# Virtuaalinen pulmahuonepeli sote-alan digiosaamisen edistäjänä

31.12.2020




Lehtori Virpi Maijala pelaamassa VR-laseilla pulmahuonepeliä. Kuva: Arttu Mustajärvi

Digitalisaatio uudistaa työelämää luomalla uusia osaamisalueita olemassa oleviin ammatteihin ja uusia työnkuvia eri alojen ammattilaisille. SeAMKin sosiaali- ja terveysala oli mukana Opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittamassa SotePeda 24/7 -hankkeessa (2018-2020), jossa tuotettiin tulevaisuuden digiosaamistarpeisiin vastaavia opintosisältöjä, pedagogisia ratkaisuja ja oppimisympäristöjä, kuten virtuaalitodellisuudessa (VR) pelattava pulmahuonepeli. Hanke toteutettiin 22 ammattikorkeakoulun ja 2 yliopiston muodostaman konsortion yhteistyönä. Koordinaattorina toimi Laurea AMK.

## Virtuaalinen pulmahuone opetus- ja oppimismenetelmänä

Virtuaalisessa pulmahuoneessa opiskelija ratkaisee sote-alan digitalisaatioon liittyviä tehtäviä virtuaalitodellisuudessa (VR). Pelaamiseen tarvitaan Oculus Quest -lasit tai pelikäyttöön tarkoitettu tietokone

ja tähän yhdistetyt virtuaalilasit sekä ohjaimet. Peliä pelataan yksin, mutta näyttö voidaan jakaa tarvittaessa seuraajille (esimerkiksi tabletti /TV). Peli alkaa orientaatiosta (jossa pelaaja opettelee käyttämään peliohjaimia ja erilaisia pelimekaniikkoja) sekä varsinaisesta pelistä. Pelijärjestys eli se, missä järjestyksessä pelaaja menee eri huoneisiin, vaihtelee. Lisäksi pulmat randomisoituvat niin, että eri pelikerroilla ratkaistavaksi tulee erilaisia tehtäviä tai niiden ratkaisemiseksi on tehtävä asioita eri tavoin. Pelaajan rooli eri huoneissa voi vaihdella: hän voi toimia avustettavan roolissa (asiakaskokemus) tai auttajan roolissa.

<table>
<tr><td rowspan="4">Orientaatio<br>Ohjaimiin ja pelimekaniikkaan perehtyminen</td><td rowspan="4">Valvomo<br>Pelin aloitus ja lopetus</td><td>Ikäihmisen koti<br>Kotona asumista tukeva teknologia</td></tr>
<tr><td>Tietoturva (vastaanotto)<br>Tietosuoja</td></tr>
<tr><td>Turvallisuusuhka (koti)<br>Turvallisuuden eri ulottuvuudet</td></tr>
<tr><td>Ilmoittautuminen<br>Kielellinen viestintä, digitalisaation hyöty</td></tr>
</table>

*Taulukko 1 Pelin rakenne***PALAUTE**

Pelaamisen jälkeen tavoitteiden mukaista oppimista voidaan tarkastella eri tavoin. Arvioinnissa voidaan painottaa pakopelin hengessä sitä, miten nopeasti ja sujuvasti opiskelija on ratkaissut tehtävät tai keskittyä tarkastelemaan toiminnan perusteluita sekä oppimiskokemuksia.

Peliin esittelyvideo saatavana https://youtu.be/EN1LjsIrZWA

Kirjoittaja:

Virpi Maijala
lehtori ja projektipäällikkö, SeAMK

SotePeda 24/7 -hanke