

DIAK

Kaisa Backman
Mervi Haapakoski
Salla Härkönen

Diakonia-ammattikorkeakoulu
Sairaanhoitaja (AMK)
Opinnäytetyö 2025



TERMIX-SANASELITYSPELI

**Hoitotyön sanaston oppimista tukeva peli
sairaanhoitajaopiskelijoille**

TIIVISTELMÄ

Kaisa Backman, Mervi Haapakoski, Salla Härkönen
Termix-sanaselityspeli - Hoitotyön sanaston oppimista tukeva peli
sairaanhoitajaopiskelijoille
Sivut 30 ja liitteet 1
Kevät, 2025
Diakonia-ammattikorkeakoulu, Itä-Suomi
Sosiaali- ja terveysalan ammattikorkeakoulututkinto
Sairaanhoitaja (AMK)

Opinnäytetyön tarkoituksena oli luoda sairaanhoitajaopiskelijoille oppimista tukeva sanaselityspeli hoitotyön termeistä. Tavoitteena oli tukea yhteistyökumppani Diakonia-ammattikorkeakoulun sairaanhoitajaopiskelijoiden oppimista vaihtoehtoisella ja opiskelijoita osallistavalla tavalla sekä vahvistaa opiskelijoiden osaamista. Työelämäyhteistyökumppanina toimivan Diakonia-ammattikorkeakoulun toive oli saada sanaselityspeli sairaanhoitajaopiskelijoille.

Pelin sanat koottiin työntilaaajalta saadusta sanalistasta, Duodecimin sanakirjasta ja kirjasta Hoito- ja hoivatyön sanasto, joista valitsimme mielestämme keskeisimmät sanat peliin. Peli päätettiin toteuttaa korttipelinä, joka on helppo ja paikkariippumaton. Tietoa kerättiin oppimisesta, peleistä oppimisen tukena sekä hoitotyön osaamisesta. Teoriatiedon pohjalta kehitettiin sanaselityskorttipeli Termix. Peliin sisällytettiin 165 kappaletta kortteja, joihin poimittiin hoitotyön kannalta, tärkeimpiä ja käytetyimpiä, lääketieteen termejä. Kortin etupuolella oli vieraskielinen termi ja kääntö puolella suomenkielinen vastine sekä selitys termille.

Termix-peliä kokeilleiden pelaajien sekä työelämäyhteistyökumppanin palaute oli positiivista, ja he kokivat pelistä olevan hyötyä oppimisessa. Opinnäytetyön tuloksena syntynyttä sanaselityspeliä voi pitää onnistuneena ja hyödyllisenä.

Opinnäytetyöstämme syntyvää tuotetta voisi tulevaisuudessa kehittää laajemmin saatavaksi, esimerkiksi mobiilipeliksi. Mobiilipeliin voisi myös lisätä sanastoa ja jakaa sanat aihealueittain esimerkiksi lasten hoitotyö, kirurginen hoitotyö sekä mielenterveys ja päihdetyö. Tällöin pelistä saataisiin suurin mahdollinen hyöty, eikä se olisi paikkaan sidonnainen.

Asiasanat: Pelillisuus, oppimispeli, hoitotyön oppiminen, hoitotyön sanasto

ABSTRACT

Kaisa Backman, Mervi Haapakoski and Salla Härkönen
Termix - A vocabulary learning game for nursing students
29 pages, 1 appendix
Spring 2025
Diaconia University of Applied Sciences
Bachelor of Health Care

The aim of the thesis was to create a word game for nursing students to support their learning of nursing terminology. The aim was to support the learning in an alternative and participatory way and to strengthen the nursing skills of the students. The thesis project aimed to produce a word explanation game in cooperation with the Diaconia University of Applied Sciences.

The words for the game were compiled from a list of words from a worker, the Duodecim dictionary and the book *Vocabulary of Nursing and Care Work* from which we chose the most important ones in our opinion. It was decided to implement the game as a card game for easy and location-independent use.

For the theoretical framework, learning methodology, games to support learning and nursing skills were studied. The development of the word explanation card game *Termix* resulted in a learning tool for nursing education. The game includes 165 cards with key medical terms, each featuring a foreign-language term on one side and its Finnish equivalent with an explanation on the other. Feedback from players and the working life partner showed that the game supports learning and understanding of medical terminology. These results suggest that *Termix* is a usable educational resource for nursing students and professionals.

The game could be developed in the future to be more widely available, for example as a mobile game. The mobile game could also be expanded to include more vocabulary and a breakdown of words by subject area, for example childcare, surgical care and mental health and substance abuse. This would allow the game to get the most out of it and not be tied to a location.

Keywords: gamification, learning game, learning in nursing, nursing vocabulary

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	2
2 OPPIMINEN	4
2.1 Mitä oppiminen on	4
2.2 Muisti oppimisen tukena	5
3 OPPIMISPELIT	7
3.1 Hyötypelit	7
3.2 Pelaaminen ja pelillisuus	7
3.3 Pelit opetuksen tukena	9
4 HOITOTYÖN OSAAMINEN	10
4.1 Mitä hoitaminen on	10
4.2 Hoitotyön oppiminen	11
4.3 Sairaanhoidajan osaaminen	12
5 OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS JA TAVOITE	13
6 KEHITTÄMISPROSESSIN KUVAUS	14
6.1 Tausta ja toimintaympäristö	14
6.2 Kehittämisessä käytettävät menetelmät ja lähtökohdat	15
6.3 Sanaselityspelin suunnittelu	17
6.4 Sanaselityspelin toteutus ja pelin kulku	18
6.5 Sanaselityspelin testaus ja arviointi	19
7 POHDINTA	22
7.1 Pohdinta eettisyydestä ja luotettavuudesta	22
7.2 Opinnäytetyön prosessin pohdinta	23
7.3 Johtopäätökset ja jatkotutkimusaiheet	24
8 LÄHTEET	26

1 JOHDANTO

Sairaanhoitajakoulutusta säätelee Euroopan parlamentin ja neuvoston ammattipätevyysdirektiivi. Siinä määritellään sairaanhoitajan ydinosaamisen alueet, joita ovat muun muassa kommunikointi, moniammatillisuus, kliininen hoitotyö, tutkimustiedon hyödyntäminen, laadun varmistus sekä potilasturvallisuus. Koulutuksessa käytetään monipuolisesti erilaisia opetus- ja oppimismenetelmiä, kuten itsenäinen opiskelu sekä osallistavat luennot. (Opintopolku, i.a.) Sairaanhoitaja toimii osana terveydenhuollon moniammatillista työryhmää. Jotta työ terveydenhuollossa olisi laadukasta, edellyttää se moniammatillista yhteistyötä, joka perustuu monitieteiseen tietoperustaan, käytännön osaamiseen sekä vuorovaikutustaitoihin. Toiminta terveydenhuollossa perustuu tutkittuun tietoon ja näyttöön. (Opetusministeriö, 2006, s. 15–16.) Kaikilla ammattikunnilla on oma ammattisanastonsa, näin myös sairaanhoitajilla. Hoitotyön sanasto pohjautuu lääketieteessä käytettäviin latinan ja kreikan kielen sanoihin. Sairaanhoitajalle on hyötyä tuntea hoitotyön terminologiaa. (Kokkinen & Maltari-Ventilä, 2008, s. 4.)

Erilaiset pelit sopivat oppimisen tueksi aiheesta riippumatta. Pelien käytöllä onkin pitkä historia oppimisen apuna. Pelit lisäävät mielenkiintoa opittavaa asiaa kohtaan, sillä niistä saa nopeasti tavoitteisiin perustuvan palautteen. Oppimispelejä pelatessa opiskelija ottaa vastuuta omasta oppimisestaan. Opiskelumotivaatiota voi lisätä opetuksen pelillistäminen. (Soanjärvi & Harviainen, 2019, s. 139–143.) Vaikka pelillisyyttä yhdistetään digitaalisiin peleihin, ovat perinteiset pelit, kuten kortti- ja lautapelit, myös hyödyllisiä ja oppimista edistäviä. Viimevuosina pelillisyyttä on tutkittu ja kehitetty paljon muun muassa opetuksen välineenä ja sen hyödyntäminen on nousussa. Pelillisyyttä voi käyttää hyödyksi oppimisessa niin lasten ja nuorten kuin aikuistenkin kanssa. (Kukkonen, ym., 2021, s.7–8.) Esimerkiksi lääketieteen opiskelijoille on kehitetty englanninkielinen Termbot-internet-peli. Siinä harjoitellaan lääketieteen termejä sanaristikon avulla. Tutkimustulos osoittaa, että peliä pelanneet opiskelijat osasivat ja oppivat lääketieteen termit paremmin. (Hsu ym, 2023.)

Opiskelijoiden on toisinaan haasteellista tunnistaa omaa osaamistaan tai sen puutetta. Oppiminen onkin taito, jota voi harjoitella. Opiskelijoiden on hyvä löytää oma tapansa oppia, sekä tutustua erilaisiin opiskelu menetelmiin, jotta oppiminen olisi tehokkainta. Tehokkaat ja itselle sopivat opiskelumenetelmät auttavat opittavan asian sisäistämistä ja lisäävät motivaatiota. (Päivänsalo, 2020, s. 18–22; s.122–123.) Motivaatio ja halu oppia on yksi merkittävä edellytys oppimisen kannalta. Kun motivaatio ja tahto oppia on kohdallaan, opiskelija jaksaa ponnistella kohti tavoitteiden täyttymistä. (Järvenoja ym., 2018, s. 144.)

Opinnäytetyömme tarkoituksena on luoda sairaanhoitajaopiskelijoille oppimista tukeva sanaselityspeli hoitotyön termeistä. Tavoitteena on tukea yhteistyökumppani Diakonia-ammattikorkeakoulun sairaanhoitajaopiskelijoiden oppimista vaihtoehtoisella ja opiskelijoita osallistavalla tavalla sekä vahvistaa opiskelijoiden osaamista.

2 OPPIMINEN

2.1 Mitä oppiminen on

Ihmisen yksi ominaisuus on oppimiskyky, joka on kehitettävissä. Tutkimuksissa yleisesti on havaittu, ettei oppiminen ole rajallista. (Päivänsalo, 2020, s. 18.) On todettu, että oppimisen ollessa hauskaa on se myös tehokasta taustatekijöistä riippumatta. Opittavan asian ollessa mielenkiintoisessa muodossa oppiminen on tehokasta, sillä oppijoiden aivojen hermoradat muovautuvat tehokkaammin. (Järvilehto, 2014, s. 18.)

Oppimista ei enää pidetä pelkästään aivoissa tapahtuvana sisäistämisenä, vaan se nähdään laajempänä toimintana sekä vuorovaikutuksena. Kognitiivisen psykologian tutkijat Kai Hakkarainen, Kirsti Lonka ja Lasse Lipponen pitävät tärkeänä oppimista tukevia välineitä kommunikaatiossa sekä tiedon luomisessa. (Kauppinen, 2013, s. 12.) Oppiminen vaatii toistoa, ja uusia sanoja opitaan vähitellen. Uusien sanojen käyttöä on harjoiteltava usein ja eri yhteyksissä, jotta niiden merkitykset jäävät muistiin. (Alisaari & Harjuautti, 2020.)

Opittavaa sisältöä kannattaa työstää eikä vain painaa mieleen sellaisenaan. Tiedon muodonmuutoksia on selittää itselle tai toiselle, toistaa toisin sanoin, muuttaa kuvaksi, rikastuttaa mielikuvilla, etsimällä esimerkkejä tai tarinaksi tekemällä. Muodonmuutoksen liittyvät monen aistin käyttämiseen oppimisessa. Tutkimuksissa on todettu, että eri aistikanavien kautta tulevat asiat edistävät opiskelijoiden oppimista. Opiskelija voi kokea olevansa auditiivinen oppija, mutta tutkimusten mukaan tällaiset oppijat eivät omaksu kuulonvaraista tietoa paremmin kuin muunlaiset oppijat. Itsensä käyttäminen monipuolisesti on suuressa osassa oppimista. Esimerkiksi termien selittäminen ääneen omin sanoin tehostaa oppimista. Termien selittämisen sisältyessä opiskeluun on oppiminen silloin erityisen tehokasta, myös kattavasta ja epätäydellisistä selityksistä on hyötyä. (Päivänsalo, 2020, s. 154–158.) Oppimiskokemukset vuorovaikutuksessa muiden kanssa ovat yleensä innostavimpia ja ne luovat tilaisuuden harjoitella yhteistyötaitoja. Oppimista edistää osallisuus. (Päivänsalo,

2020, s. 327.) Osallistavan oppimisen pääperiaatteita ovat opiskelijan osallisuus, vastuu omasta oppimisesta sekä vapaus opintopolun suunnittelussa. Opettajan tehtävänä on mahdollistaa opiskelijoiden osallisuus opetukseen sekä tarjota monipuolisia oppimismahdollisuuksia. (Peurunka & Happo, 2018.)

Oppimiseen vaikuttavat monet tekijät kuten vireys, motivaatio, käsitys omasta oppimisesta sekä oppimismenetelmät, lisäksi kognitiiviset toiminnot kuten tarkkaavaisuus sekä oman toiminnan ohjaaminen. Oppimisen, muistin sekä unen suhde on monisäikeinen. (Sallinen, 2013.) Työikäisten suurin syy muistivaikeuksiin on masennus ja työuupumus. Oppimisvaikeuksia on monenlaisin muun muassa luetunymmärtämisen ja muistamisen, suuntien ja ajanhahmottamisen, avaruudellisen hahmottamisen sekä motoriikan ongelmia. Mikäli oppimisvaikeuksia ei tunnisteta ajoissa, voivat ne johtaa mielenterveys ongelmiin ja syrjäytymiseen. (Rautava-Nurmi, s. 405.)

2.2 Muisti oppimisen tukena

Muisti on kaikkeen kietoutuva asia ja sen luokittelu on haasteellista sen kokonaisvaltaisuuden vuoksi. Tutkijat ovat kokeneet tärkeäksi luokitella muistia. (Huotilainen & Peltonen 2020, s. 20.) Ihmisen muistitoiminta on jatkuvaa asioiden yhdistämistä sekä päätelmien tekemistä. Uusia asioita oppiessaan, asioiden välille kehittyä uusia yhteyksiä. Samalla aivoissa tapahtuu muutoksia synapsiyhteyksissä hermosolujen välillä, uusia yhteyksiä syntyy ja vanhoja katkeaa. Muisti jaetaan työmuistiin ja säilömuistiin sekä sensoriseen rekisteriin, tätä kutsutaan monivarastomalliksi. Ensimmäisenä tieto saapuu sensoriseen rekisteriin aistielimien esimerkiksi näön tai kuulon kautta. Ihmisen tietoisesta huomion kiinnittyessä tähän aistimukseen, siirtyy tieto lyhytkestoiseen muistiin. Pitkäkestoiseen muistiin eli lopulliseen varastoon, tieto siirtyy, kun sitä kerrataan ja painetaan tietoisesti mieleen. Pitkäkestoisesta säilömuistista voidaan muistettavia asioita palauttaa takaisin työmuistiin. Muiston palauttamiseen tarvitaan oikeita hakutekijöitä. (Lonka, 2014, s. 11–12; Päivänsalo, 2020, s. 198.)

Oppimisessa muokkaantuu olemassa olevat muistitiedot, jonka vuoksi oppiminen haastaa muistia enemmän kuin asioiden ulkoa opettelu. Itsestään huolehtiminen esimerkiksi nukkumalla riittävästi, syömällä monipuolisesti ja harrastamalla liikuntaa, on opiskelun ja oppimisen kannalta tärkeää. (Huotilainen & Peltonen 2020, s. 61–62.)

Uni on tärkeää muistamisen sekä oppimisen kannalta, sillä uni tukee kognitiivisia toimintoja. Näitä toimintoja tarvitaan opittavan asian mieleen painamisessa, säilyttämisessä sekä muistista palauttamisessa. Tällä hetkellä ajatellaan, että unen aikana muistijäljet aktivoituvat uudelleen ja lujittavat muistijäljen syntymistä. Tähän perustuu unen oppimista edistävä vaikutus. Hippokampus, manteliumake ja isoaivojen kuorikerros aktivoituvat ja niiden välillä tapahtuu tiedonsiirtoa unen aikana. (Sallinen, 2013.)

Uusimmat tutkimukset osoittavat, että aivojen toiminnan ja fyysisen aktiivisuuden välillä on yhteys. Liikunta edesauttaa kognitiivista suorituskkyä. Aivojen harmaa aine otsalohkon ja hippokampuksen alueella lisääntyy, mitä enemmän liikuntaa harrastaa. Harmaan aineen määrä on yhdistetty parempaan suorituskkyyn muun muassa muistikokeissa. Liikunta lisää verenkiertoa ja vilkastuttaa aineenvaihduntaa sekä lihasten toiminta tuottaa verenkiertoon molekyylejä. Nämä tehostavat aivojen toimintaa ja lisäävät aivojen muovautuvuutta. (Huotilainen & Peltonen 2020, s. 126–127.)

Mikään ravintoaine yksinään, ei vaikuta muistin toimintaan ratkaisevasti. Aivot tarvitsevat säännöllistä ja monipuolista ravintoa. Sydän ystävällinen ruokavalio on myös aivoille hyväksi. Kognitiota heikentää runsaan tyydyttyneen rasvan saanti ravinnosta sekä omega3 rasvahappojen vähäinen saanti. Runsas kasvien ja marjojen sekä hedelmien syöminen on tutkimusten mukaan yhteydessä parempaan kognitioon. (Huotilainen & Peltonen 2020, s. 134–136.)

3 OPPIMISPELIT

3.1 Hyötypelit

Hyötypeleillä on jokin selkeä tavoite, eikä niitä pelata pelkästään viihtymisen vuoksi. Näissä peleissä oppisisältö on sisällytettyä siten, että se edellyttää hyötysisällön omaksumista. Tanskalaisen perheterapeutti Juulin mukaan pelit koostuvat kuudesta tekijästä, joita ovat säännöt, tavoitteet ja seuraukset, lopputulos sekä pelaajan aktiivisuus ja sitoutuminen. Pelissä epäonnistuminen on hyvä oppimisen paikka, eikä epäonnistumisesta rankaista. Vaikeuksien kautta tavoitteeseen päästyään pelaaja kokee onnistumisen sekä oppimisen iloa. Tunnetuimpia hyötypelejä ovat oppimispelit. Oppimispelitä löytyy runsaasti eri asioiden opetteluun, kuten vieraiden kielten opiskeluun. Terveystieteiden ammattilaisille ja alan opiskelijoille opetukseen suunniteltuja pelejä kutsutaan terveysteipeiksi. (Puolakka 2019, s. 147–148.)

Oppimispelit on suunniteltu tietojen ja taitojen harjoittamiseen sekä opettamiseen. Pelejä voidaan käyttää kotona sekä koulussa ja niiden pääasiallinen tarkoitus on opetuksen tukeminen. Oppimistepeissä opittava asia on pelin sisässä ja ongelmanratkaisu etenee yleensä lineaarisesti. Opettava sisältö erottaa oppimispelit tavallisista viihdepeleistä, eivätkä oppimispelit ole oma peligenrensä. Yksi oppimistepeiden tyyppi on harjaannuttamistepe. Ne perustuvat jo opitun asian kertaamiseen toistojen kautta. Harjaannuttamistepeiden etuna on, että se voidaan helposti sisällyttää opetukseen. (Saarenpää, 2009.)

3.2 Pelaaminen ja pelillisuus

Pelaaminen on vuorovaikutuksellista toimintaa, jossa jokaisella pelaajalla on aktiivinen rooli. Peleissä on paljon eri elementtejä, jotka tukevat oppimista. Oppimistepeillä on selkeät tavoitteet ja opiskelija saa välitöntä palautetta osaamisestaan. (Lonka 2014, s. 112–113.) Pelaamista voi harrastaa myös yksinään, ne ovat ajankulua sekä hyväksi aivoterveydelle. Yksinpelaamisen

etuna on vapaus valita oma sopiva pelaamisen ajankohta. Pelaaja voi pelata itselleen sopivalla vaikeustasolla ja on yksin vastuussa omasta onnistumisestaan tai epäonnistumisestaan. Joskus pelissä häviäminen tai epäonnistuminen saattaa aiheuttaa pettymystä, josta täytyy päästä yli, jotta pelissä pääsee etenemään. Kuitenkin haasteiden voittaminen antaa onnistumisen kokemuksen. (Kemppainen, 2024, s. 53–54.)

Pelit rinnastetaan usein leikkiin. Pelaaminen onkin yksi harvoista aikuisille sosiaalisesti hyväksytyistä leikin muodoista. Pelien leikillisuus tarjoaa vastapainoa nyky-yhteiskunnan kuormitukselle, se tarjoaa luovuutta, osallisuutta sekä vapautta. Hyvä peli luo nautinnollisen oppimiskokemuksen sekä luo turvallisen tilan omien taitojen testaamiseen niin lapsille kuin aikuisillekin. (Niinistö, 2010, s. 57–59.)

Termi pelillisuus tarkoittaa pelien käyttämistä oppimisen tukena, jotta siitä tulisi mielekästä ja tavoitteellista. Se on voimavarakeskeinen menetelmä ja voi helpottaa vaikeidenkin asioiden oppimista. (THL, 2023.) Menetelmänä pelillisuus rentouttaa sekä auttaa myös hiljaisempia opiskelijoita osallistumaan. Parhaimmillaan pelillisuus ryhmäyttää ja luo yhteisöllisiä kokemuksia sekä lisää hyvinvointia. Tutkimusten mukaan pelillisyydellä voidaan vaikuttaa motivaatioon sekä tyytyväisyyteen. (Kukkonen, ym., 2021, s. 8.)

Professori Hamari toteaa Turun yliopistollisen julkaisun Auroran haastattelussa, että elämme pelillistämisen kulta-aikaa. Pelien elementtejä pyritään käyttämään sellaiseen tekemiseen, joka hyödyttää pitkällä aikavälillä. Opiskelu on yksi isoista teemoista pelillistämisessä. Opiskelussa onkin jo pitkään hyödynnetty pelejä pienillä osa-alueilla. Hamarin mielestä voisi pelillistää suurempia kokonaisuuksia, kuten kokonaisia opintopolkuja. Pelit ovat ihmisille tuttuja sekä luonnollisia, sillä pelaaminen on lisääntynyt valtavasti. Tärkeää pelillistämisessä on kiinnittää huomio sen positiivisiin vaikutuksiin, kuten yhteisöllisyyteen. Raja pelaamisen ilon ja hyödyn välillä on veteen piirretty viiva. Onkin vaikea sanoa, kumpi näistä on tärkeämpää. (Valta, 2017.)

3.3 Pelit opetuksen tukena

Pelejä on käytetty pitkään oppimisen tukena, pelaaminen sopii oppimisen tueksi useaan oppiaineeseen aiheesta riippumatta. Opiskelija saa pelistä välittömän palautteen omasta osaamisestaan. Opetuspelien käyttö opetuksessa ei vaadi opettajalta erillistä kouluttautumista. Pelaaminen voi toimia esimerkiksi aiemmin opitun kertaamisena. Tärkeää on, että peliä pelataan sen pedagogisten ominaisuuksien vuoksi, ei vain viihdytykseksi. (Soanjärvi & Harviainen, 2019, s. 140–141.) Brittiläisen yliopiston tekemässä tutkimuksessa on havaittu, että lapset, jotka pelaavat shakkia tai muuta taitoihin perustuvaa lautapeliä ovat parempia matematiikassa lukemisessa, kriittisessä ajattelussa ja heillä on korkeampi älykkyydosamäärä. On myös viitteitä siitä, että mielen aktivointi pelatessa vähentää ikääntyneiden riskiä sairastua Alzheimerin tautiin. (Donovan, 2018, s. 208.)

On huomioitava, etteivät oppimispelit innosta jokaista oppilasta ja ettei oppimispelin painopiste siirry liikaa kilpailumiseksi. Pelin täytyisi olla sopivan haastava, jotta sen pelaaminen on mielekästä oppimisen kannalta. (Soanjärvi & Harviainen, 2019, s. 140–141.) Oppimispeljä voidaan käyttää terveydenhuollon opetusmateriaalina opiskelijoille. Ne tarjoavat turvallisen ympäristön harjoitella terveyden- ja sairaanhoitoon liittyviä asioita. (Arpola ym. s. 164.)

Tampereen yliopiston tekemän pelaaja barometrin (2022) pelityylien suosio on sukupuolittunutta. Naisten ja tyttöjen suosiossa on etenkin oppimis-, toiminta-, simulaatio- ja seikkailupelit. Oppimispelien aktiivisista pelaajista on jopa 71,8 % naisia. Vaikka mobiilipelaaminen on edelleen suosituin pelaamisen muoto, on lauta- ja korttipelien suosio noussut korona vuosien jälkeen. (Kinnunen ym. 2022 s. 1, 71.)

4 HOITOTYÖN OSAAMINEN

4.1 Mitä hoitaminen on

Hoitaminen on inhimillistä toimintaa, mikä pitää sisällään luonnollisen sekä ammatillisen hoitamisen. Luonnollinen hoitaminen tarkoittaa esimerkiksi sitä, kun vanhemmat hoitavat omia lapsiaan. Ammatillisessa hoitamisessa on kyse siitä, että terveydenhuollon ammattilainen käyttää ammatillista tietoaan ja taitoaan terveydenedistämiseksi. Sairaanhoidajan työ on ammatillista hoitamista ja siihen kuuluu hoidettavien eri elämänvaiheet ja -tilanteet sekä heidän terveytensä ja sairautensa. (Kassara ym. 2005, s. 10.) Duodecimin terveyskirjasto määrittelee hoitotyön seuraavanlaisesti "Hoitotyö on (hoitotieteeseen perustuvaa) ammatillista toimintaa, jolla pyritään auttamaan, ohjaamaan ja tukemaan ihmistä terveyden edistämässä ja tulemaan toimeen sairauden aiheuttamien rajoitusten kanssa sekä hoitamaan häntä". (Duodecim, 2016.)

Useat hoivaan liittyvät ammatit ovat saaneet alkunsa ennen ajanlaskumme alkua, kun omaiset ovat huolehtineet läheisistään heidän sairastuessaan. Tämä on kehittänyt tietoa ja taitoa sairauksista ja niiden hoidosta, jotka ovat siirtyneet sukupolvilta toisille. Myöhemmin hoiva on laajentunut vapaaehtoistyöksi seurakuntien ja järjestöjen kautta ja siitä edelleen palkalliseksi ammattityöksi. Ammattityöksi laajentuessaan ammattikunnille on laadittu osaamisen ja koulutuksen kriteerit. Hoidon historian tuntemus auttaa hoitotyön tekijän ammatillista kasvua, historian tuntemuksella ymmärretään nykyaikaa ja pystytään ennakoimaan tulevaa. (Rautava-Nurmi., ym, 2020, s. 12; Mikkonen & Saarinen, 2018, s. 17.)

Yhteiskunnassa hoitotyön tehtävä on terveyden ja hyvinvoinnin edistäminen, sairauksien ehkäiseminen sekä niiden hoitaminen ja parantaminen, kuntoutuksen edistäminen, kärsimyksen lievittäminen ja kuolevan auttaminen yksilö, perhe ja yhteisötasolla. Päätöksenteko on keskeinen osa hoitotyön käytäntöä. Siihen kuuluvat hoitotyön tarpeen määrittely, suunnittelu, toteutus

sekä arviointi. Hoiva ja huolenpito ovat myös tärkeässä osassa hoitotyössä. (Kassara ym. 2005, s. 11.)

4.2 Hoitotyön oppiminen

Hoitotyön opetus on muuttunut vuosien saatossa niin sisällöltään kuin rakenteellisestikin. 2000-luvun jälkeen hoitotyön ydinosaamisen sisällöt ja niiden opetus ei ole paljoa muuttunut. Nykyajan hoitotyön oppikirjat ovat huomattavasti sisällöltään laajempia sekä teoreettisempia. Oppikirjojen sisältöihin on lisätty anatomiaa, fysiologiaa sekä tietojen ja taitojen yhdistämistä, hoitotyön päätöksenteon opettamista ja terveyden edistämistä. (Lauri, 2006, s. 79.)

Hoitotyön opettamisessa käytetään monenlaisia oppimisympäristöjä, esimerkiksi fyysinen ja sosiaalinen oppimisympäristö. Keskeisiä asioita oppimisympäristön lisäksi ovat opiskelijan motivaatio, ilmapiiri ja sosiaalinen vuorovaikutus toisten opiskelijoiden sekä opettajan kanssa. Terveystieteen oppimisympäristöt muuttuvat jatkuvasti, osa asioista opitaan vasta työelämässä. Osallistavat ja aktivoivat opetusmenetelmät koetaan opiskelijoiden keskuudessa hyödyllisiksi, kun taas vuorovaikutuksen puutteellisuus koetaan kielteiseksi. (Saaranen ym. 2023, s. 100–104.)

Hoitotyö perustuu tietoihin terveestä ja sairaasta ihmisestä sekä hoitotyön menetelmistä. Ammatillisen tiedon hankinnassa käytetään tietoja, joita saadaan peruskoulutuksesta sekä omasta elämästä. Teoreettisten tietojen pohjalta opiskelijalle rakentuu tietorakenne, joka lisääntyy opintojen edetessä. Tietorakenne ohjaa sairaanhoitajan työtä kokonaisvaltaisesti. Hoitotyön tiedot ja taidot kehittyvät vaiheittain ja osa tapahtuu vasta työelämässä. Olemassa oleva perustieto helpottaa uuden tiedon oppimista ja siirtämistä työelämän käytäntöön. (Lauri, 2006, s. 90–94.)

4.3 Sairaanhoidajan osaaminen

Sairaanhoidajan ammatillisen osaamisen perustana on vahva kliinisen hoitotyön teoreettinen osaaminen. Siihen kuuluu ajantasaiset tiedot hoitotieteestä ja lääketieteestä sekä tarvittavat tiedot anatomiasta, fysiologiasta sekä patofysiologiasta. Sairaanhoidajalta vaaditaan päätöksenteko- ja ongelmanratkaisutaitoja. (Opetusministeriö, 2006, s. 68.) Laki terveydenhuollon ammattihenkilöistä velvoittaa terveydenhuollon ammattihenkilöitä ylläpitämään sekä kehittämään ammatillista osaamistaan. (L559/1994).

Sairaanhoidaja toimii hoitotyön asiantuntijana sekä toteuttaa ja kehittää hoitotyötä. Potilastyössä sairaanhoidaja on itsenäinen hoitotyön asiantuntija ja noudattaa lääkärin antamia hoito-ohjeita. Hoitotiede luo pohjan sairaanhoidajan työlle ja lisäksi työtä ohjaavat, eettiset ohjeet, Suomen lainsäädäntö ja terveystieteelliset linjaukset. (Opetusministeriö, 2006, s. 63.) Jotta voi kehittyä hoitotyönasiantuntijaksi, tarvitaan siihen useamman vuoden työskentelyä omassa ammatissa. Oman alan tietorakenne, johon kuuluvat hoitotyödynosaaminen sekä hoitotieteellinen tutkimus, on lähtökohtana hoitotyön asiantuntemukseen. Tämän lisäksi tietoa tarvitaan myös muilta tieteenaloilta, kuten lääketieteestä. Näiden tietojen yhdistämisellä saavutetaan sairaanhoidajille oma tietorakenne, jonka avulla pystytään vastaamaan potilaan tarpeisiin. Jatkuva tiedonhankinta ammattiin liittyvästä uudesta tiedosta ja taidoista on jokaisen työntekijän velvollisuus. (Lauri, 2006, s. 130–131.)

5 OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS JA TAVOITE

Opinnäytetyömme tarkoituksena on luoda sairaanhoitajaopiskelijoille oppimista tukeva sanaselityspeli hoitotyön termeistä. Tavoitteena on tukea yhteistyökumppani Diakonia-ammattikorkeakoulun sairaanhoitajaopiskelijoiden oppimista vaihtoehtoisella ja opiskelijoita osallistavalla tavalla sekä vahvistaa opiskelijoiden osaamista.

Ammatillisena tavoitteenamme opinnäytetyössä meillä on oppia löytämään ja hyödyntämään tutkimustietoa, jota voimme tulevaisuudessa käyttää hyödyksemme työelämässä. Tavoitteenamme on myös luoda oppimispeli, josta on hyötyä muiden pelaajien lisäksi myös meille itselle. Prosessin aikana opimme varmasti itsekin uusia ammattitermejä.

6 KEHITTÄMISPROSESSIN KUVAUS

6.1 Tausta ja toimintaympäristö

Kaikilla ammattikunnilla on oma ammattisanastonsa, näin myös sairaanhoitajilla. Hoitotyön sanasto pohjautuu lääketieteessä käytettäviin latinan ja kreikan kielen sanoihin. Sairaanhoitajalle on hyötyä tuntea hoitotyön terminologiaa. (Kokkinen & Maltari-Ventilä, 2008, s. 4.) Lääketieteelle on ominaista hyvin laaja ammatillinen sanasto. Lääketiedettä opiskelevan tulisi hallita noin 2000 ammattisanaa ja niiden ilmaisua. Opintojen alkuvaiheessa kuluu paljon aikaa sanaston opiskeluun. Koska ammattiterminologia ei ole enää vain lääkäreiden välistä vaan sen kanssa tekemiseen joutuvat kaikki terveydenhuollossa työskentelevät. (Hervonen & Nienstedt, 1992, s. 5.)

Olemme opiskellessamme huomanneet, että sairaanhoitajan koulutuksessa opiskelijoille tulee vastaan paljon uusia termejä ja sanoja, jotka ovat osin vierasperäisiä. Opiskelijoiden on tärkeää oppia tuntemaan hoitotyössä esiintyvien sanojen merkitys, jotta käytännön työ olisi sujuvaa sekä potilasturvallisuutta lisäävää. On todettu, että pelillisuus edesauttaa oppimista, sillä se tarjoaa mielekkyyttä oppimiseen tuoden samalla toistoja. Laajemman hoitotyön sanasto peliä sairaanhoitaja opiskelijoille ei vielä ole.

Tilaus opinnäytetyöhön on tullut Diakonia-ammattikorkeakoulun hoitotyön opettajalta, joka toimii myös opinnäytetyön työelämäkumppanina. Tarkoituksena on tuottaa opetusmateriaalina käytettävä sanaselityspeli hoitotyön termeistä. Peliä voi käyttää opetusmateriaalina oppitunneilla sekä itseopiskelun välineenä. Peli ei ole ympäristöön sidonnainen ja sitä voi pelata opiskelijoille mieluisessa ympäristössä. Pelistä tehdään valmiiden pelikorttien lisäksi pdf-tiedosto opinnäytetyön tilaajalle. Tarvittaessa tilaaja voi jakaa pdf-tiedoston opiskelijoille itselleen tulostettavaksi.

Diakonia-ammattikorkeakoulu on yksityinen valtakunnallinen sosiaali-, terveys-, kirkon ja tulkkausalaan keskittynyt korkeakoulu. Sillä on kampuksia Helsingissä,

Porissa, Oulussa sekä liikkuva Diak Itä-Suomi, jonka toimipiste sijaitsee Pieksämäellä. Diakonia-ammattikorkeakouluissa on läsnä olevia opiskelijoita 3300, joista Diak Itä-Suomen opiskelijoita on 300. Luvut ovat kesältä 2024. Liikkuva Diak toimii Itä- ja Keski-Suomen alueella ja sitä koordinoi Diakonia-ammattikorkeakoulu, joka kokoaa yhteen palveluiden tuottajat, käyttäjät, kehittäjät ja tutkijat. (Diak, i.a. -a; DiakHub, i.a.) Diakonia-ammattikorkeakoulun osaaminen kohdistuu eriarvoisuuteen ja muihin yhteiskunnassa esiintyviin ongelmakohtiin. Diakonia-ammattikorkeakoulu tekee paljon tuloksellista kehitystyötä, jonka tarkoituksena on rakentaa oikeudenmukaisempi maailma kaikille. Diakonia-ammattikorkeakoulu uskoo ihmiseen. (Diak, i.a. -b.)

Sanaselityspelin tavoitteena on tukea hoitotyön sanaston oppimista vaihtoehtoisella ja opiskelijoita osallistavalla tavalla sekä vahvistaa opiskelijoiden osaamista. Samalla luodaan myös monipuolisempi oppimisympäristö, mikä edesauttaa oppimista. Hoitotyötä opettavat saavat pelistä työkalun, jonka avulla voi osallistaa opiskelijoita. Materiaalin voi myös lisätä itseopiskelumateriaaleihin tai ottaa käyttöön oppitunneille.

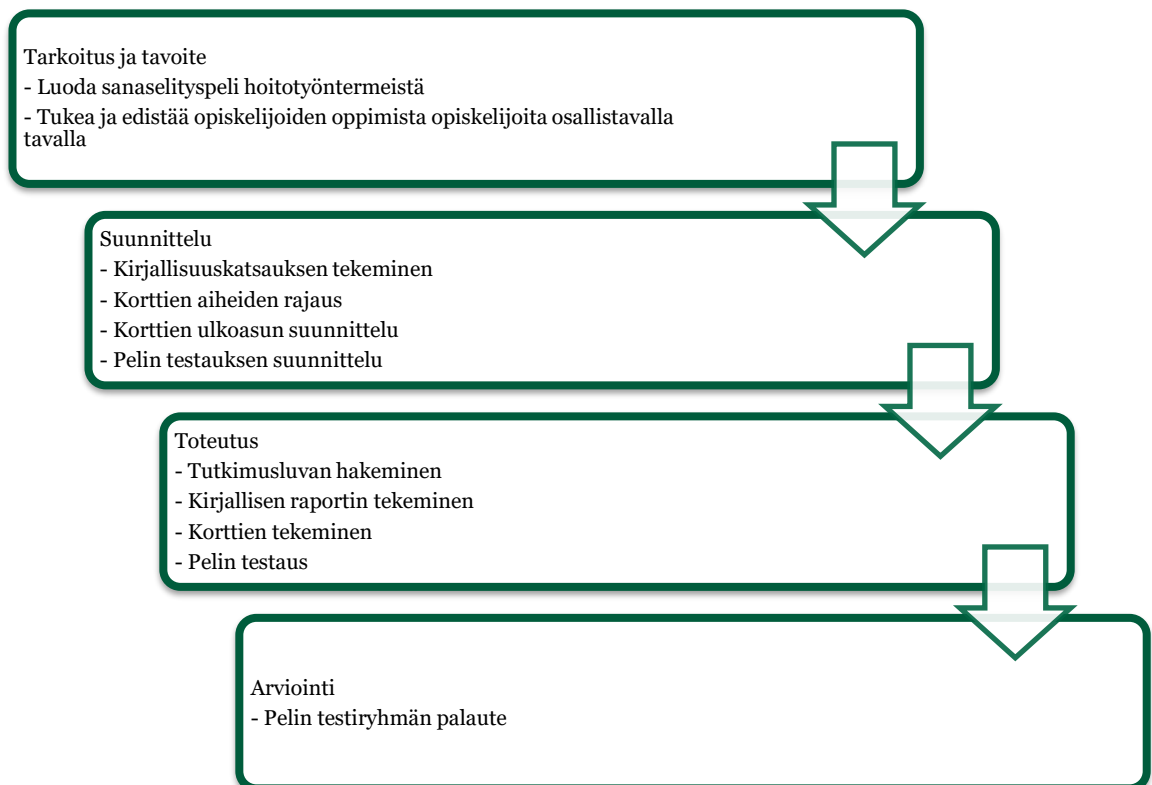
6.2 Kehittämisessä käytettävät menetelmät ja lähtökohdat

Kehittämispainotteinen opinnäytetyö lähtee usein liikkeelle työelämäkumppanin tarpeesta kehittää palvelu, tuote tai mallinnuksia sekä toteutuksia. Kehittämispainotteinen opinnäytetyö vaatii lisäksi teoreettista pohjaa sekä kehittämisprosessin kuvausta. Prosessi etenee jaksottaisesti kehittämistarpeen havaitsemisesta, palvelun tai tuotteen suunnitteluun sekä niiden toteutukseen ja arviointiin. (Karjalainen ym. 2020.) Opinnäytetyömme on kehittämispainotteinen opinnäytetyö, jonka tuotoksena syntyy sanaselityspeli hoitotyöntermeistä opetustarkoitukseen.

Yhteiskehittäminen on monen eri toimijan yhteistyötä palveluiden kehittämiseksi. Yhteiskehittämisen keskeisimmät asiat ovat tasavertaisuus toimijoiden välillä sekä yhteiset tavoitteet ja resurssien yhdistäminen. (Kauppinen ym. 2020.) Hyödynnämme työssämme yhteiskehittämistä Diakonia-ammattikorkeakoulun

sekä sen opiskelijoiden kanssa. Pelin termit on valittu yhteistyössä diakonia-ammattikorkeakoulun opettajien kanssa ja opiskelijoilta on saatu palautetta termeistä ja pelin käytettävyydestä.

Lineaarinen kehittämismalli nähdään eheänä kokonaisuutena, joka etenee rationaalisesti sekä johdonmukaisessa järjestyksessä. Tässä mallissa lähtökohdat ovat selkeitä sekä etukäteen tarkkaan rajattuja. (Salonen ym. 2017. S. 52). Käytämme opinnäytetyössämme lineaarista kehittämismallia, jossa eteneminen kuvataan vaiheistettuna ja opinnäytetyö etenee alla olevan lineaarisen mallin mukaisesti. (Kuvio 1) Kehittämistyön prosessi lähtee liikkeelle työelämäkumppanin tarpeesta saada sanaselityspeli hoitotyön termeistä oppimisvälineeksi. Tavoitteen määrittelyn jälkeen siirrymme suunnittelu vaiheeseen.



Kuvio 1. Opinnäytetyön etenemisen prosessikaavio

6.3 Sanaselityspelin suunnittelu

Aloitimme opinnäytetyön tekemisen tekemällä tiedonhakuja ja sitä kautta haimme materiaalia aiheeseen, joita opinnäytetyössä käytämme. Käytimme tietokantoina Mediciä ja Proquestia sekä hakupalvelu Diak Finnaa. Hakusanoina yhdessä ja erikseen käytimme sanoja pelillisuus ja oppiminen. Englanninkielisiä hakuja teimme sanoilla gamification and learning. Englanninkielisiä hakuja löytyi niukasti, mutta näistä kaksi tutkimusta valikoitui tarkempaan tutkimiseen. Suomenkieliset haut tuottivat enemmän tuloksia, mutta vain muutamat soveltuvat meille lähdemateriaaliksi. Opinnäytetyön edetessä huomasimme, ettei hankkimamme materiaali riittänyt opinnäytetyön loppuun saattamiseksi. Teimme lisähakuja eri tietokannoista useilla eri hakusanoilla sekä hakusana yhdistelmillä, jotta teorian tietoa saatiin riittäväsi.

Pelin suunnittelu alkaa tavoitteiden määrittelystä. Tämän jälkeen päätetään pelin aihe, tema sekä pelimuoto. Pelejä voi luokitella eri genreihin, kuten esimerkiksi pulmapeli, simulaatiopeli ja seikkailupeli. Hyöty ja pedagogisia pelejä ei tarvitse suunnitella genre lähtöisesti. Pelin tehtävien ja haasteiden suunnittelu ovat osa pelisisältöjen suunnittelua. Tässä vaiheessa muotoutuu ensimmäinen versio pelin säännöistä. Seuraavaksi voidaan pelistä prototyyppi testattavaksi. Testauksen pohjalta peliä voidaan jatkokehittää haluttuun suuntaan ja tehdä ulkoasusta houkuttelevampi. (Hämäläinen ym. 2022. s 4–21.)

Olemme saaneet työelämäyhteistyökumppanilta listauksen sanoista, jotka toimivat esimerkkinä sanoille, joita olisi hyvä sanaselitys-pelissä käyttää. Näiden sanojen lisäksi etsimme lisää hoitotyöhön liittyviä sanoja, joita lisäämme peliin oman kokemuspohjamme kautta. Koska aihealue on laaja, olemme rajanneet sanat noin 150 kappaleeseen. Päädyimme tekemään kortit Word-ohjelmalla. Tulostamme ja laminoimme työelämäyhteistyökumppanille menevät kortit sekä toimitamme heille PDF-tiedoston korteista, jotta he voivat jakaa sitä opiskelijoille.

Pelin suunnittelun pohjalla hyödynsimme erästä tunnettua sanaselityspeliä. Mietimme, teemmekö pelistä lautapelin vai ennemminkin korttipelin. Lautapeliä varten selitettäviä kortteja olisi tarvinnut olla huomattavasti enemmän. Koska

halusimme tehdä pelin, joka on paikasta riippumaton sekä mahdollisimman helppokäyttöinen, jäi lautapeli idea pois.

Suunnittelimme pelissä olevan eri aihealueita, joista sanat poimitaan, esimerkiksi lääkehoito ja anatomia. Tällöin peliä voisi hyödyntää juuri kyseisillä oppitunneilla. Korttien jaottelu aihealueittain oli mukana suunnitelmissa pitkään, kunnes aloimme listata sanoja peliä varten. Totesimme tuolloin, että aiheiden rajaus on haastavaa, sillä moni termi voisi kuulua useampaan kategoriaan, ja peli paisuisi helposti liian suureksi työksi. Päätimme jättää aihealuerajauksen pois. Sanat peliä varten poimimme työn tilaajalta saamasta listasta sekä lisäsimme siihen sanoja, jotka otimme Duodecimin sanakirjasta sekä kirjasta Hoito- ja huolenpitotyön sanasto.

6.4 Sanaselityspelin toteutus ja pelin kulku

Pohdimme pelin ulkoasua ja toteutusta paljon. Mietimme mahdollisuuksia tehdä mobiilipeli, mutta totesimme ettei omat taitomme siihen olisi riittäneet. Kartoitimme vaihtoehtoja korttien toteutukseen, saisiko suunniteltua ja tilattua jostakin valmiina. Kustannussyistä tämä idea jäi pois. Päädyimme tekemään kortit Word-ohjelmalla, jonka jälkeen tulostimme ne ja laminoimme valmiiksi korteiksi. Valmiille pelille hankimme säilytystä varten muovirasian.

Mietimme useita vaihtoehtoja korttien sisällöstä pitkään. Meillä tekijöillä oli aluksi erilaiset näkemykset, mitä kortti pitää sisällään. Pohdimme kuvien käyttöä visuaalisen oppimisen tueksi, kuvien saatavuus ja käyttö oli kuitenkin haasteellista. Koska halusimme tehdä pelistä mahdollisimman paljon oppimista tukevan, päädyimme laittamaan korttien kääntö puolelle termiä selittävän tekstin tai suomennoksen.

Pelissä on 165 kappaletta korteja, joihin on poimittu tärkeimpiä ja käytetyimpiä, hoitotyön kannalta, lääketieteen termejä. Kortin toisella puolella on vieraskielinen termi ja toisella puolella suomenkielinen vastine sekä selitys termille. Peliä voi pelata joko pareittain tai pienryhmissä, niin, että yksi selittää sanaa ja muut yrittävät arvata mikä sana on kyseessä. Vaihtoehtoisesti yksi voi lukea kortissa

olevan sanan ja muiden pelaajien pitää kertoa, mitä sana tarkoittaa. Yksi pelaajista aloittaa selittäjänä ja muut yrittävät arvata sanan. Se pelaajista joka, arvaa kortissa olevan sanan, saa kortin itselleen. Yksi selitysvuoro kestää yhden minuutin ajan, aikaa otetaan sekunti kellolla. Tämän jälkeen vuoro vaihtuu seuraavalle selittäjälle ja muut yrittävät taas arvata. Pelin voittaa se, jolla on pelin päättyessä kerättyinä eniten kortteja. Pelaajia voi olla 2–6. Pelaajat sopivat yhdessä, kuinka monta kierrosta pelataan. Tarkoituksena on, että jokainen pääsee selittäjäksi yhtä monta kertaa. Pelikortteja voi käyttää myös itseopiskeluun ja termien kertaamiseen.



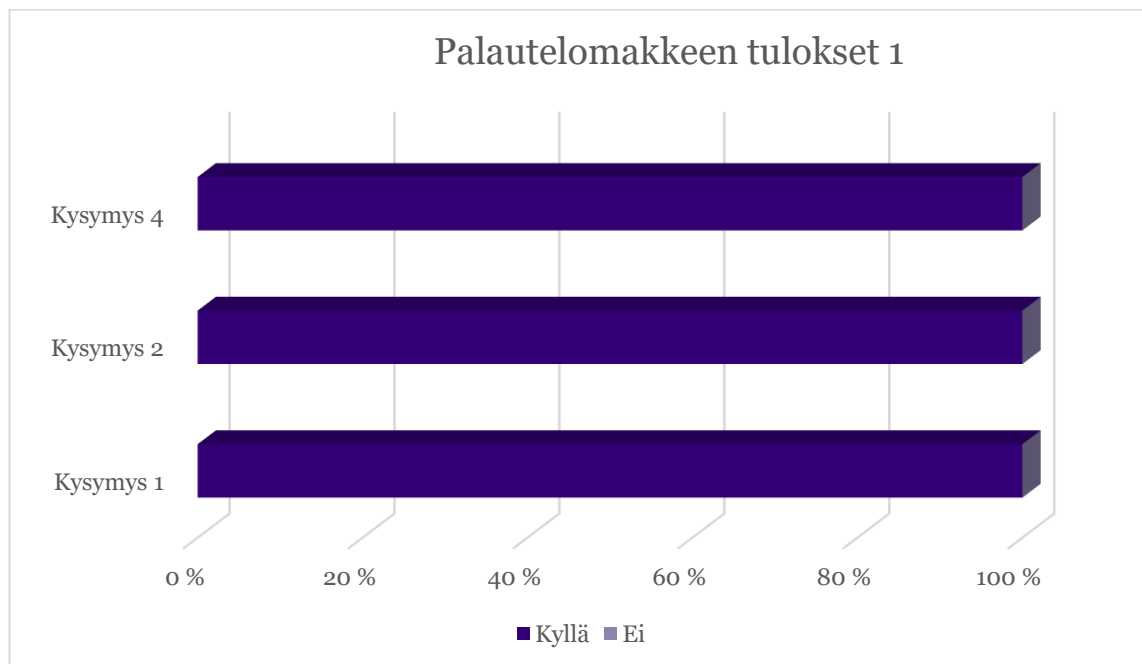
Kuva 1. Kuva

6.5 Sanaselityspelin testaus ja arviointi

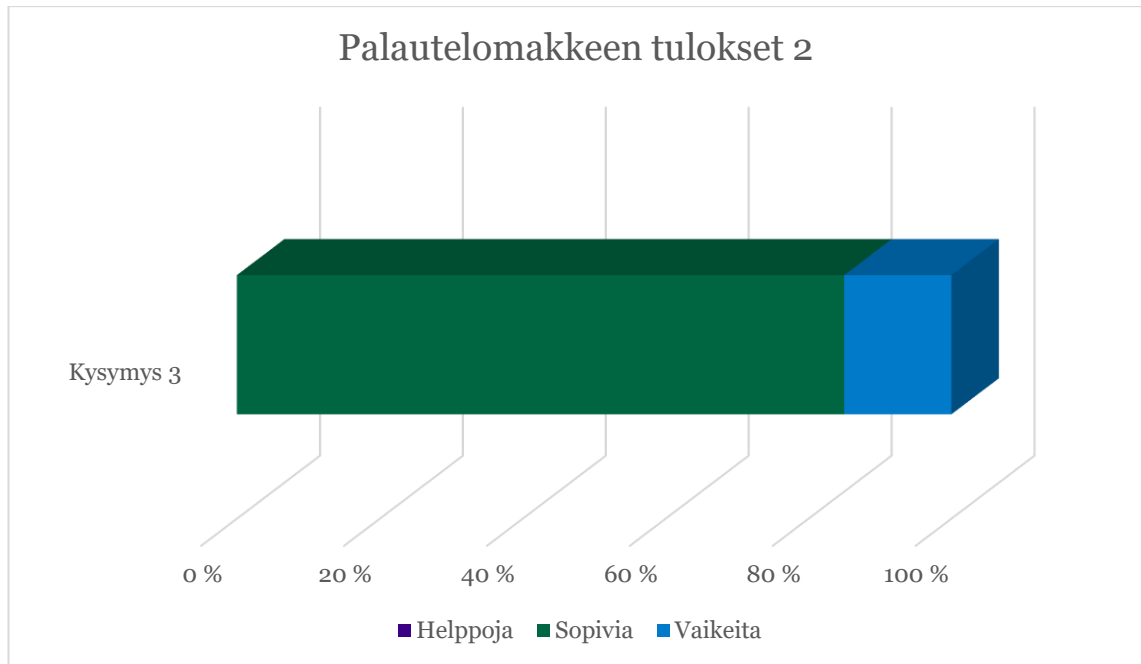
Ennen pelin lopullista valmistumista testasimme peliä Diakonia-ammattikorkeakoulun Itä-Suomen toisen ja kolmannen vuoden sairaanhoitajaopiskelijoilla, joilla oletettavasti pelin sanasto on hallussa. Keräsimme opiskelijoilta anonyymien kirjallisen palautteen heti pelaamisen jälkeen. (Liite 1.) Palautelomake koostui pääsääntöisesti suljetuista

kysymyksistä, joissa vastausvaihtoehdot oli ennalta määritelty. Viimeisenä oli yksi avoin kysymys. Palautelomakkeessa kysyttiin, pitikö pelaaja pelaamisesta oppimismenetelmänä, kokiko pelistä olevan hyötyä oppimisen kannalta, olivatko sanat liian helppoja, sopivia vai liian vaikeita, käyttäisikö pelaaja peliä jatkossa oppimisen tukena ja olisiko pelaajalla kehittämisideoita peliin. Kerätyn palautteen pohjalta tarvittaessa teimme muutoksia, ennen pelin lopullista versiota. Olemme hakeneet ja saaneet pelin testausta varten Diakonia-ammattikorkeakoulusta tutkimusluvan.

Yritimme testata peliä joulukuussa 2024, mutta meistä riippumattomista syistä paikalle saapui vain yksi testaaja. Eettisistä syistä, emme kuitenkaan halunneet kerätä häneltä palautetta, ettei anonymiteetti kärsisi. Peliä päästiin kokeilemaan tammikuussa 2025. Pelin testaus toteutettiin kahtena eri lähiopetuspäivänä, taitopajapäivien yhteydessä hoitotyön luokassa. Opiskelijat testasivat peliä pienryhmissä.



Kuvio 2. Palautelomakkeen tulokset 1



Kuvio 3. Palautelomakkeen tulokset 2

Palautteita (Kaaviot 1 ja 2) saimme jokaiselta pienryhmältä, yhteensä 13 kappaletta ja palaute pelistä oli positiivista. Negatiivista palautetta ei tullut. Pelaajat arvioivat pelin sanojen olevan suurimmalta osin sopivan haastavia ja muutamat kokivat sanat liian haastaviksi. Pelaajat kokivat sanaselitys pelin olevan hyvä oppimismenetelmänä ja he käyttäisivät peliä jatkossakin oppimisen tukena. Peliin liittyviä kehittämisideoita saimme muutamia, jotka liittyivät korttien ulkoasuun ja käytettävyyteen. Lisäksi testiryhmäläiset huomasivat korteissa muutaman kirjoitusvirheen, jotka nyt on korjattu. Työelämäyhteistyökumppanilta saatu palaute oli myös positiivista. Hänestä peli on hyödyllinen oppimisen apuväline. Peli tulee käyttöön esimerkiksi taitopaja- ja simulaatiopäiviin, jolloin opiskelijoilla on usein odotteluaikaa.

Valmis peli toimitetaan Pieksämäen kampukselle kevään 2025 aikana. PDF-tiedosto sanoista lähetetään sähköpostitse työelämäyhteistyökumppanille. Pelin opetuskäytöstä tulevaisuudessa vastaa työelämäyhteistyökumppani ja toivoisimme pelin päätyvän ahkeraan käyttöön.

7 POHDINTA

7.1 Pohdinta eettisyydestä ja luotettavuudesta

Noudatamme opinnäytetyössämme Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohjeita ja hyvän tieteellisen käytännön periaatteita, joita ovat muun muassa rehellisyys, luotettavuus, arvostus ja vastuunkanto. Opinnäytetyö suunnitellaan, dokumentoidaan ja toteutetaan huolellisesti noudattaen avoimen tieteen periaatteita. Opinnäytetyötä varten tarvittavista luvista ja suostumuksista huolehditaan ennen opinnäytetyön aloittamista. Opinnäytetyötä tehdessä huolehditaan työhön osallistuvien osapuolien yksityisyydestä ja kunnioitamme kollegoita. Sovitaan yhteistyökumppanin kanssa opinnäytetyöstä kertyvän aineiston käyttöoikeuksista sekä aineiston jatkokäytöstä. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta, 2023, s. 11). Luovutamme työelämäyhteistyökumppanille pelin aineiston ja käyttöoikeudet sekä vastuun pelin päivityksestä ja jatkokehityksestä. Käytämme opinnäytetyössämme Arene (2020) julkaistua opinnäytetyön eettisten ohjeiden opiskelumuiistilistaa. Listassa on kolmetoista kohtaa, joita noudatamme.

Opinnäytetyössä käytetään ensisijaisesti kirjallisia tutkittuun tietoon perustuvia lähdetekstejä, joita ovat muun muassa tieteelliset tutkimukset, ammattijulkaisut ja raportit. (Karjalainen, 2020) Opinnäytetyötä tehdessä käytämme luotettavia ja ajantasaisia lähteitä. Teemme yhteistyösopimuksen opinnäytetyön ohjaajien sekä työelämä kumppanin kanssa ja sovimme opinnäytetyön ja sen oheismateriaaliin liittyvistä käyttöoikeuksista. Testaamme opinnäytetyössä syntyvää peliä opiskelija ryhmällä. Sitä varten olemme hankkineet Diakonia-ammattikorkeakoulun tutkimusluvan. Ainut meidän aikataulumme sopiva testiryhmä on meidän tekijöiden oma vuosikurssi. Olemme pohtineet, onko eettisesti oikein testata peliä tutulla opiskelija ryhmällä. Uskaltavatko he, nimettöminäkään, antaa meille rehellistä ja suoraa palautetta pelistä? Koemme kuitenkin, että on tärkeä testata peliä, vaikka eettinen ristiriita onkin olemassa.

Pohdimme opinnäytetyömme eettisiä haasteita, sillä valitsemassamme aiheessa on sanastoa valtavasti, eikä meidän resurssimme riitä valtavan sanaston peliin. Olemme pohtineet paljon, miksi nostamme peliin juuri tietyt sanat. Ne sanat ja termit, mitkä ovat meille haastavia, voivat toisille olla päivän selviä. Pelkkä aiheen rajaus on tuottanut päänvaivaa, ja joudumme hyvin tiukalla kädellä rajaamaan aiheita.

7.2 Opinnäytetyön prosessin pohdinta

Prosessin aikana kohdattiin sekä haasteita että onnistumisia. Opinnäytetyöprosessi tarjosi mahdollisuuden syventyä moniaistisen oppimisen ja termien selittämisen merkitykseen sairaanhoitajakoulutuksessa. Opinnäytetyön prosessi on edennyt suunnitellussa aikataulussa, joskin prosessin eteneminen on tuntunut ajoittain hyvin epäselvältä. Haasteena prosessissa on ollut kurssialustalta vaikeasti löydettävissä olevat ohjeet. Kuitenkin opettajan ohjauksella on saatu työtä hyvin edistettyä.

Oman haasteensa toi ajantasaisen lähdemateriaalin etsiminen, valitseminen sekä analysointi. Olisimme halunneet tuoda aiheesta enemmän tutkimustietoa opinnäytetyöhön. Tutkimusmateriaali oli lähinnä suunnattu digitaaliseen pelimaailmaan, eikä soveltunut meidän käyttöömme. Lisäksi tutkimustulosten soveltaminen käytännön hoitotyöhön edellytti kriittistä ajattelua ja pohdintaa. Toisaalta prosessi vahvisti tutkimuksellista osaamista ja syvensi ymmärrystä oppimisteorioiden käytännön sovelluksista. Opinnäytetyön edetessä havaittiin, että opiskelijat hyötyvät selvästi moniaistisesta oppimisesta ja itsenäisestä termien käsittelystä. Prosessin aikana opimme käyttämään eri tietokantoja tutkimustiedon hakuun, sekä valitsemaan aiheeseen sopivat tutkimukset.

Kuten aiemmin opinnäytetyössä tuomme esille eri aistikanavien kautta tulevat asiat tukevat opiskelijoiden oppimista ja saatu palaute tukee tätä. Itsensä käyttäminen monipuolisesti on suuressa osassa oppimista. Esimerkiksi termien selittäminen ääneen omin sanoin tehostaa oppimista. Termien selittämisen

sisältyessä opiskeluun on oppiminen silloin erityisen tehokasta, myös kattavasta ja epätäydellisistä selityksistä on hyötyä. (Päivänsalo, 2020, s. 154–158.)

Pelissä olevien sanojen merkityksen ymmärtäminen ja sisäistäminen lisää varmuutta käytännön sairaanhoitajan työssä parantaen potilasturvallisuutta ja sujuvia hoitokäytänteitä. Sanaston hallitseminen helpottaa ja nopeuttaa eri ammattiryhmien välistä työskentelyä. Opinnäytetyönprosessin aikana olemme oppineet uusia ammatillisia termejä ja niiden merkityksiä, tämä helpottaa tulevaisuudessa meidän työskentelyämme sairaanhoitajina.

7.3 Johtopäätökset ja jatkotutkimusaiheet

Opinnäytetyön tavoitteena oli luoda sanaselityspeli, joka edesauttaa sairaanhoitajan työssä tarvittavien termien ja sanojen oppimista. Pelistä saatu palaute antaa viitteitä siitä, että pelistä on hyötyä oppimisen kannalta. Yhdessä pelistä saadusta palautelomakkeesta oli maininta, jossa todettiin pelin olevan sopiva oppimismenetelmä monenlaisille ihmisille. Opiskelijoiden ja työelämäyhteistyökumppanilta saadun palautteen perusteella opinnäytetyömme tavoite on saavutettu.

Jatkossa voisi olla hyödyllistä tarkastella, miten pelillisyyttä menetelmänä voitaisiin systemaattisesti integroida sairaanhoitajakoulutukseen ja kliniseen harjoitteluun. Lisäksi olisi kiinnostavaa tutkia, miten opiskelijat itse kokevat erilaisten oppimismenetelmien vaikutukset oppimiseensa ja ammatilliseen kehittymiseensä.

Opinnäytetyöstämme syntyvää tuotetta voisi tulevaisuudessa kehittää laajemmin saatavaksi. Aihetta voisi tarjota yhteistyöksi tai opinnäytetyö aiheeksi toiselle koulutusalueelle, josta syntyisi opiskelijoiden saataville mobiilipeli. Mobiilipeliin voisi myös lisätä sanastoa ja jakaa sanat aihealueittain esimerkiksi lasten hoitotyö, kirurginen hoitotyö sekä mielenterveys ja päihdetyö. Tällöin pelistä saataisiin suurin mahdollinen hyöty, eikä se olisi paikkaan sidonnainen. Jatkossa

voisi tutkia, millaista hyötyä tämän opinnäytetyön pelistä on ollut opiskelijoiden oppimisessa. Myös opettajien kokemuksia pelistä olisi hyvä kartoittaa.

8 LÄHTEET

- Alisaari, J., & Harju-Autti, R. (2020). Sanavarastoa kartuttamassa: sanaston oppiminen ja sanavaraston merkitys luetun ymmärtämisessä. In Tuovila, Seija; Kairaluoma, Leila; Majonen, Virva (toim.) *Luku- ja kirjoitustaidon pedagogikkaa yläkouluun*. Rovaniemi: Lapin yliopisto, 32–38. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2021042822738>
- Arene Ry. (2020). *Ammattikorkeakoulujen opinnäytetöiden eettiset suositukset*. [suositus]. Saatavilla 19.5.2024. <https://www.arene.fi/wp-content/uploads/Raportit/2020/AMMATTIKORKEAKOULUJEN%20OPINN%C3%84YTET%C3%96IDEN%20EETTISET%20SUOSITUKSET%202020.pdf?t=1578480382>
- Arpola, T., Kotimaa, A., Marttinen, R., Pakarinen, A., & Parisod, H. (2019). Pelit hyvinvoinnin ja terveyden edistäjänä. Teoksessa Tossavainen, T., Harvola, A., Sohn, V., Marjomaa, H., Meriläinen, M., Tuominen, P., Korhonen, H., & Göös, Pia. (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja 2*. (s. 159–166)
- Diak. (i.a.-a). *Organisaatio*. Saatavilla 25.08.2024. <https://www.diak.fi/diak/organisaatio/>
- Diak. (i.a.-b). *Uskomme ihmiseen*. Saatavilla 25.08.2024. <https://www.diak.fi/diak/>
- DiakHub. (i.a.). *Mikä DiakHub?*. Saatavilla 25.08.2024. <https://diakhub.fi/diakhub/>
- Donovan, T. (2018). *It's all a game*. Atlantic books.
- Duodecim Sanakirja (2024) <https://www.terveysportti.fi/apps/sanakirjat/>
- Duodecim terveyskirjasto. (18.10.2016). *Hoitotyö*. Teoksessa lääketieteen sanasto. <https://www.terveyskirjasto.fi/ltt01168>
- Hervonen, A., & Nienstedt, W. (1992). *Lääketieteellinen ammattisanasto*. (9.p.). Lääketieteellinen oppimateriaalikustantamo Oy.
- Hsu, M-H., Chan, T-M., & Yu, C-S. (26.2.2023) Termbot: A Chatbot-Based Crossword Game for Gamified Medical Terminology Learning. *Int. J.*

- Environ. Res. Public Health* 2023, 20, 4185.
<https://doi.org/10.3390/ijerph20054185>
- Huotilainen, M., Peltonen, L., & Junkala, J. (2020). *Uuden ajan muistikirja*. Kustannusosakeyhtiö Otava.
- Hämäläinen, S., Brusila, E., & Mertanen, M. (2022). Pieni opas pelisuunnitteluun. [Pelaa!- hanke 2022]. https://nuortenakatemia.fi/wp-content/uploads/2022/10/Pieni-opas-pelisuunnitteluun_sivut.pdf
- Järvenoja, H., Kurki, K., & Järvelä, S. (2018). Motivoidutaan yhdessä. Teoksessa K. Salmela-Aro (toim.) *Motivaatio ja oppiminen*. (s. 141–159). PS-kustannus.
- Järvilehto, L. (2014). *Hauskan oppimisen vallankumous*. PS- kustannus.
- Karjalainen, A.L. (2020). *Lähteiden käytössä huomioitavaa*. Osallistavan ja tutkivan kehittämisen opas 2.0. (Diak opetus 7). Diakonia-ammattikorkeakoulu.
<https://libguides.diak.fi/c.php?g=670543&p=4760656>
- Karjalainen, A. L., Kivirinta, M., Nylund, M., Valtonen, M., & Vesterinen, O. (toim.) (2020). Osallistavan ja tutkivan kehittämisen opas 2.0. (Diak opetus, 7). Diakonia-ammattikorkeakoulu.
<http://libguides.diak.fi/oskeopas>
- Kassara, H., Hietanen, H., Ketola, M., Lipponen, V., Murtonen, I., Holmia, S., & Paloposki, S. (2005). *Hoitotyön osaaminen* (1. p.). WSOY.
- Kauppinen, A. (2013). Oppiminen, tilanteet ja vuorovaikutus. Teoksessa A. Kauppinen (toim.), *Oppimistilanteita ja vuorovaikutusta*. (s. 12–43). Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Kauppinen, S., Kesäniemi, E., Luoju, S., Lange, P. & Lönn, N. (2020). Tarpeesta ratkaisuksi- yhteiskehittämisen opas sosiaali- ja terveydenhuollossa [Opas]. Saatavilla 09.01.2025.
<https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/355342/Forum%20Viriumin%20ja%20Laurean%20yhteisjulkaisu%20Tarpeesta%20ratkaisuksi.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Kempainen, J. (2024). *Pelit tekevät hyvää*. AVIADOR 2024
- Kinnunen, J., Mäyrä, F. & Tuomela, M. (2022). Pelaajabarometri 2022 – kohti uutta normaalia. [Tutkimus]. Tampereen yliopisto. Saatavilla 15.7.2024. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2732-3>

- Kokkinen, A., & Maltari-Ventilä, L. (toim.) (2008). *Hoito- ja huolenpitotyön sanasto*. (1.p.). Kotimaayhtiöt Oy/ Kirjapaja
- Kukkonen, M., Hytti, T., Nousiainen, M., Miettinen, I., Isola, A., Suikkanen-Malin, T., Meriläinen, M & Salmenkangas, M. (2021). HYTE-toimintamalli 1/2021: Pelillisuus. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/145089/HYTE-toimintamalli%201_2021%20Pelillisuus.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- L559/1994. Laki terveydenhuollon ammattihenkilöistä. 28.6.1994/559 <https://finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1994/19940559>
- Lauri, S. (2006). *Hoitotyön ydinosaaminen ja oppiminen*. (WSOY oppimateriaalit Oy).
- Lonka, K. (2014). *Oivaltava oppiminen*. (p. 1). Kustannusosakeyhtiö Otava.
- Mikkonen, I., & Saarinen, A. (2018). Vertaistuki sosiaali- ja terveysalalla. Tietosanoma.
- Niinistö, H. (2010). Media haastaa kasvattajan pelikentälle. Teoksessa A. Pentikäinen ym. (toim.), *Mediametkaa! Osa 4 Kaikki peliin*. (s. 53–59). Mediakasvatuskeskus Metka ry.
- Opetusministeriö. (2006). Ammattikorkeakoulusta terveydenhuoltoon [Opetusministeriön työryhmämuistioita ja selvityksiä]. Saatavilla 21.04.2024. <https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/80112/tr24.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Opintopolku. (i.a.). *Sairaanhoitaja (AMK)* Saatavilla 13.5.2024. <https://opintopolku.fi/konfo/fi/koulutus/1.2.246.562.13.000000000000000000249>
- Peurunka, S. & Hoppo, I. 2018. Osallistava pedagogiikka jakaa vallan ja vastuun. ePooki. Oulun ammattikorkeakoulun tutkimus- ja kehitystyön julkaisut 12. Saatavilla 9.3.2024. <http://urn.fi/urn:nbn:fi-fe201801101177>.
- Puolakka, L. (2019). Hyötypelit- pelaamista hovin ja hyödyn vuoksi. Teoksessa *Pelikasvattajan käsikirja 2*. (s. 147–153)
- Päivänsalo, T-M. (2020). *Oppimiskoodi: Kuinka oppiminen onnistuu*. PS-kustannus.

- Rautava-Nurmi, H., Westergård, A., Henttonen, T., Ojala, M., Vuorinen, S., Müller, E., & Rusanen, S. (2012). *Hoitotyön taidot ja toiminnot* (1. p.). Sanoma Pro.
- Rautava-Nurmi, H., Westergård, A., Henttonen, T., Ojala, M., Vuorinen, S., Müller, E., & Rusanen, S. (2020). *Hoitotyön taidot ja toiminnot* ([7. painos]). Sanoma Pro Oy.
- Saaranen, T., Koivula, M., Mikkonen, K., Hemberg, J., Salminen, L., & Ahvenkoski, A. L. (2023). *Terveysalan opettajan käsikirja* (3., uudistettu laitos.). Tietosanoma.
- Saarenpää, H. (2009) Johdatusta oppimispelien ja pelaamalla oppimisen maailmoihin. *Pelitetieto- pelien peruskurssi*. <https://pelitieto.net/oppimispelit-ja-hyotypelaaminen/>
- Sallinen, M., (2013). Uni, muisti ja oppiminen. *Aikakauslehti duodecim*. Saatavilla 29.7.2024. <https://www.duodecimlehti.fi/duo11307>
- Salonen, K., Eloranta, S., Hautala, T., & Kinon, S. (2017). Kehittämistoiminta ja kehittämisen menetelmiä ammatillisessa korkeakoulutuksessa. Turun ammattikorkeakoulun oppimateriaali. <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/817817/isbn978952166494.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Soanjärvi, N., & Harviainen, T. (2019). Pelaamalla oppiminen ja pelien opetuskäyttö. Teoksessa *Pelikasvattajan käsikirja 2* (s. 139–145) Terveys- ja hyvinvoinninlaitos. (7.12.2023). *Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä*. <https://thl.fi/aiheet/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-edistamisen-mallit/uudista-asiakastyota-luovasti-ja-leikkisasti/pelillisyyden-hyodyntaminen-sosiaalityossa>
- Tutkimuseettinen neuvottelukunta. (2023). *Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa*. [ohje]. Saatavilla 31.3.2024. https://tenk.fi/sites/default/files/2023-03/HTK-ohje_2023.pdf
- Valta, J., (3/2017). Pelillistämisen kulta-aika on nyt. *Aurora*. https://issuu.com/turun_yliopisto/docs/aurora-3-2017-web

Liite 1. Palautelomake

Palautelomake sanaselityspelistä. Ympyröi vastauksesi.

- | | | |
|---|-------|----|
| 1. Piditkö pelaamisesta oppimismenetelmänä? | Kyllä | Ei |
| 2. Oliko pelistä hyötyä oppimisen kannalta? | Kyllä | Ei |
| 3. Oliko sanat: liian helppoja sopivia liian vaikeita | | |
| 4. Käyttäisitkö peliä jatkossa oppimisen tukena? | Kyllä | Ei |
| 5. Kehittämisideoita peliin? | | |



Kiitos palautteestasi!