Pelillistämisen haasteita sosiaali- ja terveysalalla

31.12.2021

Pelillistäminen on yksi nousevista terveysalan opetuksen havainnollistamisen trendeistä. Innostus pelillistämisen hyödyntämiseen on lisääntynyt erityisesti koronapandemian aikana, kun virtuaalinen opetus on ottanut ison harppauksen eteenpäin. On kuitenkin tärkeää muistaa, että opetuksen kehittämisen pitäisi aina tapahtua sisällön kehittäminen edellä. Lisäksi on hyvä pohtia, millaisten asioiden oppimista pelillistäminen oikeasti edistää ja millaisia opetusmenetelmiä sen avulla voidaan korvata. Voidaan myös pohtia, millaisia peleistä tutuksi tulleita elementtejä voitaisiin tuoda osaksi terveysalan opetusta.

Virtuaalinen opetus ja pelillistäminen sen osana ei voi korvata inhimillistä kosketusta. Rokottamista ja katetrointia ei voida opettaa virtuaalisten pelien kautta, niihin on saatava tuntumaa kädentaitojen harjaannuttamisen kautta. Mitä hyötyä peleistä voisi olla? Hukkaammeko aikaa ja rahaa pelejä suunnittelemalla?

Tunneälytaitojen ja tilannetietoisuuden kehittäminen simulaatio-opetuksella SeAMKin kliinisen hoitotyön opetuksessa

Kliininen hoitotyö on laaja alue, jonka oppimisessa voidaan hyödyntää erilaisia pedagogisia lähtökohtia. Viime aikoina on tunnistettu simulaatio-opetuksen merkitys tunneälytaitojen ja tilannetietoisuustaitojen kehittämisessä. Seinäjoen ammattikorkeakoulun sosiaali- ja terveysalan yksikön ja Seinäjoen Koulutuskuntayhtymä Sedun yhteisessä hankkeessa ”Taitoja hyvinvointipalveluita tuottaville pk-yrityksille simulaation keinoin” kehitettiin simulaatiovalmennus -konsepti ja toteutettiin tunneälytaitoja ja tilannetietoisuutta edistäviä simulaatioita mm. lastensuojelun sijaishuoltoa, mielenterveyspalveluita ja ikääntyneiden hoitoa tarjoavissa pk-yrityksissä. (Salminen-Tuomaala 2020; Salminen-Tuomaala, Hallila, Niinimäki & Paussu 2020.) Tunneälytaitoja ja tilannetietoisuutta on kehitetty osana akuuttihoitotyön syventävää opetusta Seinäjoen ammattikorkeakoulun sosiaali- ja terveysalan yksikössä jo useita vuosia (Salminen-Tuomaala 2021). Nuorten sosiaalisesta vetäytymisestä kärsivien ja mielenterveysongelmaisten tunneälytaitoja on kehitetty myös osana Ovi auki elämään -hankkeen työpajoja erilaisten simulaatiocasetapausten avulla.

Simulaatio-opetuksen ja pelillistämisen

yhtäläisyyksiä

Simulaatio-opetuksen ja pelillistämisen hyödyntämisessä opetuksen osana on paljon yhtäläisyyksiä, niissä voidaan hyödyntää teknologiaa ja virtuaalisuutta monipuolisesti. Simulaatio-opetus on todettu oivalliseksi keinoksi opettaa myös vuorovaikutus-, tiimityö- ja päätöksentekotaitoja. Voidaanko samoja taitoja opettaa pelillistämisen kautta? Tarvitaanko pelillistämistä, jos se ei tuo mitään uutta lisäarvoa simulaatio-opetuksen rinnalle?

Simulaatio-opetusta ja pelillistämistä yhdistää myös osallistujien roolittaminen. Millaisilla kliinisen hoitotyön alueilla tarvitaan roolien oppimista? Olisiko siinä syy lisätä pelillistämistä kliinisen hoitotyön opettamiseksi? On tärkeää pohtia, voitaisiinko pelillistämiseen liittyvää roolien oppimista hyödyntää esimerkiksi lasten ja nuorten psykiatriassa. Voiko pelien kautta oppia samaistumista erilaisten ihmisten tilanteisiin vai soveltuuko niidenkin opettamiseen paremmin simulaatio-opetus? Olisiko pelillistämiseen liittyvistä roolituksista hyötyä sosiaalisten ja emotionaalisten taitojen harjoitteluun? Voitaisiinko tässä kenties hyödyntää avattaria? Ehkäpä pelillistäminen olisi keino oppia tunneälytaitoja ja päästää irti tunnelukoista erilaisten harjoitteiden kautta. Miten voisimme yhdistää draamapedagogisia harjoitteita, pelillisyyttä ja caseharjoituksia?

Hyvä peli sosiaalisten taitojen oppimiseen? Houkutusta ja koukutusta?

Voidaan ajatella, että oivallinen peli haastaa peliin osallistujia oppimaan uutta, kehittymään, kasvamaan ja etenemään. Tästä näkökulmasta tarkasteltuna voitaisiin ajatella, että pelejä voitaisiin hyödyntää tunneälytaitojen ja vuorovaikutustaitojen edistämisessä. Parhaat lapsuudessa pelatut pelit koukuttivat ja imivät mukaansa, koska ajatus- ja kokemusmaailma laajentui ja pelaaja sai onnistumisen kokemuksia. Toisaalta häviäjä joutui hyväksymään, että aina ei voi onnistua. Oli opittava sietämään pettymyksiä ja turhautumisia. Miten tätä näkökulmaa voisi hyödyntää kliinisen hoitotyön opetuksessa?

Sosiaalisten taitojen oppimista tarvitaan erityisesti lasten ja nuorten hoitotyössä sekä mielenterveystyössä. Ehkä näillä alueilla voitaisiin hyödyntää pelillistämistä. Nuoria voitaisiin osallistaa ideoimaan pelejä, että niistä saataisiin vielä paremmin ikäryhmälle soveltuvia. Yhdessä tekeminen ja osallistuminen on yksi parhaita sosiaalisen pääoman kasvattamisen koukkuja! Sosiaalinen paine saa nuorenkin osallistumaan, kun hän oivaltaa, että joku toinen ryhmän jäsen odottaa hänen panostaan ja tekee vastavuoroisesti jotain. Lisäksi mukaan suunnitteluun ottaminen kohottaa nuoren itsetuntoa ja parantaa hänen itseluottamustaan.

Eettisten ja kansainvälisten näkökulmien huomioonottaminen

Pelillisyys voi koukuttaa ja houkuttaa, koska pelissä tapahtuu monia asioita ovelasti samanaikaisesti. Pelin kautta voidaan motivoitua, innostua, onnistua, oppia uutta ja kehittyä – monta hyvää näkökulmaa! Toisaalta

pelin avulla voidaan myös manipuloida, sillä sen avulla voidaan käyttää hyväksi pelaajan omaa motivaatiota. Pelien suunnittelussa kliinisen hoitotyön oppimisen tueksi onkin huomioitava vahvasti eettinen näkökulma. Mitä hyötyä pelillä saavutetaan ja kenelle? Pelin avulla ei ole tarkoitus lisätä kilpailuhenkeä, vaan osallistumista ja osallistamista, toisten pelaajien arvostamista ja huomioonottamista.

Pelillistämistä voitaisiin hyödyntää myös kansainvälisten opiskelijoiden opetuksessa, koska pelien avulla voidaan opettaa tehokkaasti mm. uutta kieltä. Oppiminen tapahtuu usein toistojen avulla. Tätä voidaan hyödyntää peleissä. Pelien avulla voidaan opettaa myös kulttuurisia tapoja ja sääntöjä, näin ne voisivat auttaa kansainvälisten opiskelijoiden kotoutumista. Pelien avulla voitaisiin auttaa myös iäkkäämpien maahanmuuttajien sopeutumista suomalaiseen kulttuuriin ja yhteiskuntaan.

Oppiminen ja sosiaalistuminen vaatii innovatiivisuutta, motivoitumista, merkityksellisyyttä ja innostumista, jotka saattavat löytyä hyödyntämällä pelillisiä elementtejä. Ehkä on aika hyödyntää pelillistämisen elementtejä pienin annoksin kokeilukulttuurin hengessä.

Mari Salminen-Tuomaala
TtT, vastuuyliopettaja, Kliininen hoitotyö
SeAMK Sosiaali- ja terveysala
mari.salminen-tuomaala@app-staging.seamk.hion.dev

Lähteet:

Salminen-Tuomaala M. 2020. Developing emotional intelligence and situational awareness through simulation coaching. Clinical Nursing Studies 8(2), 13-20. https://doi.org/10.5430/cns.v8n2p13

Salminen-Tuomaala M. 2021. How can Simulation Coaching Improve Emotional Intelligence Skills and Situational Awareness in Child Protection Professionals? Athens Journal of Health & Medical Sciences 8(1), 67-86. https://doi.org/10.30958/ajhms.8-1-4

Salminen-Tuomaala M, Hallila J, Niinimäki A & Paussu P. 2020. The simulation coaching concept – A step towards expertise. Journal of Nursing Education and Practice 10(4), 83-90. https://doi.org/10.5430/jnep.v10n4p83