiden ihmisten digitaalisten palveluiden käytön edistämiseksi – Case Digikonkari. Opinnäytetyö. Laurea-ammattikorkeakoulu, Laurea Leppävaara. Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma.

Viitattu 17.1.2015. Saatavissa: <http://ilolla.fi/wp-content/uploads/2014/11/Esitutkimus-ik%C3%A4ntyneiden-ihmisten-digitaalisten-palveluiden-k%C3%A4yt%C3%B6n-edist%C3%A4miseksi-%E2%80%93-Case-Digikonkari.pdf80%93-Case-Digikonkari.pdf>

Laiho, M. 2011. Tietokone ikäihmisen arjessa. Lisensiaatintutkimus.

Helsinki: Helsingin yliopisto [viitattu 17.1.2015]. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:NBN:fife201111225841>

Lea Stenberg, Marika Nordlund, Kirsi Alastalo, Kristina Forsberg, Hennariikka Intosalmi, Jaana Nykänen, Kirsti Pesola, Paula Ranta, Anne Virkkunen. 2014. KÄKÄTE-raportteja 6/2014, Näkemyksiä ikäteknologiasta – KÄKÄTE-kyselyt yksissä kansissa.

Viitattu 17.1.2015. Saatavissa: [http://www.valli.fi/fileadmin/user\\_upload/Julkaisut\\_\\_pdf/Raportit\\_\\_pdf/KAKATE\\_Kyselyt\\_kooste.pdf](http://www.valli.fi/fileadmin/user_upload/Julkaisut__pdf/Raportit__pdf/KAKATE_Kyselyt_kooste.pdf)

Suomen virallinen tilasto (SVT): Väestön tieto- ja viestintätekniiikan käyttö [verkojulkaisu].

ISSN=2341–8699. 2013, 2. Vanhojen ikäryhmien tieto- ja viestintätekniiikan käyttö. Helsinki: Tilastokeskus [viitattu: 17.1.2015].

Saantitapa: [http://www.stat.fi/til/sutivi/2013/sutivi\\_2013\\_2013-11-07\\_kat\\_002\\_fi.html](http://www.stat.fi/til/sutivi/2013/sutivi_2013_2013-11-07_kat_002_fi.html)

## LIITTEET

### LIITE 1. Projektiryhmän teemahaastattelurunko

## Teemat:

### 1) Taustatiedot (historia/aikaisempi elämä ennen tietokoneita):

- ikä, sukupuoli, koulutus, työ, kielitaito
- käytössä oleva laitteisto

#### elämäntyyli ja harrastukset ennen ja nyt

- sosiaalinen elämä, yhdistystoiminta yms.
- muiden kuin tietokonepelien pelaaminen (korttipelit, seurapelit, riskit, ...)
- kokemukset teknologiasta (kodin elektroniikka, matkapuhelin, tietokone, ...)
- kokemusten pituus

### 2) Tietokoneen viihdekäyttö

#### A. Omaksuminen

- ensimmäiset kokemukset tietokoneista (miten tähän on tultu?)
- mitä sovelluksia on käytössä

#### B. sosiaalinen media

- mitä sovelluksia on käytössä
- käyttötarkoitus (kenen kanssa ja missä asioissa)
- missä tilanteissa käyttää (yksin ollessa, iltaisin, heti aamulla, kun näytän kuvia ystäville, ...)
- miten some on muuttanut elämää

#### C. pelit

- mitä pelejä pelaat
- missä tilanteissa pelaat
- arvio eri peleistä, niiden ominaisuuksista, viihdyttävyydestä, hyödyllisyydestä, ...
- miten pelaaminen on muuttanut elämää

#### D. palvelut

- mitä nettipalveluita käytät
  - i. NettiTV, nettikaupat, yms.

- ii. suhde maksullisuuteen (mistä on valmis maksamaan?)

### **E. haasteet**

- mikä on hankalinta? (ohjelmistot, laitteet, yhteydet)
- (odotukset toivomukset) mitä vois tehdä?

### **F. Sosiaalinen elämä**

- vapaa-ajan käyttö, miten muuttunut? ystävät/sukulaiset
- tutustuminen uusiin ihmiseen

### **G. Onnellisuus**

## **3) Oppimistyyli (erillinen paperi)**

## LIITE 2. Oppimistyylytesti

oppimistyylytesti:

### Oppimistyylytesti

Ohje: Laita annetut neljä väittämää järjestykseen sen mukaan miten hyvin ne kuvaava sinua

(1= kuvaa huonoiten, 4=kuvaa sinua parhaiten)

**Kun opin:**

1	Olen iloinen
2	Olen nopea
4	Olen looginen
3	Olen tarkka

Täytä seuraavat:

**1 Kun opettelen pidän**

*katselemisesta ja kuuntelemisesta  
asioiden tekemisestä  
ideoilla leikkimisestä  
omien tunteuksieni käsittelemisestä*

**2 Opin parhaiten**

*luottamalla loogiseen ajatteluun  
kuuntelemalla ja tarkkailemalla  
luottamalla omiin aavistuksiini ja tunteisiini  
saamalla asiat toimimaan*

**3 Kun omaksun jotain**

*olen hiljainen ja varautunut  
otan vastuun asioista  
tunnen ja reagoin asioihin  
pyrin järjeilemään asiat selväksi*

**4 Opin:**

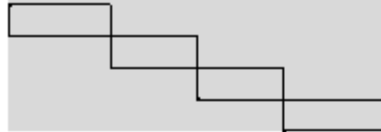
*katselemalla  
tuntemalla  
tekemällä  
ajattelemalla*

**5 Kun opettelen**

*puran asiat osatekijöihin ja analysoin niitä  
katson asioita joka puolelta  
yritän katsoa asioita uusilta näkökannoilta  
haluan kokeilla asioita käytännössä*

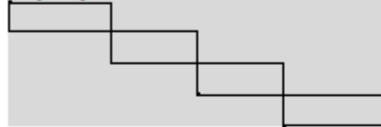
Käännä

**6 Kun selvität asioita**



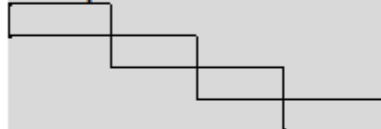
*luotan aavistuksiini (intuitioon)  
olen aktiivinen  
olen tarkkaileva  
olen johdonmukainen*

**7 Opin parhaiten:**



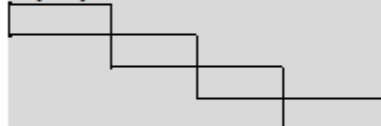
*havainnoimalla  
saadessani harjoitella käytännössä  
älyllisistä ajatuksista ja teorioista  
henkilökohtaisesti muilta ihmisiltä*

**8 Kun opiskelen:**



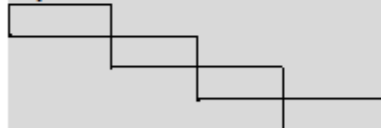
*pidän ideoista ja teorioista  
mietin ensin ja kokeilen sitten käytännössä  
nautin mukana olemisesta ja tekemisestä  
haluan nähdä työni tulokset*

**9 Opin parhaiten kun:**



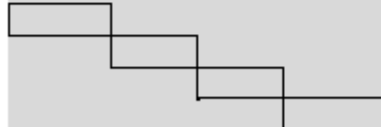
*näen asiat käytännössä  
voin kokeilla asioita itse  
voin itse tuntee asioiden toimivan  
ymmärrän miten asiat toimivat*

**10 Opiskellessani**



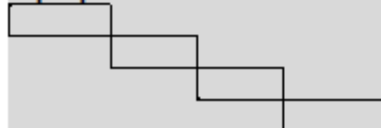
*olen varautunut  
olen vastaanottavainen  
otan vastuun asioista  
olen järkevä*

**11 Kun omaksun**



*arvioin asioita  
tarkkailen asioita  
menemällä asioihin mukaan kokonaisvaltaisesti  
olemalla aktiivinen*

**12 Opin parhaiten kun**



*olemalla avoin  
olemalla käytännöllinen  
olemalla huolellinen  
olemalla looginen*