



**Vaasan ammattikorkeakoulu,  
University of Applied Sciences Publications  
OTHER PUBLICATIONS C19**

*”Se oli opettavaista ja oli melkein pä kunnia saada osallistua  
tällaiseen projektiin!”*

**Aktivointi-TV® -PALVELULLA SISÄLTÖÄ  
IKÄIHMISTEN ELÄMÄÄN**

**Hannele Laaksonen (toim.)**

Vaasa 2014





## TIIVISTELMÄ

Vaasassa lähdettiin vuonna 2011 kehittämään hyvinvointiteknologian osaamista ja käyttöönottoa ikääntyvien palveluissa yhteistyönä Yrkeshögskolan Novian, Vaasan ammattikorkeakoulun ja Vaasan kaupungin yhteishankkeella. Projektissa rakennettiin toimiva avoimeen lähdekoodiin perustuva räätälöity palvelujärjestelmä ja käyttöliittymä kotona asuville ikääntyneille ja heidän omaisilleen, perustuen käyttäjien toivomuksiin ja kokemuksiin palveluista. Palvelu sisältää videokirjaston, ryhmähuoneen interaktiivisia ohjelmia varten, henkilökohtaisen huoneen kahdenkeskisiin tapaamisiin ja suorat lähetykset. Ohjelma on kaksikielinen ja ohjelmia tuotettiin molemmilla kotimaisilla kielillä.

Julkaisussa kuvataan Aktivointi-TV® -projektin toteutus, kehitetty teknologinen ratkaisu ja projektista saadut tulokset ajalta 1.4.2011–31.3.2014. Projektia hallinnoi Vaasan kaupunki. Projektin pilottiryhmään valikoitui kahdeksan ikäihmistä, joille annettiin projektin ajaksi tarvittavat tekniset välineet sekä ohjaus ja opetus laitteiden käyttöön. Projektin toteutusta arvioitiin sekä kvalitatiivisesti että kvantitatiivisesti.

Aktivointi-TV® poisti ikäihmisten (n=8) tyhjyyden tunnetta, edisti henkistä hyvinvointia ja elämänlaatua sosiaalisten kontaktien avulla. Läheiset kokivat sen sijaan, että he pääsivät Aktivointi-TV®:n välityksellä mukaan ikääntyvän omaisensa arkeen. Projektin osallistuneilla Ikäkeskuksen työntekijöillä (n=7) kehittyivät ohjaustaidot ja yhteistyö eri osapuolten kesken, sekä tekniset taidot ja projektin hallintataidot. Ammattikorkeakoulujen opettajat (n=4) ovat kehittyneet opettajina uuden oppimisessa ja soveltamisessa, verkostoitumisessa, tekniikan taidoissa ja ammatillisissa taidoissa. Sosiaalialan opiskelijat (n=41) kehittyivät erityisesti tietoteknisissä sekä videoinnin ja editoinnin taidoissa. Sairaanhoidajaopiskelijat (n=21) sitä vastoin kehittyivät eniten editoinnin taidoissa. Projektille tuotettiin 14 opinnäytetyötä ja 109 digitaalista tarinaa. Rakennettu sovellus on räätälöity malli, jollaista ei ole kehitetty muualla Suomessa. Malli voidaan kopioida palvelimelta toiselle ja siten siirtää muihin kuntiin, mutta ohjelma edellyttää omaa henkilökuntaa järjestelmänhallintaan ja ylläpitoon sekä ohjelmatuotannon yhteistyötä eri toimijoiden kanssa.

**Avainsanat:** avoin lähdekoodi, interaktiivinen, digitaalinen tarina, videotointi, editointi, ikäihminen

*Hannele Laaksonen, Vaasan kaupunki, Ikäkeskus, PL 241, 65101 Vaasa*



## ABSTRACT

In the year 2011 the City of Vaasa started to develop know-how in the technology and the introduction of services for aging people in cooperation with the Polytechnic Novia University of Applied Sciences and VAMK, University of Applied Sciences. The project was built based on open source code, tailor-made service system and user interface for the elderly living at home and their families, based on the users' expectations and experiences of services. The service includes a video library, a group room for interactive programs and a personal room for bilateral meetings and direct shipment. The program is bilingual and produced in both national languages.

The publication describes the implementation of the Activation TV® project, the technological solution developed and the results of the project during the period 1.4.2011-30.3.2014. The project is managed by the City of Vaasa. A pilot group of eight elderly persons were selected to the project. All necessary technical means as well as guidance and teaching equipment were provided to the pilot group. The project activities were evaluated both qualitatively and quantitatively.

The Activation TV® reduced elderly peoples' feelings of emptiness, added mental well-being and quality of life with social contacts. Relatives felt, that they were able to get in to older peoples' everyday life with Activation TV®. The project participants from The Centre of Ageing (n=7) improved their guidance skills and co-operation between different parties as well as technical skills and project management skills. The teachers (n=4) felt that they have developed a new teachers' learning and application, networking, technical skill and vocational skills. The students of social studies participating in the project (n=41) improved especially in information technology both video and editing skills. The students of nursing area (n=21) improved editing skills most. This project produced 14 theses and 109 digital stories. The built application was tailored to the model that has not been developed elsewhere in the country. This model can be copied from one server to another and thus transferred to other municipalities but the program requires its own personnel system management and maintenance as well as program production cooperation between the different actors.

**Keywords:** Open source, interactive, digital story, videotaping, editing, elderly people

*Hannele Laaksonen, The City of Vaasa, The Centre of Ageing, PL 241, 65101 Vaasa*



# SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ	3
ABSTRACT	5
1. TEKNOLOGIAPROJEKTIN TARVE POHJANMAALLA	11
2. PROJEKTIN LÄHTÖKOHDAT	13
2.1. Hankkeen organisointi	14
2.1.1. Projektin tavoitteet ja sisältö	16
2.1.2. Pilottiryhmä ja kokemuskertojat	17
2.1.3. Aikataulu	17
2.1.4. Hankerahoitus ja laitteet	18
2.2. Tiedottaminen	18
2.3. Projektin arviointi	20
3. PALVELUJÄRJESTELMÄN RAKENTAMINEN	23
3.1. Järjestelmä koostuu monista osista	23
3.1.1. Palvelinten käyttöjärjestelmä	23
3.1.2. Käyttöliittymän testaus ja muokkaus	24
3.1.3. Asiakkaiden koneet, oheislaitteet ja käyttöjärjestelmä	24
3.1.4. OpenMeetings -videoneuvotteluohjelma	26
3.1.5. Kultura -videokirjasto-ohjelman testaus ja käyttöliittymä	26
3.1.6. Suorien lähetysten toteuttaminen	26
3.1.7. Tietoliikenneyhteydet	27
3.1.8. Käyttötietojen kerääminen	28
3.2. Aktivointi-TV® palvelumalli	28
3.2.1. Asiakkaan käyttöliittymä	29
3.2.2. Videokirjasto	31
3.2.3. Interaktiiviset ohjelmat	33
3.2.4. Suorat reaaliaikaiset ohjelmat	34
3.2.5. Asiakkaiden yksityishuone	35
3.2.6. Palvelun käyttö ja käyttäjänäkökulma	35
3.3. Utveckling och utvärdering av alternativa styrmöjligheter för Aktivierende-TV®	36
3.3.1. Bakgrund	36
3.3.2. Styrning av det grafiska gränssnittet	37
3.3.3. Utvärdering av testade styrmöjligheter	38
3.3.4. Teknisk implementering	47
3.3.5. Sammanfattning	48
4. AKTIVOINTI-TV®:N SISÄLLÖN TUOTTAMINEN	51
4.1. Juridiset kysymykset sekä ratkaisut	51
4.1.1. Kuvausoikeudet	51
4.1.2. Video- ja kuvamateriaalin tekijänoikeudet	51

4.1.3 Kävijöistä tallentuvat tiedot	52
4.2. Digitalisten tarinoiden tuottamisen opetus ja käytännön toteutus	52
4.2.1. Diginatiivit sosionomit digitaalisten tarinoiden laatijoina	54
4.2.2. Erfarenheter i början av projektet	58
4.2.3. Lärande möten i utbildningen som förmedlar välbefinnande till äldre i regionen	59
4.2.4. Pedagoginen näkökulma digitarinan tuottamiseen	63
4.3 Opiskelijat digitaalisten tarinoiden tuottajina	65
4.3.1. Film som inlärningsmetod	65
4.3.2. Med filmkameran som verktyg i vården	67
4.3.3. Inläring genom att göra undervisning i samarbete med Aktiverande TV®	70
4.3.4. Sittdans blir film	72
4.3.5. Digitaalinen tarina Kyrönmaa Action -hankkeesta	75
4.3.6. Kahden digitaalisen tarinan tuottaminen	76
4.3.7. Aktivointi-TV®:n pohdinta opiskelijan näkökulmasta	79
4.4. Ikäkeskuksen rooli palvelutuotannossa	81
4.4.1. Videoiden kuvaaminen ja editointi	81
4.4.2. Interaktiiviset lähetykset ja pilottiryhmä	81
4.4.3. Suorat lähetykset	83
4.4.4. Aktivointi-TV® viriketoiminnan ohjaajan työvälineenä	83
5. PALVELUSTA SAADUT KOKEMUKSET	85
5.1. Kokemuskertojien tuki projektille	85
5.2. Ikäihmiset saivat sisältöä elämäänsä	86
5.2.1. Pilottiryhmän rekrytointi	86
5.2.2. Haastattelujen toteutus	87
5.2.3. Haastattelujen tulokset	88
5.2.4. Pohdinta	93
5.3. ”Hienoja tarinoita ja kokemuksia ikäihmisiltä”	93
5.3.1. Sosiaalialan opiskelijoiden kokemukset positiivisia	94
5.3.2. Sairaanhoidtajaopiskelijat oppivat eniten editointia	98
5.4. Opettajat innostuivat haasteiden keskellä	102
5.5. Aktivointi-TV® kehittänyt ohjaajia	104
6. JOHTOPÄÄTÖKSET	107
6.1. Tavoitteiden toteutuminen	107
6.1.1. Toimiva virtuaalinen palvelujärjestelmä	107
6.1.2. Osaamisen lisääntyminen	107
6.1.3. Ikäihmisten tukeminen	108
6.1.4. Innovaatioiden kehittäminen	108
6.1.5. Yhteenveto	109
6.2. Projektin riskien arviointi	109
6.3. Projektin sisäinen toimivuus	110



6.4. Toiminnan ylläpito ja jatkuminen	112
6.4.1. Teknisen ylläpidon edellytykset	113
6.4.2. Palvelun laajentaminen	114
LÄHTEET	115
LIITTEET	117



# 1. TEKNOLOGIAPROJEKTIN TARVE POHJANMAALLA

*Matti Paloneva, tulosaluejohtaja, Koti- ja laitushoito, Vaasan kaupunki*

Viime vuosikymmeninä iäkkäiden ihmisten toimintakyky on parantunut ja he ovat aiempaa terveempiä. Elinaikaodotteen pidentyessä sairauksien alkukin siirtyy myöhemmäksi. Hyvin vanhojen ihmisten toimintakyky ei kuitenkaan ole juuri kohentunut. Vaasanseudulla eletään vanhaksi ja sairastavuus on maan keskiarvon alapuolella. Eläkeikäisten määrä kasvaa 20 vuodessa 50 % ja 85 täyttäneiden määrä kaksinkertaistuu (Vaasassa 3179:ään vuonna 2035).

Sote-palvelujen kysyntä tulee kasvamaan niin paljon, että joudutaan edelleen tehostamaan preventtiivistä työtä, rakentamaan etä- ja itsepalvelua, pitkäaikaissairauksien itsehallintaa sekä rakentamaan uudenlaista informaatio- ja palvelutuotantoa. Ikääntyneet ja heidän omaisensa tarvitsevat käyttöönsä oikeaa tietoa ollakseen osallisina yhteiskunnassa, hakiessaan ja valitessaan palveluja. Yhä useammat ikääntyneetkin hakevat tietoteknisiä sovelluksia ollakseen yhteydessä omaisiinsa, ystäviinsä ja hakeakseen viihdepalveluja esim. verkosta.

Vaasassa ja Pohjanmaalla on tiedostettu jo pitkään tarve lähteä kehittämään hyvinvointiteknologian osaamista ja käyttöönottoa. On tarpeen kehittää ikääntyneiden parissa työskentelevän henkilöstön ja opiskelijoiden ja oppilaitosten valmiuksia virtuaalisten palvelujen tuottamiseen ja hyödyntämiseen osana ikääntyneiden päivittäisiä palveluja. Osaamistason nostoon tarvitaan oppilaitosten monipuolista osaamista yhdessä kunnan/ kuntien resurssien kanssa. Aktivointi-TV® -hankkeessa oli tavoitteena lähteä itse rakentamaan ikääntyneille soveltuvaa tietoteknistä ratkaisua, valmiin palvelukokonaisuuden ostamalla ei vastaavaa osaamista olisi kumuloitunut organisaatioihin.

Hankkeen päätavoitteeksi asetettiin kehittää toimiva virtuaalinen avoimen lähdekoodin palvelujärjestelmä, jonka avulla voidaan tukea ja aktivoida kotona tai kodin-omaisissa ympäristöissä asuvia ikääntyneitä ja heidän omaisiaan. Hankkeen myötä ajateltiin syntyvän niin paljon osaamista, että jatkossa voitaisiin vahvistaa uusien innovaatioiden kehittämistä, käyttöä ja koulutusta sosiaali- ja terveysalalla yhdessä tietotekniikan opetuksen kanssa. Hankkeeseen osallistuvien Vaasan ammattikorkeakoulun, Novian ja Vaasan kaupungin yhteistyön toivottiin pysyvästi kiinteytyvän.

Tässä hankkeessa kehitettiin ensisijaisesti tuotantotekniikkaa em. palvelujen tuottamiseen, ja toissijaisesti sisältöjä kohdennetusti vanhusväestölle. Projektissa tarvittiin monialaista tekniikan ja hyvinvointipalvelujen asiantuntemusta, soveltuvaa tekniikkaa ja adekvaattia sisältöä tuli määritellä sekä kehittää samanaikaisesti.

Tavoitteena oli tuottaa palveluja, jotka ylläpitävät ikääntyneiden toimintakykyä, ehkäisevät syrjäytymistä, vähentävät yksinäisyyden ja turvattomuuden kokemusta auttamalla osallistumaan ja solmimaan uusia ihmissuhteita sekä kehittävät ikääntyneiden sähköisen asioinnin taitoja. Kohdejoukkona olivat nimenomaan kotona tai

kodinomaisissa oloissa asuvat ikääntyneet. Tämä osaltaan tukee vanhusten palvelujärjestelmän rakenteen korjaamista siihen suuntaan, että yhä useampi vanhus asuisi kodissaan, jonne tarvittavat palvelut tuodaan.

Tarkoituksena oli myös rakentaa järjestelmä, joka olisi helposti siirrettävissä toiseen kuntaan tai seutukuntaan. Pohjanmaalla tämä tarkoittaa myös toimivaa kaksikielisyttä.

## 2. PROJEKTIN LÄHTÖKOHDAT

*Hannele Laaksonen, projektipäällikkö, Vaasan kaupunki*

Kotona tai kodinomaisissa ympäristöissä asuvien ikääntyneiden hyvinvointiin liittyviä yleisesti tunnettuja ongelmia ovat yksinäisyyden ja turvattomuuden tunne, vuorovaikutuksen rajallisuus, masentuneisuus, aloittekyvyttömyys, itsensä laiminlyöminen ja syrjäytyminen. Kotona asumista uhkaavat myös muistiongelmat ja liikkumisvaikeudet. Ikääntyneiden elämänlaatu ja hyvinvointi koostuu samoista tekijöistä kuin ihmisten muissakin ikäryhmissä. Hyvinvoinnin osalta kaiken ikäiset tarvitsevat sosiaalisia kontakteja, aktivoimistoimia terveyden edistämiseksi ja toimintakyvyn sekä psyykkisen tasapainoisuuden ja elämän mielekkyyden lisäämiseksi tai ylläpitämiseksi (Laurinkari ym. 2005).

1990-luvulta lähtien on ikäihmisten kotiin viety erilaista teknologiaa avustamaan ja turvaamaan kotona selviytymistä. Näistä tuotteista ensimmäisten joukossa on tullut tutuksi turvaranneke, jonka avulla ikäihminen on voinut hälyttää apua erilaisissa onnettomuustilanteissa (esim. Mäki 2011, 7). 2000-luvulle siirryttäessä mukaan kokeiluihin on tullut lisää laitteita ja apuvälineitä, kuten esimerkiksi elektroninen lääkedosetti, turvakännykkä, liiketunnistimet, äänellinen palvaroitin, ajastimet, kaatumishälytin, liesivahti sekä vuode-, matto- ja epilepsiahälytin (Mäki 2011, 15-17). Laajemmista palvelukonsepteista voidaan mainita esimerkkinä Videran Virtua Home Care® -palvelualusta, jonka kautta ikääntyvän on mahdollista saada reaaliaikaista asiantuntijapalveluja (fysioterapia, etälääkäri) ja osallistua interaktiivisiin ohjelmiin sekä saada ohjausta ja neuvontaa. (Mäki 2011, 25-26). Erilaisissa HyvinvointiTV -hankkeissa on myös kehitetty interaktiivisia ohjelmia ikäihmisten hyvinvoinnin ja elämänlaadun lisäämiseksi sekä erilaisia e-palveluja kuten: eSairaanhotiajan, eLääkäriin, sFysioterapeutin, eDiakonin ja eKirjaston palveluja (Lehto & Leskelä 2011, 32-33).

Pohjanmaan alueella ei vuoteen 2011 mennessä ole kehitetty tai kokeiltu mitään vaativampaa ikäihmisille suunnattua e-palvelua. Vaasan kaupungin Ikääntymispoliittisessa ohjelmassa vuosille 2010–2015 on huomioitu teknologiapalveluiden mahdollisuudet ikääntyneille. Ohjelmassa korostetaan vuorovaikutteisuutta palvelujen tuottajan ja käyttäjän välillä. Kuvapuheluilla, sähköpostilla ja erilaisilla sovelluksilla voidaan pitää yhteyttä omaisiin ja ystäviin, ja niillä voidaan ylläpitää tervettä, käyttää palveluja ja luoda virkistystä. Ohjelmaan on kirjattu kokeiluluonteisen HyvinvointiTV:n käyttöönotto Vaasassa. Myös Pohjanmaan maakuntaohjelma 2011–2014 kiinnittää huomiota ikääntyvän väestön terveyden edistämiseen sekä turvallisuuteen. Verkkopohjaisilla, sähköisillä järjestelmillä voidaan varmistaa hyvinvointipalveluiden saatavuutta ja oikea-aikaisuutta. (Pohjanmaan liitto 2010) Käsillä oleva hanke lähti etenemään siis todellisesta tarpeesta kehittää ikäihmisille soveltuvaa teknologiaa nykyisiin ja tulevaisuuden tarpeisiin.

## 2.1. Hankkeen organisointi

Aktivointi-TV® -projekti toteutettiin ajalla 1.4.2011–31.3.2014 Vaasan kaupungin, Vaasan ammattikorkeakoulu Oy:n ja Yrkehögskolan Novia Oy:n yhteishankkeena. Päävastuullinen organisaatio oli Vaasan kaupungin sosiaali- ja terveysvirasto. Hankkeen alkuvaiheessa perustettiin ohjausryhmä, johon nimettiin rahoittajan edustaja Pohjanmaan liitosta ja asiantuntijaedustajia eri yhteistyötahoilta. Projektin edetessä ohjausryhmän jäsenistössä tapahtui jonkin verran vaihdoksia. (Taulukko 1)

Ohjausryhmän tehtävänä on seurata projektin etenemistä, valvoa määräajoin tilannetta, tukea projektin johtajaa, käsitellä ja hyväksyä suunnitelmat tai suunnitelman muutokset, huolehtia osaltaan tiedottamisesta ja arvioida tavoitteiden saavuttamista ja tarvittaessa tarkistaa tavoitteita (Laaksonen ym. 2012, 100).

**Taulukko 1. Hankkeen ohjausryhmä.**

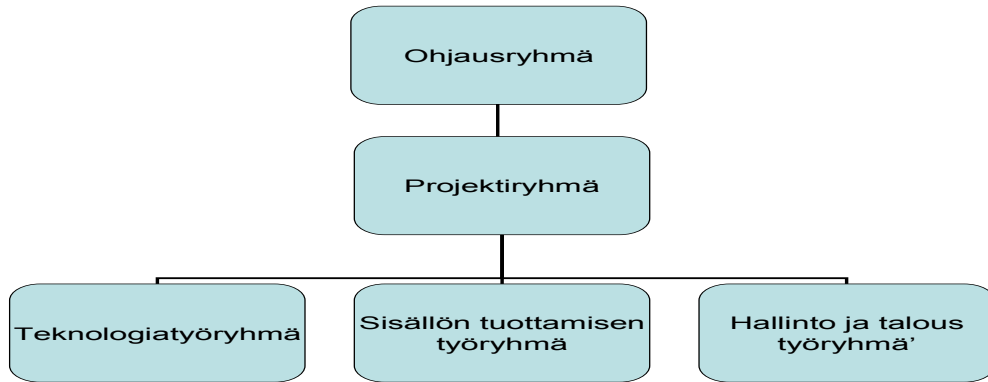
<b>VARSINAISET JÄSENET</b>	<b>VARAJÄSENET</b>
Bertell Gunilla, asiantuntija	Backström Alice
Blomqvist Kristian, Yrkehögskolan Novia	Pellfolk Tony / Annika Wentjärvi
Franz Hans / Riku Niemistö, VAMK	Paulaharju Kimmo / Blom Heidi
Laaksonen Hannele, Vaasan kaupunki	Sulkakoski Sonja / Seija Nyqvist
Mulju Tuula, asiantuntija	Knif Pirjo
Norrgård Kenneth, VAMK	Paulaharju Kimmo / Klaus Salonen
Ollila Seija, Vaasan yliopisto	Lehtonen Maarit
Paloneva Matti, Vaasan kaupunki	Sulkakoski Sonja / Seija Nyqvist
Rannanpää Stefan / Lindedahl Christian / Rannanpää Stefan, Pohjanmaan liitto	Leppänen Johanna
Vainionpää Aino, asiantuntija	Elma Grägg
Välisuo Maarit / Levander Christer, asiantuntija	Christer Levander / ei varajäsentä

Projektipäällikön tehtävänä on toimia innostajana ja mahdollistajana, ongelmanratkaisijana ja keskustelun vetäjänä. Hänellä on kokonaisvastuu tavoitteiden saavuttamisesta, mutta hänen ei tarvitse tietää kehitettävästä asiasta eniten, vaan hän voi tarvittaessa etsiä ryhmään sellaisia henkilöitä, joilla on riittävästi tarvittavaa osaamista. Projektipäällikön tehtävänä on sidosryhmäyhteistyö, koordinointi, tiedotus ja talousvastuu. (Laaksonen ym. 2012, 99.)

Vaasan kaupungilta hankkeen operatiiviseen toteuttamiseen osallistuivat Ikäkeskuksen johtaja, hankkeen projektipäällikkö Hannele Laaksonen, palveluohjaaja, hankkeen projektityöntekijät Sonja Sulkakoski ja Seija Nyqvist sekä järjestelmäasiantuntija Kari Nurmes. Talousvastaavana ovat toimineet Simo Koljonen ja Elisa Nurmimäki.

Vaasan ammattikorkeakoululta ovat hankkeen toteutuksessa olleet mukana tietojenkäsittelyn opettajat Kimmo Paulaharju, Klaus Salonen ja Mika Tamminen, sosiaali- ja terveysalalta lehtorit Heidi Blom, Suvi Kallio ja Ahti Nyman sekä hankekoordinaattori. Novialta hankkeeseen osallistuivat tutkimusjohtajat Kristian Blomqvist, Tony Pellfolk ja Annika Wentjärvi sekä lehtorit Barbro Mattsson-Lidsle, Nadja Suomela ja Sonja Kurten-Vartio sekä hankekoordinaattori.

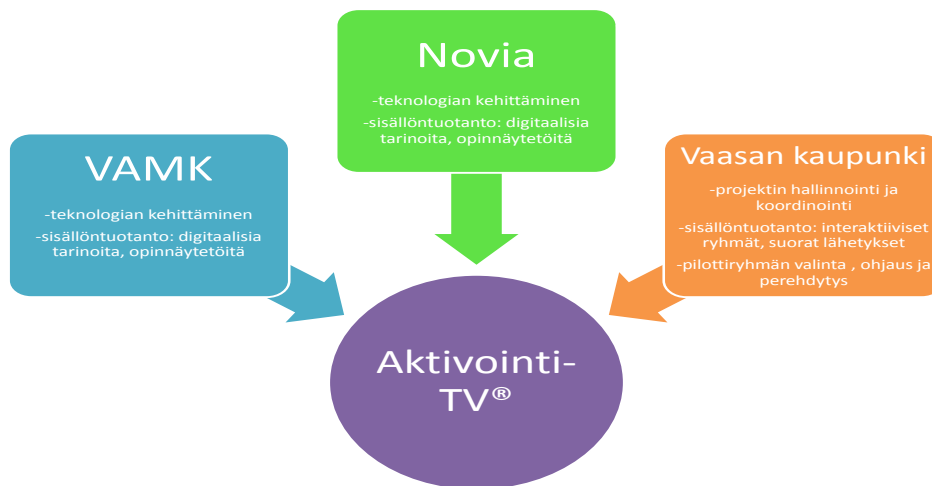
Projektiryhmään kuuluivat kaikki edelle nimetyt projektin operatiiviseen toimintaan osallistuneet osatoteuttajatahojen edustajat puheenjohtajana projektipäällikkö. Projektiryhmä jaettiin kolmeen alaryhmään, teknologiatyöryhmä, sisällön tuottamisen työryhmä sekä hallinnon ja talouden työryhmä. (Kuvio 1)



**Kuvio 1. Hankeorganisaatio.**

Lisäksi hanketta toteuttivat molempien ammattikorkeakoulujen tietojenkäsittelyn sekä sosiaali- ja terveysalan opiskelijat. Opiskelijat osallistuivat sekä ohjelmistojen ja laitteiden testaamiseen ja kehittämiseen että sisältöjen tuottamiseen.

Projektin osatoteuttajien kesken sovittiin työnjaosta teknologian testausten ja kehittämisen osalta siten, että Novia toteutti ohjauslaitteiden testaukset, kuten liiketunnistin- ja ääniohjaus, kosketusnäyttö, hiiri ja perinteinen kaukosäädinohjaus. Vaasan ammattikorkeakoulu rakensi sovelluksen open source -pohjaa ja siihen liittyvää teknologiaa sekä videoneuvottelujärjestelmää. (kuvio 2) Tämän lisäksi asiantuntijapalveluita ostettiin ulkopuolisilta asiantuntijoilta. Projektiin osallistuneet opettajat saivat Vaasan ammattikorkeakoulusta myös editointikoulutusta.



**Kuvio 2. Osatoteuttajien työn- ja vastuunjakomalli.**

### 2.1.1. Projektin tavoitteet ja sisältö

Vaasassa ja Pohjanmaalla todettiin olevan tarvetta lähteä kehittämään hyvinvointiteknologian osaamista ja käyttöönottoa ikäihmisten palveluissa, koska sen tyyppistä palvelu ei vielä ollut käytössä. Lähdettiin siitä perusajatuksesta, että teknologian avulla voidaan lisätä ikääntyneiden osallistumismahdollisuuksia, turvallisuuden tunnetta ja arjessa selviytymistä sekä kotona että kodinomaisissa ympäristöissä. Projektin lähtökohdaksi asetettiin ikäihmisille soveltuvan teknologisen avoimeen lähdekoodiin perustuvan sovelluksen mallintaminen.

Hankkeen tavoitteiksi asetettiin:

1. Pää tavoitteena on kehittää toimiva virtuaalinen avoimen lähdekoodin palvelujärjestelmä, jonka avulla voidaan tukea ja aktivoida kotona tai kodinomaisissa ympäristöissä asuvia ikääntyneitä ja heidän omaisiaan.
2. Kehittää ikääntyneiden parissa työskentelevän henkilöstön ja opiskelijoiden valmiuksia virtuaalisten palvelujen tuottamiseen ja hyödyntämiseen osana ikääntyneiden päivittäisiä palveluja.
3. Tuottaa kaksikielisiä palveluita, jotka ylläpitävät ikääntyneiden toimintakykyä, ehkäisevät syrjäytymistä, vähentävät yksinäisyyden ja turvattomuuden kokemusta auttamalla osallistumaan ja solmimaan uusia ihmissuhteita sekä kehittävät ikääntyneiden sähköisen asioinnin taitoja.
4. Vahvistaa uusien innovaatioiden kehittämistä, käyttöä ja koulutusta sosiaali- ja terveysalalla.

Ikäihmisille suunnatuissa aktivoivissa palveluissa pyritään ensisijaisesti siihen, että ikäihmiset osallistuisivat erilaisiin juhliin, viriketoimintaan ja ryhmätoimintoihin kotinsa ulkopuolella. On kuitenkin tilanteita, jolloin osallistuminen ei ole mahdollista kuten esim. lyhytaikainen toimintakyvyn lasku, leikkauksen jälkitila, masennus, liikenneyhteyksien puuttuminen tai muuten vaikeus osallistua erilaisiin aktiviteetteihin. Aktivointi-TV<sup>®</sup>:n palveluja lähdettiin suunnittelemaan ja kehittämään ensisijaisesti näille henkilöille. Katsottiin, että palvelujen avulla olisi mahdollista lisätä ikäihmisten vuorovaikutusta ja osallistumisen myötä myös yksinäisyys ja turvattomuus vähenevät sekä elämänlaatu lisääntyy.

Projektin aikana räätälöity ja mallinnettu Aktivointi-TV<sup>®</sup> sisältää seuraavat osat:

- **Videokirjasto**, josta jokainen voi omalla ajallaan katsella ohjelmia
- **Interaktiivinen reaaliajassa esitettävä ohjelma/ ryhmähuone**, johon osallistuja itse osallistuu omalla panoksellaan esim. keskustellen, mukana tehden, jne.
- **Interaktiivinen henkilökohtainen keskusteluhuone**, missä voi tavata läheisiä, ystäviä
- **Reaaliaikainen suora ohjelma** esim. juhlista, esiintymisistä, tms. (ei interaktiivisuutta)

Hankkeen aikana luovuttiin facebook-tyyppisestä kirjoitusalueesta ja sen kehittämiseksi, koska kyseisen tyyppisiä palveluja on jo saatavilla useita, joita kuka tahansa voi käyttää.





2011 oli tehotonta aikaa, koska kesällä toiminta oli kaikilla osa-toteuttajilla tauolla kesälomien yms. johdosta, joten projekti pääsi kunnolla alkamaan vasta elo-syyskuussa 2011, mikä jo heti alussa viivästytti hankkeen kaikkia aikatauluja (taulukko 2).

**Taulukko 2. Hankkeen teknologian suunnittelu, testaaminen ja räätälöinti.**

VAMK TK, Novia	Kevät 2011	Syksy 2011	Kevät 2012	Syksy 2012	Kevät 2013	Syksy 2013	Kevät 2014
Tuotettavien palveluiden määrittäminen Valittavien ohjelmistotyyppien valinta							
Käytettävien ohjelmien valinta, tekniikan valinta ja testaus Valittujen ohjelmistojen räätälöinnin aloitus Laitteistojen ja ohjelmistojen yhteensovitus Ohjelmien testaus muissa laitetekoonpanoissa Käyttöliittymän kehitys ja testaus.							
Ohjelmistojen, laitteistojen ja käyttöliittymän testaus pilottiryhmällä Räätälöinti jatkuu Toiminnallisuuden tarkistus Verkkopalvelujen vaatimustason määrittäminen							
Ohjelmistojen ja laitteistojen testaus jatkuu Lopullinen räätälöinti							
Hankkeen tulosten arviointi							

#### 2.1.4. Hankerahoitus ja laitteet

Hankkeen kokonaiskustannukset olivat 275 228 €. Hankkeeseen saatiin Pohjanmaan liitolta EAKR-rahoitusta, joten osatoteuttajien omarahoitusosuudeksi jäi 82 568 €. Hankkeen toteuttamista varten hankerahoituksella hankitut laitteistot tulivat hankkeen omistukseen. Hankeajan jälkeen laitteistojen omistus siirtyi hankkeen pääomistajalle eli Vaasan kaupungille hyödynnettäväksi jatkokäyttöä varten.

### 2.2. Tiedottaminen

Aktivointi-TV® -projektin viestinnässä erotettiin sisäinen viestintä ja ulkoinen tiedottaminen. Kaikessa sisäisessä viestinnässä korostettiin avointa ja runsasta vuorovaikutusta, joiden avulla pyrittiin henkilöstön ja toimijatahojen motivaation kohottamiseen ja ylläpitämiseen sekä mahdollisuuden vaikuttaa projektin aktiiviseen etenemiseen. Sisäisen viestinnän tavoitteena oli projektin sujuva ja laadukas eteneminen, toiminnan avoimuuden ja näkyvyyden lisääminen sekä verkostoitumisen edistäminen. Tehokkaalla ja kohderyhmien mukaisella viestinnällä pyrittiin yhteistyön vahvistamiseen eri toimijaosapuolten kesken. Projektin työryhmiä kannustettiin pitämään kokouksiaan riittävän usein, jotta kaikki voivat osallistua ja tieto kulkee.

Ulkoisen tiedottamisen tavoitteena oli tehdä projekti tunnetuksi paikallisesti, alueellisesti sekä kansallisesti, lisätä tietoutta teknologian hyödyntämismahdollisuuksista ikäihmisten palveluissa ja vahvistaa Vaasan kaupungin ja ammattikorkeakoulujen imagoa teknologisten hyvinvointipalvelujen kehittämisen ja koulutuksen asiantuntijoina sekä edistää sidosryhmien verkostoitumista.

#### *Sisäinen viestintä*

Sisäisen viestinnän kohderyhmiä ovat projektin ohjausryhmä, projektiryhmä, alaryhmät, hankkeen toteuttajatahojen henkilöstö ja opiskelijat sekä keskeiset sidosryhmät. Sisäisestä viestinnästä vastaa projektipäällikkö yhdessä kaikkien osatoteuttajien kanssa seuraavasti (Taulukot 3 ja 4). Projektipäällikkö teki projektin alussa sisäistä viestintää varten PowerPoint-esityksen, jota kaikki käyttivät tiedottaessaan sovitun tahoja. Tällä pyrittiin varmistamaan se, että kaikki esittävät informaation samassa muodossa ja samanlaisena.

**Taulukko 3. Projektipäällikön ja projektityöntekijän vastuut sisäisessä viestinnässä.**

Projektipäällikkö Hannele Laaksonen	Projektityöntekijä Sonja Sulkakoski, Seija Nyqvist
<ul style="list-style-type: none"> <li>- projektin ohjausryhmä</li> <li>- projektiryhmä</li> <li>- talouden ja hallinnon alaryhmä</li> <li>- Koti- ja laitoshoidon johtoryhmä</li> <li>- Ikäkeskuksen henkilöstö</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sisällön tuottamisen alaryhmä</li> <li>- palvelutalojen henkilöstö</li> <li>- Vuorikeskuksen toimijat</li> <li>- hankkeeseen osallistuvat ikäihmiset, pilottiryhmäläiset</li> <li>- kokemuskertojat</li> </ul>

**Taulukko 4. Sisäisen viestinnän vastuuhenkilöt Vaasan ammattikorkeakoulussa ja Yrkeshögskolan Noviassa.**

VAMK	Novia
<b>Vastuuopettaja, it-ala</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- teknologian alatyöryhmä</li> <li>- it-henkilöstö ja opiskelijat</li> </ul> <b>Vastuuopettaja, terveysala</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- henkilöstö ja opiskelijat</li> </ul> <b>Vastuuopettaja, sosiaaliala</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- henkilöstön ja opiskelijat</li> </ul> <b>Hankekoordinaattori</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- talous- ja hallintoasiat hankkeessa työskenteleville</li> </ul>	<b>Vastuuopettaja, it-ala</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- henkilöstö ja opiskelijat</li> </ul> <b>Vastuuopettaja, terveysala</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- henkilöstö ja opiskelijat</li> </ul> <b>Vastuuopettaja, sosiaaliala</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- henkilöstö ja opiskelijat</li> </ul> <b>Hankekoordinaattori</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- talous- ja hallintoasiat hankkeessa työskenteleville</li> </ul>

Sisäistä viestintää on projektin aikana toteutettu sähköpostilistojen, verkkosivujen, ilmoitustaulujen, esitteiden ja yhteistyökokousten/ -tilaisuuksien avulla. Ohjausryhmän, projektiryhmän ja alaryhmien kokouksista on tehty muistiot, jotka on tallennettu Moodle-ympäristöön ja myös lähetetty kaikille osallistujille sähköpostin liitetiedostona. Myös muiden kokousten tiedot ja puolivuositteiset väliraportit, joissa on tiedotettu Aktivointi-TV® -projektista, on tallennettu Moodleen. Kaikki projektin toimijat eivät kuitenkaan jostain syystä käyttäneet Moodle-ympäristöä, vaikka se oli kaikille ammattikorkeakoulun edustajille ennestään tuttu työväline. Sisäisen tiedotuksen toteutumiseen palataan vielä projektin arvioinnin yhteydessä.

### Ulkoisen tiedottaminen

Ulkoisesta tiedottamisesta vastasi projektipäällikkö, joka delegoi tiettyjä tiedotusasioita myös projektityöntekijälle. Ulkoisen tiedottamisen kohderyhmiä ovat olleet kuntalaiset, Pohjanmaan kunnat, luottamusmiehet, tiedotusvälineet ja rahoittaja.

Ulkoista tiedottamista toteutettiin myös kansainvälisesti, kun projektista saatiin lyhyt artikkeli Baltic Cities Bulletin -lehteen kesällä 2012. Lehteä toimittaa Union of the Baltic Cities, joka on kymmenen Itämeren ympärillä olevan maan ja 100 kaupungin verkostoyhteistyön väline.

Projektin internetsivut (<http://aktivointi-tv.vaasa.fi>) perustettiin syksyllä 2011 (Kuvio 4) ja samassa yhteydessä kehitettiin projektille oma logo sekä projektin nimi rekisteröitiin Aktivointi-TV®-tavaramerkillä.



Kuvio 4. Projektin kotisivun näkymä.

### 2.3. Projektin arviointi

Projektissa toteutettiin ns. monnitahoarviointia (Vartiainen 2007, 153) käyttäen laaja-alaista näkökulmaa, mihin osallistui useita eri avainryhmiä. Näkökulmat ovat keskenään tasa-arvoisia ja tuloksena syntyy kuvaileva analyysi kohteesta. Arviointi suoritettiin tavoiteperusteisesti, mutta se sisältää formatiivista ja summatiivista (Robinson 2001, 83) sekä sisäistä ja ulkoista arviointia. Formatiivisen arvioinnin luonne on toimintaa muokkaavaa ja tehtävä on tavoitteiden selkiyttäminen sekä tiedon kerääminen projektin toteutuksesta, edistymisestä ja ongelmista. Formatiivinen arviointi on luonteeltaan kvalitatiivista ja jatkuvaa tarkoituksena muuttaa toimintaa, mikäli arviointi antaa siihen aiheita. Summatiivinen arviointi: keskittyy vaikutusten arviointiin

ja on yleensä kvantitatiivista eli määrällistä. (Robinson 2001, 83) Arvioinnin avainryhmät on esitetty kuviossa 5.



**Kuvio 5. Arvioinnin avainryhmät.**

Projektissa Sisäistä arviointia kutsutaan nimellä itsearviointi, mikä tarkoittaa sitä, että arviointi suoritetaan omana työnä. Sisäisen arvioinnin kohteena olivat pilottiryhmäläiset, omaiset, kokemuskertoajat, projektihenkilöstö ja opiskelijat. Projektissa toteutettiin ulkoinen arviointi ammattikorkeakulun opiskelijoiden (YAMK) avulla sekä syksyllä 2012 että syksyllä 2013, josta on tehty yhteenveto lukuun 6. Ulkoisen arvioinnin kohteena oli projektin sisäinen toiminta ja hallinnointi.

Arvioinnissa on teknisen suoriutumisen lisäksi erityisesti arvioitu käyttäjien ja palveluiden tuottajien kokemuksia, jotta kyettiin selvittämään rakennetun sovelluksen todellinen käytettävyys. Arviointia varten kehitettiin erilaisia mittareita, joilla kyettiin saamaan monipuolista tietoa hankkeen eri osapuolilta. Arviointien tulokset esitetään luvussa 6.



### 3. PALVELUJÄRJESTELMÄN RAKENTAMINEN

Projektisuunnitelmassa sovittiin työnjaosta ammattikorkeakoulujen välillä siten, että Novialla keskitytään järjestelmän ohjauslaitteiden testaukseen (esim. kosketusnäyttö, ääni- ja liiketunnistin) ja VAMK:ssa järjestelmän rakentamiseen. Tässä luvussa esitetään ensin järjestelmän osat ja testaukset sekä rakennettu palvelumalli, minkä jälkeen tarkastellaan juridisia ja eettisiä ratkaisuja.

#### 3.1. Järjestelmä koostuu monista osista

*Kari Nurmes, projektityöntekijä, Vaasan kaupunki*

Aktivointi-TV® -järjestelmä oli tarkoitus rakentaa avoimen lähdekoodin (open-source) pohjalle, jolloin välttyään erilaisilta lisenssimaksuilta ja toisaalta muiden kuntien mahdollisuus ottaa valmis ohjelma käyttöön olisi helpompaa. Käytettäviksi ohjelmistoiksi valittiin OpenMeetings-videoneuvotteluohjelmisto ja videoiden katseluun Kultura-ohjelmisto. Suorien lähetysten toteuttamiseen testattiin internetistä saatavia erilaisia ilmaisia streamauspalveluja, mutta päädyttiin yhteistyöhön paikallisen Anvia-yhtiön kanssa. Palvelinkäyttöjärjestelmäksi otettiin käyttöön Linux. Asiakkaan työasemaksi testattiin myös Linux -työasemaan, mutta päädyttiin kuitenkin myöhemmin Windows -työasemaan. Käyttöliittymä ohjelmoitiin JavaScriptillä, HTML5:llä ja CSS:llä.

##### 3.1.1 Palvelinten käyttöjärjestelmä

Palvelinten käyttöjärjestelmäksi valittiin siis Linux ja testiympäristö rakennettiin Vaasan ammattikorkeakoulussa (VAMK) yhteen virtuaalisen Debian-linux koneeseen. Tuotantoon siirrettäessä jouduimme kuitenkin vaihtamaan toiseen Linux -järjestelmään. Valitut open-source -ohjelmistot toimivat kuitenkin useilla eri Linux -malleilla, joten niiden asennuksessa ei ilmennyt suuria ongelmia.

Palvelintarjoajat kilpailutettiin vuoden 2012 lopussa ja kahden virtuaalipalvelimen ylläpitäjäksi valittiin Pietarsaaren Seudun Puhelin Oy (JNT). Päätimme asentaa suorituskykyisistä OpenMeetingsin ja Kulturen eri koneisiin, joten Aktivointi-TV® -ympäristö rakennettiin kahteen eri palvelimeen. Sopimus tehtiin huhtikuussa 2013. Sopimukseen määriteltiin virtuaalikoneiden muisti- ja prosessorikapasiteetti pienen pilottiryhmän mukaiseksi, mitä olisi mahdollisuus lisätä projektin loputtua ja asiakasmäärien kasvaessa. Samaten levykapasiteetti määriteltiin testiajan tarpeiden mukaiseksi. Aktivointi-TV® -palvelinten käyttöjärjestelmäksi valittiin Ubuntu, mistä ei koitunut kuitenkaan ongelmia, koska kumpikin käyttämämme ohjelmisto tuki Ubuntu.

### 3.1.2 Käyttöliittymän testaus ja muokkaus

Käyttöliittymä rakennettiin aluksi Yrkeshögskolan Novian toimesta VAMK:n testi-koneeseen käyttäen eri Web-tekniikoita. Koska Novia testasi mm. eri hallintalaitteita, kuten liiketunnistinta, käyttöliittymän koodi oli uusittava tuotantoa varten. Lisäksi ohjelmiston hallinta, käyttäjien tunnistus, eri kielivaihtoehtojen mahdollisuus, käyttäjäryhmät ym. asiat lisättiin, joten koko käyttöliittymän koodaus aloitettiin alusta huhtikuussa 2013 käyttäen JavaScript, HTML5, CSS Web -tekniikoita. Käyttöliittymä on optimoitu ja testattu Chrome -selaimelle.

Käyttäjien tunnistus toteutettiin tietokantaan tallennetulla tunnuksella ja salasanalla. Tavalliselta käyttäjältä nämä tiedot kysytään aina Aktivointi-TV® Web-sivulla. Pilottiryhmäläisille nämä tallennetaan selaimen muistiin, joten niitä ei kysytä pilottiryhmään kuuluvien kirjautuessa sisälle ohjelmaan. Pilottiasiakkaiden koneet laitettiin Windows -käynnistyksessä käynnistämään Chrome selain ja avautumaan suoraan Aktivointi-TV® Web-sivulle. Chrome -selain menee -kiosk -tilaan, jolloin selaimen valintariviä ei näy. Käyttäjä pystyy lopettamaan selaimen Aktivointi-TV® näytön ”virta”-nappulasta, jolloin hän palaa Windows -työpöydälle, jonne on myös tehty ”Sammuta kone”-ikoni koneen sammuttamiseksi. Windows -työpöytä on normaalisäilytöinen, joten käyttäjä voi taitojen lisääntyessä käyttää selainta Internetin selaukseen. Tämä oli yksi tärkeä syy Windowsin valinnaksi Linuxin sijaan työaseman käyttöjärjestelmäksi. Kielivaihtoehdot toteutettiin määrittelemällä kaikki teksti dynaamisesti haettavaksi tietokantataulusta valitun kielen mukaan. Kielivaihtoehtoja on kolme. Käytössä ovat suomi ja ruotsi.

Aktivointi-TV® -käyttöliittymän hallintaan rakennettiin Admin-sivusto, jossa määritellään käyttäjät, ja käyttäjäryhmät, sekä hallitaan keskusteluhuoneita, määritellään suorat lähetykset ja eri kenttien tekstit. (Kuvio 6) Lisäksi Aktivointi-TV®:n käytöstä saa tilastotietoa sekä näytölle että CSV -tiedostoon.



**Kuvio 6. Aktivointi-TV® Admin -panelintoiminnat.**

### 3.1.3 Asiakkaiden koneet, oheislaitteet ja käyttöjärjestelmä

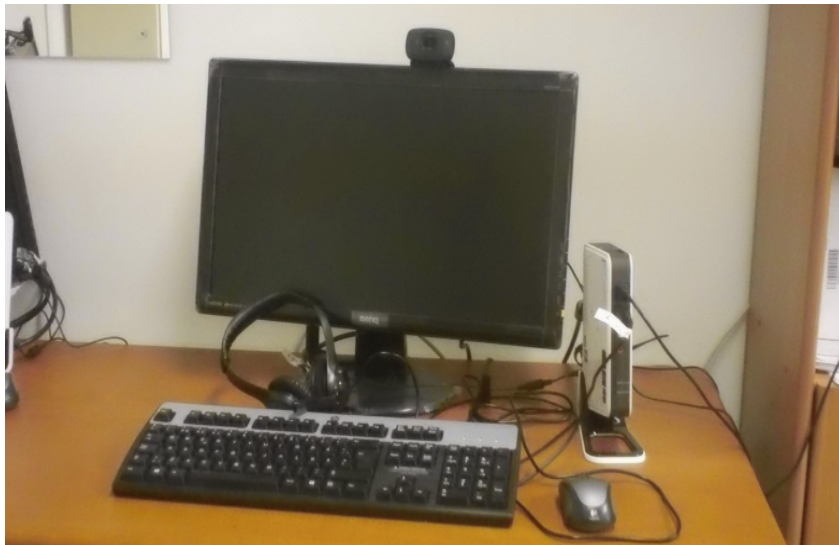
Asiakkaiden koneet pyrittiin saamaan mahdollisimman yksinkertaiseksi sekä kokoonpanoltaan että käynnistykseltään. Käynnistyksen haluttiin tapahtuvan ainoastaan virran kytkennällä, jonka jälkeen kone menisi suoraan Internetiin ja kirjautuisi koneeseen sidotulla käyttäjätunnuksella Aktivointi-TV® Web-sivustolle. Pilottiryhmän laitteeksi valittiin heti aluksi pieni pöytäkone, jossa ei ollut mitään oheislaitteita.



Näitä testattiin kahdelta eri valmistajalta. Koneella ei sinänsä ole mitään erityisiä vaatimuksia Aktivointi-TV® -käyttöön. Oheislaitteet, kuten näppäimistö, hiiri, web-kamera ja näyttö, ostettiin erikseen.

Tableteista testattiin kahta mallia, Android -käyttöjärjestelmällä olevaa sekä Windows 8 konetta. Tablettikoneet todettiin kuitenkin Aktivointi-TV® -kokemuskertojaryhmässä liian raskaaksi pitää kädessä ja näyttö oli liian pieni eikä kosketusnäyttö reagoinut tarpeeksi hyvin tähän tarkoitukseen. Molemmissa toimivat OpenMeetings sekä Kaltura, mutta käyttö oli kuitenkin hankalaa ja hidasta. Molempia testattiin SIM-kortin ja WLAN -yhteyden kautta. Videoneuvottelussa käyttökokemus oli huono.

Pilottiryhmälle valittuun koneeseen otettiin iso 21,5” näyttö, jossa on sisäänrakennetut kaiuttimet. Kaiuttimet todettiin kuitenkin joillekin käyttäjille ehkä liian tehottomiksi, mutta vaihtoehtona olleena lisäkaiuttimia ei kuitenkaan otettu käyttöön. Kosketusnäyttö toimi myös erinomaisesti Aktivointi-TV® -näyttöjen kanssa, mutta sen kalleuden takia, sitä ei testattu pilottiryhmäläisten kanssa. Näytön kaiuttimen ja web-kamerassa olevan mikrofonin kautta videoneuvottelut toimivat, mutta pilottiryhmän käytössä todettiin OpenMeetings -videoneuvottelun sujuvan paremmin kuuloke / mikrofoni yhdistelmällä, jotka sitten toimitettiin kaikille pilottiryhmäläisille. Pilottiryhmäläisten koneisiin liitetyt laitteet olivat näppäimistö, hiiri, web-kamera, jossa on mikrofoni sekä USB -kuuloke/mikrofoni. (Kuvio 7)



**Kuvio 7. Pilottiryhmäläisen laitekokonaisuus.**

### 3.1.4 OpenMeetings -videoneuvotteluohjelma

Apache OpenMeetings on open-source -videoneuvotteluohjelma, joka otettiin heti projektin alussa testattavaksi. Vaasan ammattikorkeakoulu asensi OpenMeetings -ohjelmiston testikoneeseensa. OpenMeetingsistä haluttiin poistaa tarpeettomia optioita näytöltä, joten pyynnöstä OpenMeetings -tuki tekikin uusiin versioihin huonekohtaisia optioita, joilla voitiin minimoida haluttuja toimintoja pois näytöltä. OpenMeetings -näytön vasemmassa reunassa olevaa sisäänkirjautuneiden listaa eivät järjestelmänhaltijat kuitenkaan suostuneet poistamaan. OpenMeetings -ohjelmisto otettiin kuitenkin käyttöön, vaikka sen videokäyttöliittymää ei saatu kaikilta osin poistetuksi turhista optioista. Pilottiryhmäläiset oppivat kuitenkin käyttämään kyseistä näyttöä. OpenMeetings -videoneuvottelunäyttö laitettiin avautumaan suoraan HTML -sivuun, jonne lisättiin myös Keskeytä keskustelu -valinta. Videoneuvottelussa on ilmennyt joitain ongelmia, kuten äänen pätkintä, mutta nämä liittyvät koko ketjuun palvelimiseen ja tietoliikenteeseen eikä välttämättä OpenMeetings -ohjelmistoon.

### 3.1.5 Kaltura -videokirjasto-ohjelman testaus ja käyttöliittymä

Kaltura on open-source -videokirjasto-ohjelmisto, johon pystyy lataamaan omia videoita ja määrittelemään eri videokategorioita. Kalturassa on videoiden katsomiseen oma käyttöliittymä, mutta Aktivointi-TV® -käyttöä varten teimme tähän täysin oman käyttöliittymän, josta videot näytetään. Aktivointi-TV®:n videokirjasto-käyttöliittymä lukee Kalturan MySQL -tauluista videotiedot kategorioineen ja tekee helppokäyttöisen näytön, josta valitaan kategoria ja startataan video. Videot tulevat selattavaan listaan, jossa on pieni thumbnail-kuva videosta sekä videotietoja. Videon näytössä käytetään Kalturan omaa playeria, joten videon selaus ja äänitasot hoidetaan sen liukukytkimillä. Nämä liukukytkimet ovat aika pienet, mutta niiden käytönkin pilottiryhmäläiset oppivat. Player on upotettu HTML -koodiin, joten voimme lisätä ison Lopeta video-valinnan sivun alareunaan.

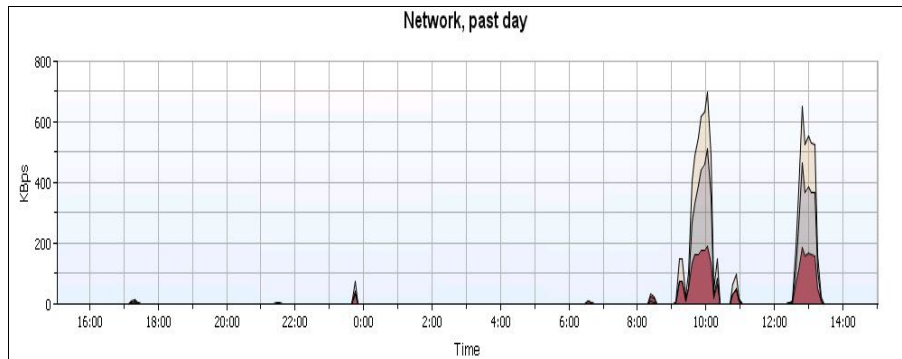
### 3.1.6 Suorien lähetysten toteuttaminen

Suoria lähetyksiä koetettiin aluksi toteuttaa videokameraan liitettävällä miniCaster-laitteella, joka lukee kameran videosignaalia ja streamaa sen Internetiin halutulle streamaus-palvelimelle. Testissä käytettiin miniCasteriin liitettävää mookkulaa ja Vaasan ammattikorkeakoululla käytössä olevaa Adoben Media Serveriä. MiniCaster-laitte hylättiin, koska toiminnassa oli jonkin verran ääniongelmia eikä löydetty myöskään yhteensopivaa open-source Media Server -ohjelmistoa. Seuraavaksi testattiin Internetistä löytyviä ilmaisia streamauspalveluja, joista valittiin Ustream -palvelu. Tämä upotettiin Aktivointi-TV® -sivustolle ja toteutettiin kaksi suoraa lähetystä. Paikallinen yhtiö Anvia toteuttaa omia paikallisia lähetyksiä streamauspalveluna ja he pystyivät tarjoamaan Aktivointi-TV®:lle streamauspalvelua heidän tekniikkallaan. Tämä otettiin lopulta käyttöön.

Suorat lähetykset toteutettiin kannettavalla tietokoneella, jossa oli tasokas web-kamera ja Anvian lähetysohjelma. Yhteys hoidettiin 4G wlan-mokkulan kautta, joten lähetyksiä voitiin tehdä mobiilisti. Jatkossa Anvian tekniikka mahdollistaa useamman kameran ja miksauspöydän käytön. Neljän kameran miksauspöytä oli ostettu jo alkuperäisiin testeihin.

### 3.1.7 Tietoliikenneyhteydet

Aktivointi-TV® -virtuaalipalvelimet ovat Pietarsaaren Seudun Puhelin Oy:llä ja pilottiryhmän testin ajaksi ne oli kytketty 50/50MB dedikoidulla yhteydellä Internetiin. Oheisessa kuvassa 8 on yhtenä päivällä ollut kaksi ohjattua ryhmäkeskustelua, joissa on ollut 4 henkilöä videoneuvottelussa. (Kuvio 8) Tietoliikennekuorma on ollut maksimissaan n.700 Kbps, joten kapasiteetti on ollut riittävä. Pilottiryhmäläisille otettiin paikalliselta yhtiöltä Anvialta kiinteä yhteys Internetiin. Kaupungissa oleviin kahteen asuntoon saatiin kaapelilaajakaista 50/5M ja muihin saatiin kuparilaajakaista 10/2M tai 24/2M.



**Kuvio 8. Tietoliikennekuorma videoneuvotteluiden aikana.**

Pilottiryhmäläisten huoneisiin ei haluttu vetää verkkokaapeleita tietokoneesta modeemiin, joten käytettiin langatonta yhteyttä. Kupari ADSL -yhteyksissä käytettiin 300MBps -reitittimiä ja kaapeliyhteyteen käytettiin 802.11n (brutto 600 Mbit/s) tukevaa reititintä. Kaikki nämä toimivat hyvin, joskin puheen viivettä on ajoittain n.1 sekunti, mutta viive ja äänen pätkintä johtuvat monen asian summasta, ei pelkästään langattomasta yhteydestä modeemi/reitittimeen, eikä Internet -yhteyden nopeudesta.

Yhdellä pilottiryhmäläisellä oli aluksi oma 4G -mokkula-yhteys Internetiin, mutta yhteys ei soveltunut videoneuvotteluun, vaikka videoiden katselu kyllä onnistui hyvin. Vaasan kaupungin keskusteluryhmien vetäjät ovat Vaasan kaupungin kiinteän verkon kautta yhteydessä Internetiin ja palvelimiin. Tässä yhteydessä todettiin myös viivettä.

### 3.1.8 Käyttötietojen kerääminen

Testauksen jälkeen ja pilottijakson alettua haluttiin tietoa eri toimintojen käyttömäärästä. Tätä varten Aktivointi-TV® -ohjelmistoon rakennettiin käyttöloki, joka kirjaa eri toimintojen käytön ja esimerkiksi eri videoiden katsontakerrat. Sivustojen käytön seuranta otettiin myös Google Analytics-ohjelmisto, joka ei kerää yksilöityä tietoa, vaan ainoastaan verkkosivuston käytön lukumäärän. Aktivointi-TV® -sivustolle evät pääse muut kuin tunnuksen omaavat, mutta Analyticsistä saadaan tietoa myös kaikista kirjautumissivulla kävijöistä.

### 3.2 Aktivointi-TV® palvelumalli

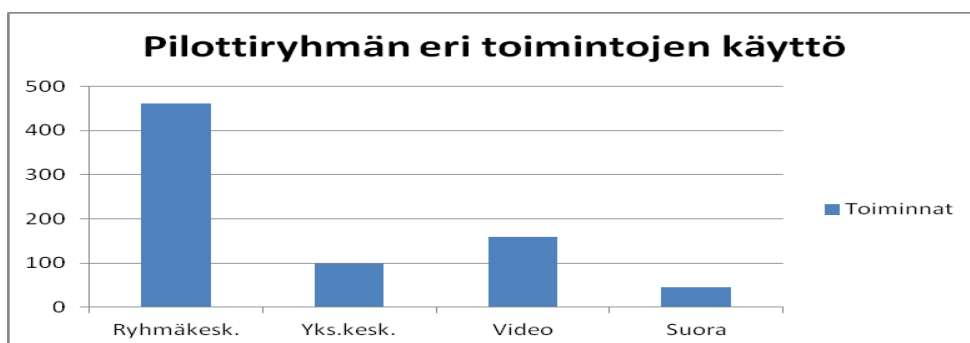
Aktivointi-TV® antaa kotona asuville senioreille, jotka eivät pääse helposti liikkumaan kodin ulkopuolelle, mahdollisuuden tietokoneen välityksellä osallistua videokeskusteluihin sekä katsoa Aktivointi-TV®:lle tehtyjä videoita ja suorja lähetyksiä. Jokaiselle on määritelty myös henkilökohtainen huone, jossa voi tapata läheisiä kahdenkeskisessä keskustelussa. (Kuvio 9)



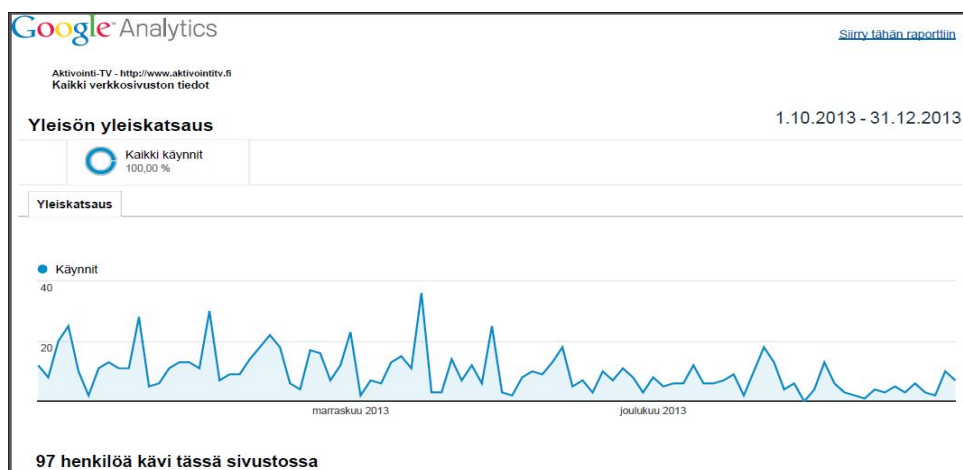
**Kuvio 9 . Aktivointi-TV®:n palvelut.**

Interaktiivisia lähetyksiä varten on Aktivointi-TV® -käyttöliittymään määritelty eri tarkoitusta varten ”huoneita”. Huoneet ovat avoinna määriteltyinä aikoina tai ne ovat kunkin käyttäjän yksityishuoneita, jonne on pääsy vain rajatuilla henkilöillä. Huoneisiin menemällä käyttäjä osallistuu videoneuvotteluun muiden huoneessa olevien kanssa. Voidaan myös määritellä teemahuoneita, joissa on esimerkiksi ohjattua viriketoimintaa tai tuolijumppaa. Aktivointi-TV®:lle tehdään senioreille suunnattuja videoita, joita sitten Aktivointi-TV® -käyttäjät voivat katsoa tietokoneellaan. Aktivointi-TV® -suorat lähetykset lähetetään Aktivointi-TV®:n toimesta eri tilaisuuksista, tapahtumista tai muista kiinnostavista kohteista.

Oheisessa kuviossa 10 on pilottiryhmäläisten kaikkien toimintojen käyttö. Käyttöä on laskettu kunkin toiminnan klikkaus käyttöliittymästä. Jos käyttäjä on klikannut esiesimerkiksi video-valintaa ja vain selannut olemassa olevia videoita, on tämä laskettu käynniksi. Samoin, jos henkilö on klikannut ja katsonut onko ryhmäkeskusteluja, se on laskettu yhdeksi käynniksi. Näin on saatu selville kiinnostus eri toimintoihin. Suorat lähetykset -toiminto on aloitettu marraskuussa 2013.



**Kuvio 10 . Pilottiryhmäläisten eri toimintojen käyttömäärät ajalla 14.8.2013 – 31.12.2013.**



**Kuvio 11 . Google Analytics tilasto päivittäisistä kävijämääristä.**

Google Analytics seuraa Aktivointi-TV® -sivuilla kävijöiden määrää. Ohessa (Kuvio 11) päivittäistä статистиikkaa ajalta 1.10.2013–31.12.2013. Yksilöityjä kävijöitä on ollut 97.

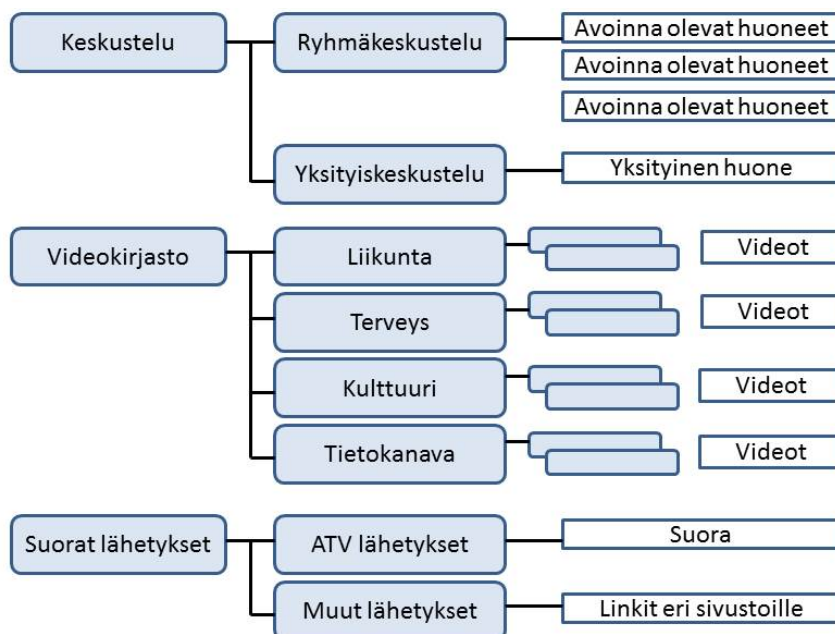
### 3.2.1 Asiakkaan käyttöliittymä

Asiakkaan käyttöliittymä tehtiin hiirellä ohjattavaksi. Asiakaskoneissa on myös näppäimistö, mutta ohjaus tapahtuu pääasiassa hiirellä. Käyttöliittymän eri valinnat ovat

isoja selkeitä ruutuja, joten uusikin tietokoneen ja hiiren käyttäjä oppii nopeasti hallitsemaan eri toimintoja (Kuvio 12). Videolistalla ainoastaan tarvitaan vierityspalkin hallintaa, mutta senkin pystyy tekemään näppäimistön nuolinäppäimillä ja käyttäjät ovat oppineet tämän hyvin (Kuvio 13).



Kuvio 12 . Aktivointi-TV® etusivu.

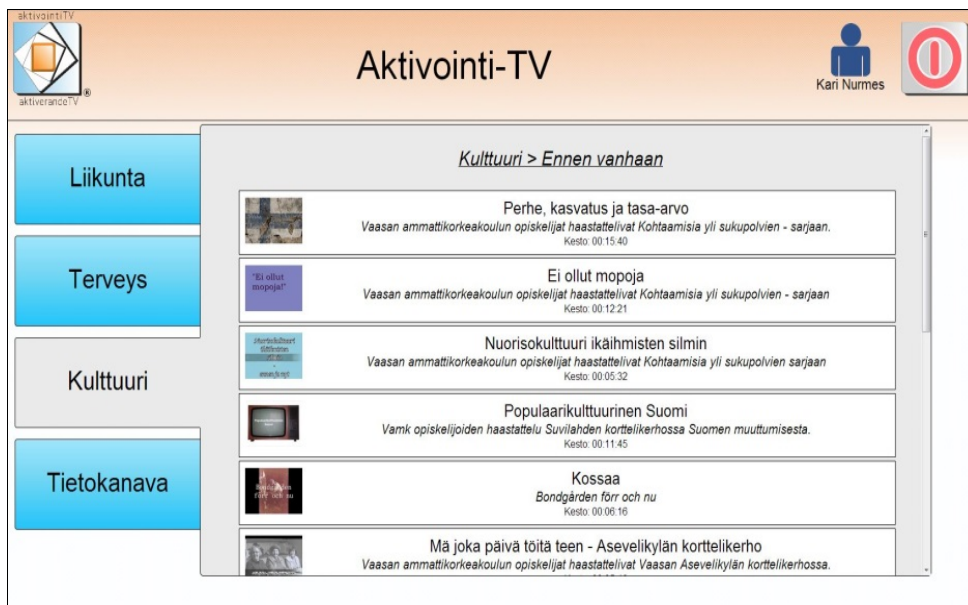


Kuvio 13 . Aktivointi-TV® -käyttöliittymän valinnat.

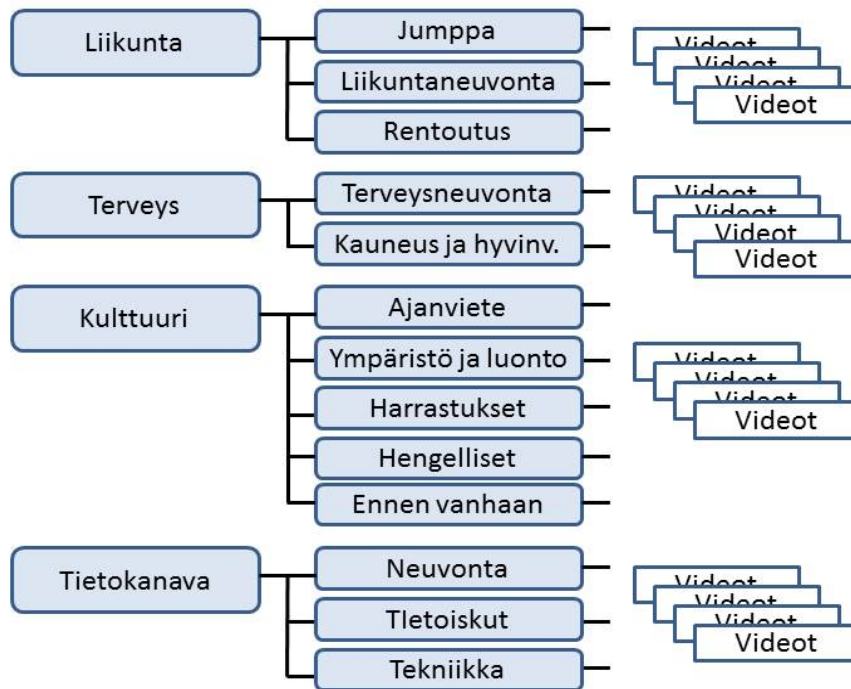
### 3.2.2 Videokirjasto

Aktivointi-TV®:n videokirjasto tarjoaa käyttäjille erilaisia videoita, joita ovat tehneet ammattikorkeakoulujen opiskelijat ja Ikäkeskuksen viriketoiminta. Sosionomi- ja sairaanhoitajaopiskelijoille videoiden tekeminen tuo mahdollisuuden tutustua uuteen tekniikkaan ja työskentelytapaan. Projektissa mukana olevat Ikäkeskuksen viriketoiminnanohjaajat ovat saaneet myös uutta oppia videoinnista ja editoinnista. Kuviossa 14 on esitetty videokirjaston sivu, josta valikkoja painamalla pääsee etsimään eriaiheisia videoita.

Videoita on tuotettu kategorioihin liikunta, terveys, kulttuuri ja tietokanava (Kuvio 14). Liikunta-aihe sisältää jumppaa, liikuntaneuvonta ja rentoutusta. Kauneus ja hyvinvointi sekä terveysneuvonta kuuluvat Terveys-aiheen kategoriaan. Kulttuuri-aihe on laajin kokonaisuus ja siihen kuuluvat alaryhmät ovat harrastukset, ajanviete, hengelliset ohjelmat, ympäristö ja luonto sekä Ennen vanhaan. Neuvonta, tietoiskut ja tekniikka sisältyvät Tietokanava kategoriaan. (Kuvio 14)



Kuvio 14 . Aktivointi-TV® -videokirjaston videolista-näyttö.



**Kuvio 15. Aktivointi-TV® -videokategoriat.**

Videoita on projektin aikana tuotettu yhteensä 109, joista vuonna 2012 yhteensä 41 kpl ja vuonna 2013 yhteensä 68 kpl. Ennen vanhaan –aihealue on ollut suosituin aihealue videoiden tuottamisessa. Seuraavaksi suosituimpia ovat olleet Ajanviete ja Neuvonta sekä Terveysneuvonta. (Taulukko 5)

**Taulukko 5. Tehtyjen videoiden lukumäärä kategorioittain.**

Kategoria	Esimerkki sisällöstä	Lukumäärä		
		2012	2013	Yht.
Jumppa	"Pausjumppa med Sandra och Anne"	5	4	9
Liikuntaneuvonta	"Kaatumisen ehkäisy"	2	2	4
Rentoutus	"Rentoutusvideo"	3	2	5
Terveysneuvonta	"Lonkkaleikkauspotilaan jatkohoito"	4	6	10
Kauneus ja hyvinvointi	"Ihohoidon perusteet"	0	2	2
Ajanviete	"Duo Sera esitys Vuorikodilla"	8	13	21
Ympäristö ja luonto	"Vaasan rakennuksia"	4	2	6
Harrastukset	"Helin lahjakassi ystävälle"	5	3	8
Hengelliset	"Laula kanssani Ajurilla"	1		1
Ennen vanhaan	"Ei ollut mopoja"	3	22	25
Neuvonta	"Kelan eläkettä saavan hoitotuki"	5	10	15
Tietoiskut	"eReseptin ohjeistus"	1	2	3
Tekniikka		0	0	0
<b>Yhteensä</b>		<b>41</b>	<b>68</b>	<b>109</b>



Vaasan ammattikorkeakoulun opiskelijat ovat tuottaneet videoista 61 % ja Ikäkeskus 24 %. Vaasan aikuiskoulutuskeskus/Vaasan ammattiopisto lähti mukaan videotuotantoon vuonna 2013 ja sieltä valmistuikin 8 videota. Projektille tuotettujen videoiden määrä on merkittävä saavutus. (Taulukko 6.)

**Taulukko 6. Videoiden tekijät.**

Tekijä	2012 f	2013 f	Yht. f	Yht. %
Ikäkeskus/Aktivointi-TV®	10	16	26	24
Vaasan ammattikorkeakoulu	24	42	66	61
Yrkeshögskolan Novia	7	2	9	8
Vaasan aikuiskoulutuskeskus/Vaasan ammattiopisto	0	8	8	7
<b>Yhteensä</b>	<b>41</b>	<b>68</b>	<b>109</b>	<b>100</b>

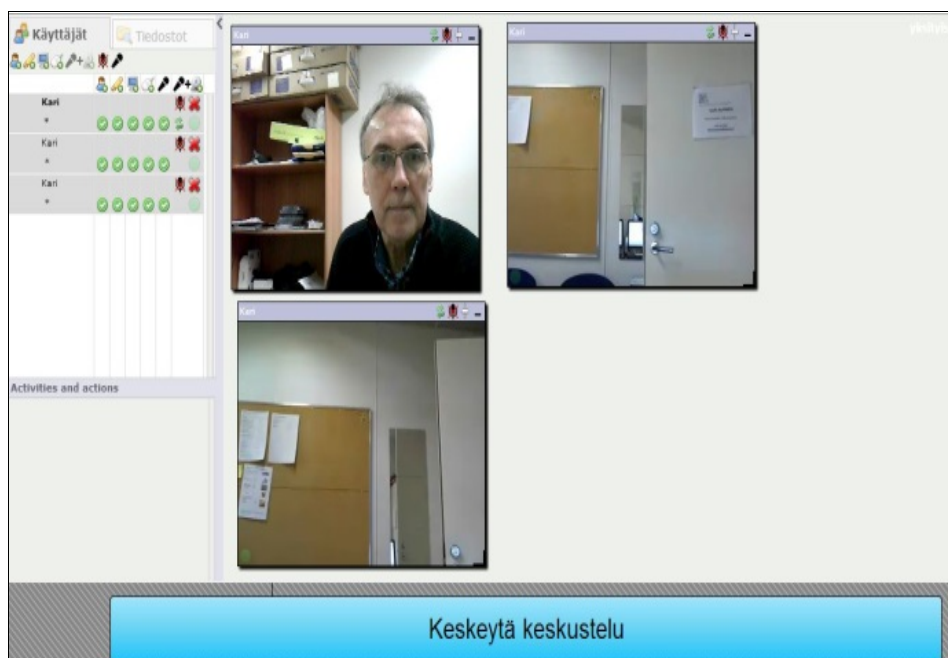
### 3.2.3 Interaktiiviset ohjelmat

Interaktiiviset ohjelmat ovat ohjaajan vetämiä keskusteluita tai muunlaisia ohjelmia, esimerkiksi jumppatuokioita. Käyttäjät osallistuivat ohjelmaan menemällä tätä varten avoinna olevaan ”huoneeseen”, joka avasi käyttäjälle videoneuvottelun muiden huoneessa olevien kesken. Huoneessa voi olla vetäjä, esimerkiksi Vaasan kaupungin viriketoiminnan ohjaamissa keskusteluissa, tai sitten huone voi olla aina avoinna oleva yleinen keskusteluhuone. Käyttäjillä voi olla myös yksityisiä huoneita, jonne pääsevät vain määritellyt käyttäjät, esimerkiksi sukulaiset. Interaktiiviset ohjelmat mahdollistavat kotona asuville osallistua videoneuvottelun avulla erilaisiin ohjattuihin toimintoihin tai keskusteluihin sukulaisten ja ystävien kesken. (Kuvio 16)



**Kuvio 16. Interaktiiviset keskusteluhuoneet.**

Kuviossa 17 on näkymä keskusteluhuoneesta. Näytön alaosasto voi keskeyttää keskustelun ja siirtyä vaikka videokirjastoon.



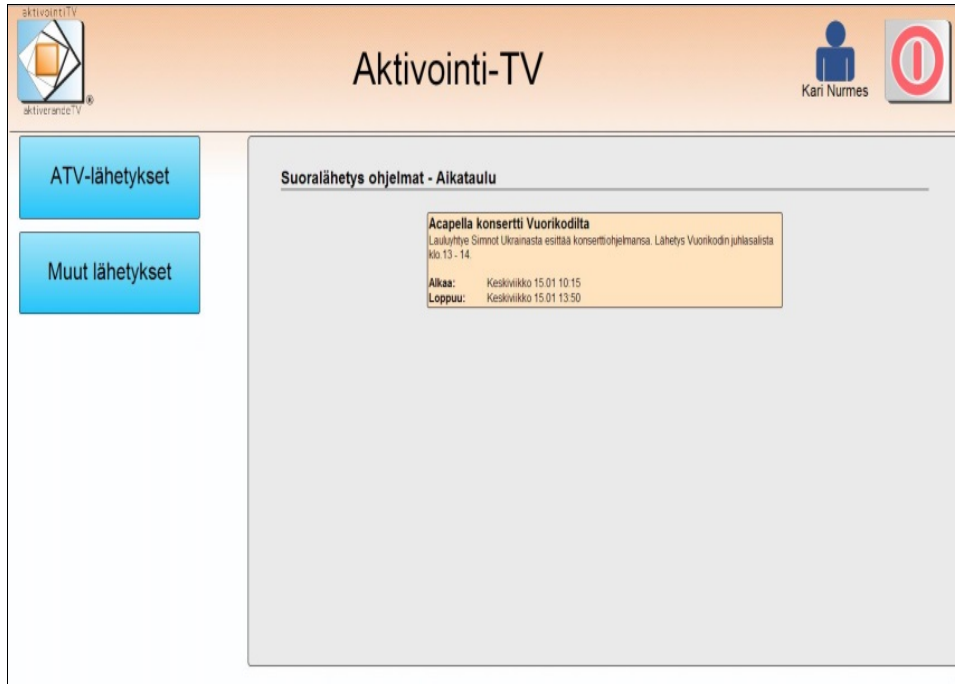
**Kuvio 17. Keskusteluhuone.**

Keskusteluhuoneen näytön vasemmassa reunassa näkyy paikalla olevat henkilöt (Kuvio 17). Kuten kuviosta 17 voi havaita, on kuva kirkas ja selkeä. Taustalla olevat huonekalut, taulut, yms. saattavat häiritä keskustelijoita, joten kamera ja tietokone on hyvä suunnata niin, että tausta on mahdollisimman häiriötön ja selkeä.

### 3.2.4 Suorat reaaliaikaiset ohjelmat

Aktivointi-TV® tuottaa suoria lähetyksiä, joita voidaan katsoa Aktivointi-TV® -käyttöliittymästä. Lähetyksen aiheena voivat olla esimerkiksi erilaiset senioreiden juhlatilaisuudet ja esitykset. Kuviossa 18 on esitetty näkymä suorien lähetyksen sivulta.

Varsinaisten suorien ATV-lähetyksen lisäksi käyttöliittymään on liitetty Muut lähetykset -valinta, joka on linkkilista muihin Internet -sivuihin. Nämä sivut voivat olla muita vapaita suoria lähetyksiä eri tilaisuuksista.



**Kuvio 18. Suorien lähetysten etusivu.**

Suorien lähetysten sivu on hyvin pelkistetty ja selkä. Asiakas näkee tulevat suorat lähetykset ohjelmalistasta ja voi halutessaan avata Aktivointi-TV<sup>®</sup>:n kiinnostavan ohjelman alkaessa.

### 3.2.5 Asiakkaiden yksityishuone

Interaktiivisia keskusteluhuoneita on määritellyille ryhmille, mutta Aktivointi-TV<sup>®</sup>-käyttäjille voidaan määritellä myös Yksityishuone, jonne on pääsy vain asiakkaan itse määrittämällä käyttäjillä. Tämä on tarkoitettu esimerkiksi sukulaisille ja ystäville. Heidän saamalla Aktivointi-TV<sup>®</sup>-käyttäjätunnuksella ei pääse muihin kuin tähän keskusteluhuoneeseen. Tällaisia kahdenkeskisiä videoneuvotteluohjelmia on muitakin Internetissä, mutta Aktivointi-TV<sup>®</sup>:n käyttöliittymän kautta videoneuvottelun käytön aloittamisen kynnyks on alhainen.

### 3.2.6 Palvelun käyttö ja käyttäjänäkökuva

Aktivointi-TV<sup>®</sup>:n sisältämät palvelut tuotetaan käyttäjille IT -teknologian avulla, joka luo haasteita käyttäjille, mutta myös palvelun tuottajille. Pilottiryhmäläisistä neljä ei ollut käyttänyt tietokonetta aikaisemmin, kolme oli tutustunut tietokoneeseen jonkin verran ja yksi oli käyttänyt jo enemmän tietokonetta. Hän oli myös ainut pilottiryhmäläisistä, jolla oli oma kone, muille käyttäjille annettiin Aktivointi-TV<sup>®</sup>:n toimesta tietokone ja oheislaitteet.

Pilottiryhmäläisten tietokoneet oli asennettu niin, että konetta käynnistettäessä käynnistyy Chrome -selain heti automaattisesti Windows -käyttöjärjestelmän jälkeen ja ohjautuu suoraan Aktivointi-TV® -sivulle ja kirjautuu Aktivointi-TV®:seen. Selain käynnistetään kiosk -tilaan, jolloin selaimen muita valintoja ei ole näkyvissä. Käytännössä siis pilottiryhmäläisten kone ohjautuu virran kytkennän jälkeen suoraan Aktivointi-TV® -sivulle ja kirjautuu automaattisesti käyttäjän omalla tunnuksella. Ohjelman sulkeminen tapahtuu Aktivointi-TV® -näytössä olevasta isosta Sulje-ikonista. Tämä lopettaa selaimen ja palaa Windows -työpöydälle, jonne on myös laitettu iso ikoni, josta voi sammuttaa koneen. Työpöydällä ei ole muita ikoneja, paitsi Chrome -selaimen starttaus, joka on jätetty siitä syystä, että taitojen karttuessa käyttäjät voivat käynnistää selaimen normaalisti ja hyödyntää vapaasti Internetiä.

Omaa konetta käyttävä pilottiryhmäläinen menee itse selaimellaan Aktivointi-TV® -sivulle ja osaa kirjautua sisään sekä lopettaa istunnon normaaleilla selaimen toiminnoilla. Samoin omaiskäyttäjät kirjautuvat itse saamallaan tunnuksilla Aktivointi-TV® -sivuille. Pilottiryhmäläisille ei ole ollut ongelmia koneen käynnistyksessä ja alarajassa, mutta koska Windows -päivitykset tulevat aika ajoin, silloin nämä rutiinit muuttuvat, mutta nämä tilanteet on myös opastettu käyttäjille, eivätkä ne ole aiheuttaneet ongelmia.

Pilottiryhmäläisten tietokoneessa on näyttöön integroidut kaiuttimet ja mikrofoni on web-kamerassa, mutta käyttäjille on jaettu myös USB -kuuloke/mikrofonit. Videokeskustelussa ääni kuuluu paremmin kuuloke/mikrofonilla eikä myöskään kierrä niin helposti. Kuuloke/mikrofonin kytkennässä on ollut pieniä ongelmia, koska ääni ei ole aina automaattisesti siirtynyt niihin laitetta kytkettäessä. Kaiken kaikkiaan laitteiston käyttö on sujunut pilottiryhmäläisiltä erittäin hyvin. Käyttäjille on kirjoitettu myös käyttöopas - Aktivointi-TV® Käyttäjän Opas – Aktiverande-TV® Användarmanual.

### **3.3. Utveckling och utvärdering av alternativa styrmöjligheter för Aktiverande-TV®**

*Kristian Blomqvist, forskningsledare, Yrkeshögskolan Novia  
Denis Bengs, projektforskare, Yrkeshögskolan Novia*

#### **3.3.1. Bakgrund**

Det grafiska gränssnittet för tekniken inom projektet Aktiverande-TV® är uppbyggt så att det skall kunna fungera i olika webbläsare och för de flesta hårdvaruplattformar. Tanken bakom projektet är att möjliggöra enkel och mångsidig kommunikation för sådana personer som inte har möjlighet att på annat sätt enkelt kommunicera eller interagera med t.ex. släkt eller vänner. Oavsett vad det bakomliggande hindret är, så skall Aktiverande-TV® kunna erbjuda ett enkelt sätt att hålla kontakt med omvärlden utan att man skall behöva lämna det egna hemmet. Gränssnittet och användningen av detta skall därför vara så enkelt som möjligt.

Den naturligaste styrmöjligheten är förstås med en vanlig datormus och ett tangentbord eftersom det möjliggör full interaktion med omvärlden på samma sätt som en vanlig dator. Det har dock både via given förhandsinformation och genom erhållna erfarenheter visat sig att speciellt användningen av datormus kan vara relativt svårt för äldre personer. För en del äldre människor kan det också vara utmanande på grund av t.ex. begränsningar i tillgänglig utrustning eller att man helt enkelt fysiskt inte klarar av att använda sig av de traditionella styrsätten. För att kunna erbjuda lämpliga alternativa styrmöjligheter så har Yrkeshögskolan Novia utgått ifrån dessa potentiella begränsningar och problem. Genom att undersöka och utveckla både tillgänglig och ny teknik kan man visa upp nya alternativ och fler möjligheter till styrning av gränssnittet för Aktiverande-TV®.

### 3.3.2. Styrning av det grafiska gränssnittet

För att styra användargränssnittet så har flertalet alternativ identifierats och utvärderats. De bäst lämpade lösningarna har därefter valts ut för mera noggranna och praktiska tester. Av de tillgängliga styrmöjligheterna har följande utvärderats och testats tillsammans med målgruppen:

- Vanligt tangentbord respektive enbart numpad-delen (siffertangenterna som normalt finns till höger på ett tangentbord)
- Mus
- Enkel fjärrkontroll ("Presentatör" med 2 eller 4 knappar)
- Smarttelefon eller surfplatta
- Rörelsestyrning
- Röststyrning
- Pekskärm

#### *Alternativa styrsätt*

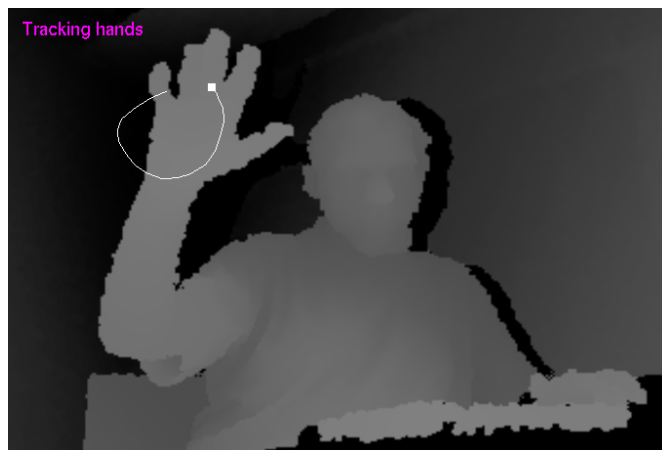
Av de möjligheter som räknades upp ovan så finns det några tekniker som är relativt nya och kan anses vara på kommande i framtiden. Flertalet av dessa har redan tagits i bruk i andra tillämpningar men för ändamålet med Aktiverande-TV® så är flera av dem banbrytande. De mest speciella lösningarna som undersökts inom projektet har redan i flertalet år varit använda inom dataspelsbranschen. Av dessa så är kanske rörelsestyrning det område som fått mest uppmärksamhet hittills, men även andra alternativ till naturlig interaktion med teknik är på kommande.

#### *Naturlig interaktion (Natural Interaction)*

Med naturlig interaktion avses metoder för att styra digitala enheter genom att enbart använda sig av den egna kroppen genom t.ex. rörelser eller rösten. Till skillnad från en fysisk styrenhet som t.ex. en mus eller ett tangentbord så kan kroppen användas för att styra olika enheter. Detta möjliggörs med särskild teknisk utrustning för naturlig interaktion och det finns idag ett flertal alternativ ute på marknaden.

Inom spelvärlden är Microsofts Kinect ett välutvecklat koncept som finns tillgängligt för både vanliga datorer och kanske speciellt för spelkonsolerna Xbox 360 och Xbox

One. Även andra tillverkare har kommit långt inom denna sektor och det finns allt mer datorspel på marknaden som använder sig av olika tekniker för att öka interaktionen med och i spelet. Genom att använda sig av rösten, rörelser med hela kroppen, eller t.ex. enbart handen så kan man styra spelet på önskat sätt utan att använda sig av en fysisk styrenhet. T.ex. en handviftning kan bli ett kommando att öppna ett program och genom att höja eller sänka handen så kan ljudstyrkan höjas eller sänkas. Röststyrning är också en del av naturlig interaktion där användaren kan ges möjlighet att styra enheter med röstkommandon.



*Exempel på användning av handigenkänning med OpenNI.*

Med naturlig interaktion kan man alltså erbjuda ett alternativt styrsätt av användargränssnittet för människor som t.ex. är sängbundna eller har andra fysiologiska skäl till varför de inte kan använda ett tangentbord, fjärrkontroll eller någon annan liknande styrenhet.

### 3.3.3. Utvärdering av testade styrmöjligheter

Efter att ha utvecklat och implementerat de olika styrmöjligheterna från en teknisk synvinkel så gjordes tester med utvalda personer ur målgruppen. Till denna grupp bestående av i huvudsak äldre människor gavs möjlighet att efter en kort introduktion själva testa på hur väl de olika metoderna fungerade och samtidigt så utvärderades dessa ur ett tekniskt perspektiv.

## Tangentbord

**Koncept:** Navigering med hjälp av ett tangentbord kan åstadkommas genom att tilldela olika funktioner till olika tangenter.

**Hårdvara:** Standard tangentbord och tangentbord med endast numpad (siffertangenterna som normalt finns till höger på ett tangentbord). Priset på en USB numpad varierar stort beroende på vilken funktionalitet den har. En enkel icke-trådlös numpad kostar 10-15 €, medan en trådlös numpad 30-50 €.

**Implementering:** Numpad-delen av tangentbordet används för att navigera i systemet. Det finns två åtgärder som används genom pilarna på numpaden, vänster/höger och upp/ner tangenterna styr navigeringen genom menyerna och med Enter-tangenten väljer man det markerade valet. Tangentbordsnavigeringen har implementerats i Javascript, vilket innebär att den borde fungera i de flesta moderna webbläsare.

### Fördelar:

- Enkel tillgång och installation. Nästan varje dator är utrustad med ett tangentbord och anslutningen görs i regel med en kabel (i dagsläget oftast USB).
- Kan alternativt användas som en trådlös kontrollmetod med ett trådlöst tangentbord eller en trådlös numpad.
- Enkel volymkontroll. Många tangentbord har tangenter eller rullor för att kontrollera datorns volym.

### Nackdelar:

- Relativt komplex lösning. De flesta tangentbord erbjuder många fler tangenter och funktioner än vad som behövs för det enkla gränssnittet.
- Rörlighet. Ett tangentbord med sladd är fysiskt begränsat till datorn och trådlösa varianter har ett behov av batterier vilket i sin tur ger upphov till nya och möjliga felsituationer vartefter att batterierna blir sämre.
- Begränsningar i inmatningsmöjligheterna finns om man enbart använder numpaden.
- Relativt obekvämt i användningen.

**Resultat:**

Detta är en av de mer okomplicerade och tillgängliga inmatningsmetoderna för en normal datoranvändare. För en del kan den ändå anses vara rätt klumpig och navigeringen i menyerna kan kännas jobbig. Numpad-lösningen ger begränsade inmatningsalternativ t.ex. gällande textskrivning.



*Numpad-alternativet utrustad med en täckplatta för att förenkla användningen ytterligare.*

**Mus**

**Koncept:** Navigering med hjälp av mus åstadkoms av användaren genom att peka och klicka i gränssnittet på den knapp/funktion som man önskar välja.

**Hårdvara:** Standard mus med eller utan sladd.

**Implementering:** Musens gränssnitt tillåter användaren att klicka på menyalternativ direkt med hjälp av en markör på skärmen. Den nuvarande versionen av gränssnittet tillåter även användaren att klicka strax utanför menyalternativen också, vilket gör dem lättare att träffa. Mus-navigeringen har implementeras i Javascript, vilket innebär att den borde fungera i de flesta moderna webbläsare.

**Fördelar:**

- Enkel tillgång och installation. Nästan varje dator är utrustad med en mus och anslutningen görs med en kabel (i dagsläget oftast USB) eller trådlöst med en USB adapter.
- En av de snabbaste navigerings-metoderna för erfarna datoranvändare.



- Kostnaden ligger på ungefär samma nivå som för tangentbordet.

#### **Nackdelar:**

- Relativt svår lösning för sådana som aldrig tidigare använt en dator med mus. Den kräver att man är stadig på hand och samtidigt så orsakar knapptryckningarna ofta problem om man är en ovan användare.
- Rörlighet. En mus med sladd är fysiskt begränsat till datorn och trådlösa varianter har ett behov av batterier vilket i sin tur ger upphov till nya och möjliga felsituationer vartefter att batterierna blir sämre.
- Begränsningar i inmatningsmöjligheter för text finns om man enbart använder mus.

#### **Resultat:**

Musen är ett snabbt och effektivt sätt att navigera i systemet om man behärskar tekniken. För inmatning av text så är den begränsad och kräver andra stödfunktioner för att det skall gå att producera text.

### **Enkla fjärrkontroller (presentatör)**

**Koncept:** Navigering med hjälp av en fjärrkontroll åstadkoms genom att tilldela olika funktioner för de olika knapparna på fjärrkontrollen. I detta projekt testades presentatörer med två och fyra knappar.

**Hårdvara:** Targus och Kensington presentatör. Dessa fjärrkontroller har två respektive fyra knappar. De modeller som användes i detta projekt var inte utrustade med laserpekare, trots att de flesta presentatörer har en laserpekare som standard. En billig presentatör kostar runt 20 - 40 €.

**Implementering:** En knapp på fjärrkontrollen används för att välja det markerade alternativet och övriga knappar (knapp) används för att navigera mellan menyalternativen. På fyra-knapps fjärrkontrollen så används en av knapparna för att gå till föregående meny. Fjärrkontrollstyrningen har implementerats i Javascript, vilket innebär att den borde fungera i de flesta moderna webbläsare.

**Fördelar:**

- Enkel installation. Fjärrkontrollerna är enkla att ansluta (i dagsläget oftast USB).
- Enkel användning. De flesta fjärrkontroller har bara ett litet antal knappar, vilket gör dem lätta att använda. Passar även bra att hållas i handen.
- Rörlighet. Fjärrkontrollen kan användas i princip var som helst i hemmet.

**Nackdelar:**

- Batteritid. Fjärrkontroller har en lång batteritid men de måste ändå bytas ut regelbundet.
- Säkerhet. De flesta presentatörer har en laserpekare som kan vara skadlig för synen ifall den används fel.
- Begränsningar i inmatningsmöjligheterna finns om man enbart använder en fjärrkontroll.

**Resultat:**

Presentatör/fjärrkontrollen fungerar på samma sätt som numpaden. Den bläddrar igenom alla menyer och väljer det markerade alternativet. För en del kan den ändå anses vara rätt klumpig och navigeringen i menyerna kan kännas jobbig. Fjärrkontrollslösningen ger begränsade inmatningsalternativ t.ex. gällande skrivning av text.



*Fjärrkontrollerna med två respektive fyra knappar.*

## Smarttelefon eller surfplatta

**Koncept:** Navigering med hjälp av en smarttelefon eller surfplatta kan utformas för att fungera på nästan vilket sätt som helst genom anpassade applikationer. Smarttelefonen kan fungera som en fjärrkontroll med relativ navigering eller så kan den visa en representation av det gränssnitt som styrs så att användaren omedelbart kan göra sina val. Ett smarttelefonprogram kan även användas till att visa små bilder eller videon.

**Hårdvara:** Smarttelefon eller surfplatta med operativsystemet Android. Små Androidsurfplattor kostar runt 100 € detta år (2014).

**Implementering:** Android-applikationen körs på en smarttelefon eller surfplatta och ansluter över ett det lokala nätverket eller över Internet till ett serverprogram. Serverprogrammet är inbäddat i webbplatsen och körs på användarens egen dator. Serverprogrammet skickar information om systemets meny-layout till Android-applikationen som i sin tur visar en enkel representation av samma meny på enheten. När användaren trycker på knapparna så skickar Android-applikationen tillbaka information till servern om vilken knapp som blivit vald och serverprogrammet meddelar webbplatsen vilket val som gjorts.

### Fördelar:

- Anpassningsbar. Kan skräddarsys för att passa användargränssnittet och enligt användarens önskemål.
- Rörlighet. Med hjälp av t.ex. 3G eller trådlösa nätverk kan en smarttelefon eller surfplatta fungera som en fjärrkontroll i princip överallt där den har täckning.

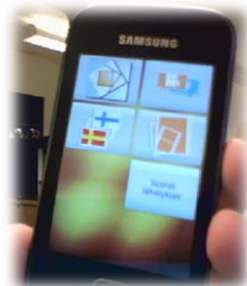
### Nackdelar:

- Komplexitet. De flesta smarttelefoner eller surfplattor har ett stort antal funktioner som inte behövs för denna tillämpning. Dessa kräver mycket teknisk kunskap och felmöjligheterna växer snabbt.
- Batteritid. Smarttelefoner eller surfplattor har en mycket kortare batteritid än fjärrkontroller.
- Adressering. Man måste veta IP-adressen hos klientdatorn för att man skall kunna ansluta till denna. Detta kan dock undvikas ifall man har en egen allmän webbadress.

**Resultat:**

Android-applikationen är trevlig att använda och den visar ikoner och etiketter för alla objekt. Tekniskt är den dock lite utmanande att få att fungera.

*Exempel på styrning med hjälp av en smarttelefon med operativsystemet Android.*

**Rörelsestyrning**

**Koncept:** Rörelsestyrning tillåter användaren att styra systemet med hjälp av kroppsrörelser och kan implementeras med hjälp av färdiga produkter på marknaden såsom t.ex. Microsoft Kinect eller Asus Xtion. Dessa produkter använder en infraröd laser och en infraröd kamera för att fånga upp rörelser. Dedikerad programvara tolkar sedan dessa för att hitta den mänskliga kroppens rörelser och gester som sedan kan användas för att styra gränssnittet.

**Hårdvara:** Asus Xtion/Microsoft Kinect. Kinect kostar i dagsläget (2014) runt 140 € och Asus Xtion PRO runt 200 €. Asus Xtion är lättare och mera kompakt medan Kinect har motoriserad lutning, färgkamera och flera mikrofoner. Dessa egenskaper behövs inte i simpel rörelsestyrning och i detta projekt användes därför Asus Xtion sensorn.



*Asus Xtion sensorn har en laser (vänster) och en infraröd kamera (höger)*

**Implementering:** Rörelsestyrningen möjliggörs genom en Java-applet på webbplatsen som kommunicerar med rörelsesensorn över USB. För att aktivera rörelsedetekteringen så flyttar

användaren sin hand först mot och sedan bort ifrån kameran. Därefter visas en hand i systemet som användaren kan styra genom att röra på sin egen hand. För att välja ett objekt så håller användaren handen stilla ett par sekunder vid det önskade objektet.

**Fördelar:**

- Användbarhet. Ingen fysisk enhet behöver direkt hanteras för att styra gränssnittet.
- Tillgänglighet. Kan användas av sådana som i övrigt inte kan använda fysiska styrmetoder.

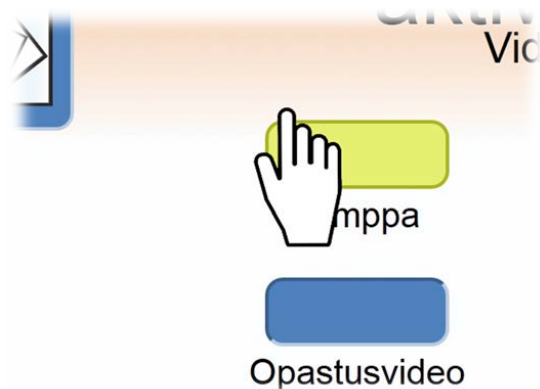
**Nackdelar:**

- Störningar. Kan användas av vem som helst i samma rum, även i misstag. Starkt ljus kan orsaka störningar i sensorn.

**Resultat:**

Rörelsesensorn fungerar relativt bra. Den tillåter användaren att, utan att använda något annat än sina egna händer, navigera i systemet. Kameran kan dock vara lite känslig för störningar och det finns utvecklingsarbete som kunde göras gällande att kameran kan låsa sig på objekt när den inte borde. Utöver detta så har metoden visat sig vara duglig för styrning av systemet.

*Exempel på handobjektet vid styrning med rörelseigenkänning.*



**Röststyrning**

**Koncept:** För röststyrning använder man sig av röstkommandon för att styra gränssnittet. I stället för att fysiskt t.ex. trycka på en tangent eller flytta musen så ger användaren ett röstkommando för att utföra en åtgärd.

**Hårdvara:** Standard mikrofon. Mikrofoner kommer i alla prisklasser och modeller och de billigaste under 10 €. Det är dock viktigt att mikrofonen inte tar upp allt för mycket störningar från omgivningen.

**Implementering:** Tillämpningen med röststyrning implementerades med hjälp av Microsofts bibliotek för röstigenkänning i .NET 4, vilket är inbyggt i ett .NET WPF program som även används för att visa upp webbplatsen. När en ny sida öppnas i programmet så skickar Javascript en lista med möjliga röstkommandon till .NET-programmet som registrerar dem i modulen för röstigenkänning. När ett kommando ges så tolkar .NET-programmet vilket kommando som gavs och skickar det åt Javascript. T.ex. genom att säga "välj galleri" så utförs kommandot för att öppna galleriet på webbplatsen.

**Fördelar:**

- Användbarhet. Ingen direkt fysisk interaktion behövs för att styra gränssnittet.
- Användbarhet. Kan användas var som helst i rummet och fungerar med enkla och intuitiva verbala kommandon som t.ex. visa, välj, öppna, stäng osv.
- Tillgänglighet. Kan användas av sådana som för övrigt inte kan använda fysiska styrmetoder.

**Nackdelar:**

- Störningar. Kan användas av vem som helst i samma rum, även i misstag.
- Noggrannhet. Kan ibland känna igen fel kommandon p.g.a. slarvigt uttal.

**Resultat:**

Metoden för röstigenkänning fungerat relativt väl i en tyst och avskild miljö. I miljöer med större grupper eller högt bakgrundsljud visade den dåliga resultat.

## Pekskärm

**Koncept:** Navigeringen med en pekskärm fungerar på många sätt som en datormus men med den skillnaden att användaren pekar och markerar med fingret direkt på en skärm i stället för att fysiskt flytta på en mus.

**Hårdvara:** Pekskärm. Priset på pekskärmar varierar mycket baserat på märke och storlek. Prisexempel: En Cyclotouch 15 tums pekskärm kostar runt 100 €, medan en Cyclotouch 55

tums pekskärm kostar runt 1300 €.

**Implementering:** Pekskrmen använder samma gränssnitt som musen och fungerar precis på samma sätt.

**Fördelar:**

- Användbarhet. Pekskrmar är enkla att använda, bara att peka och trycka med fingret.

**Nackdelar:**

- Avstånd. Användaren måste sitta nära intill skärmen för att kunna använda den.
- Pris: Pekskrmar kan vara rätt dyra.

**Resultat:**

Inom projektet har en pekskärm som installeras ovanpå en befintlig TV testats. Den fungerade som förväntat, men mellanrummet mellan själva pekskrmen och TV:n gjorde det lite svårt att välja mindre objekt eftersom bilden på TV:n och pekskrmen inte matchade helt. Problemet blir mindre ifall man sitter rakt framför utrustningen, eller ifall det kunde vara möjligt att installera pekskrmen närmare skärmen.

#### 3.3.4. Teknisk implementering

En del av de testade styrmöjligheterna har kunnat utnyttja befintlig programvara och drivrutiner medan största delen av de övriga implementerats med hjälp av Javascript och/eller Java applets.

Navigeringen på projektets webbplats använder sig helt av Javascript för interaktioner med användaren. Ifall Javascript inte fungerar i användarens webbläsare så fungerar inte heller webbplatsen.

De flesta av styrmotoderna använder normala mus- och tangentbordsmekanismer för att styra navigeringen. Tangentbord, numpad och presentatörer använder sig av knapplyssnare i Javascript medan mus och pekskärm använder sig av mus-lyssnare. Dessa lyssnare väntar på att användaren trycker på en knapp eller rör/klickar på musen och skickar därefter information om händelsen till de Javascript som kontrollerar webbplatsens navigering.

Mera sofistikerade styrmotoder kräver komplexa program som inte kan implementeras direkt i Javascript. Lösningen i detta projekt var att använda Java-applets. Applets är mindre begränsade än Javascript och kan kommunicera direkt med hårdvaran på användarens dator, men de kräver också att användaren har rätt version av Java

installerad. En annan positiv aspekt med Java-applets är att de kan bäddas in direkt på webbplatsen utan att användaren behöver ladda ner dem manuellt.

Styrning med Android-applikationen använder sig av en Java-applet. Denna applet startar en TCP-server på användarens dator som lyssnar på det lokala nätverket efter anslutningar från Android-applikationen. Väl ansluten så kan Android-applikationen skicka meddelanden till appleten varje gång användaren gör ett val. Appleten vidarebefordrar meddelandet till de Javascript som kontrollerar webbplatsens navigering.

Implementeringen av rörelsestyrning är på många sätt likt Android-applikationsstyrningen. En Java-applet körs på användarens dator. Denna applet innehåller flera bibliotek som den behöver för att kommunicera med rörelsesensorn över USB och för att sedan analysera djupbilderna från sensorn. När appleten upptäcker vissa förbestämda rörelser så skickar den informationen vidare till de Javascript som kontrollerar webbplatsens navigering.

Röststyrningen var implementerad i en tidigare version av webbplatsen och använde sig av en WPF applikation med en integrerad webbrowser. Applikationen lyssnade efter flera förbestämda fraser, och kunde styra webbplatsens navigering direkt genom Javascript.

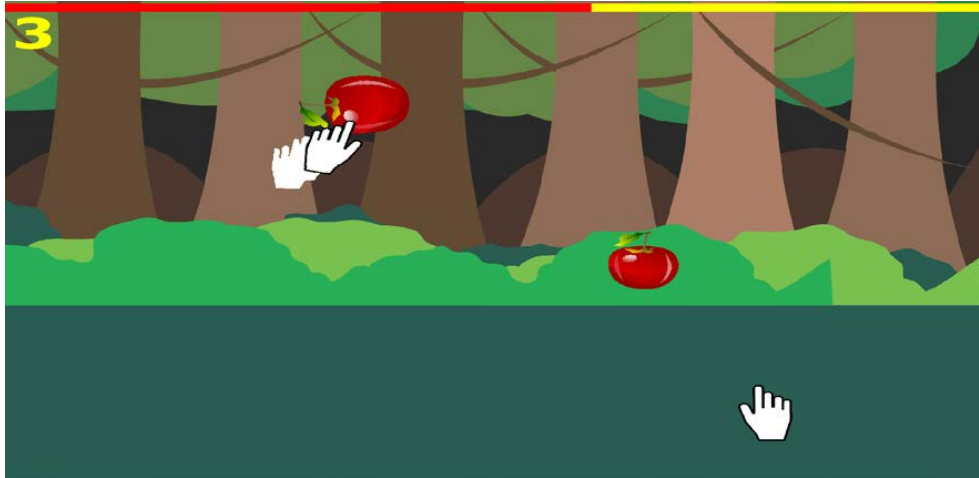
### 3.3.5. Sammanfattning

Det har visat sig vara tekniskt möjligt att skapa en kombination av ett webbaserat visuellt användargränssnitt och flera klientprogram för alternativa styrningsmöjligheter för Aktiverande-TV®. Lösningarna är lätta att underhålla eftersom det endast finns ett användargränssnitt som finns på serversidan av tjänsten. Detta innebär att när gränssnittet uppdateras finns det inget behov att göra uppdateringar på utrustningen hemma hos användarna av tjänsten.

Alternativa styrmöjligheter har även påvisats vara tekniskt genomförbara för sådana fall där dessa kan behövas. Till en viss utsträckning så kräver dessa lite mera tekniskt kunnande för att startas upp och tas i bruk men ifall det finns behov så är det möjligt t.o.m. till en rimlig kostnad. I sådana fall där det inte finns andra möjligheter för användaren till att styra systemet än de mera experimentella metoderna som visats upp i detta kapitel så kan dessa därmed anses vara motiverbara.

De tekniker som utvärderats här är långt ifrån begränsade till vad som gjorts inom projektets ramar och till en viss mån så sätter endast fantasin stopp för vad man kan göra med dessa. Ett exempel på hurudana tillämpningar man enkelt kan implementera med t.ex. rörelsedetektering är äppelplockningsspelet (se bild nedan) där man genom att röra på sina händer kan skapa en interaktiv motionsform som kanske i någon mån kan vara ett alternativ till annan gymnastik för äldre. I framtiden kommer vi med stor sannolikhet att få se mera av dessa alternativa tekniker i allt fler tillämpningar.





*En annan möjlig tillämpning, rörelsestyrd äppelplockning med två händer.*



## 4. AKTIVOINTI-TV®:N SISÄLLÖN TUOTTAMINEN

Seuraavissa alaluvuissa tarkastellaan juridisia kysymyksiä digitaalisten tarinoiden kuvaamisesta, tekijänoikeuksista ja järjestelmään tallentuvista tiedoista, sisällöntuottamisen opetuksesta ja toteutuksesta. Tämän jälkeen esitetään opettajien, opiskelijoiden ja Ikäkeskuksen henkilökunnan tuottamia artikkeleita Aktivointi-TV®:n sisällön tuottamisen prosessista. Opettajat kertovat omista kokemuksistaan opiskelijoiden ohjauksessa digitarinoiden tuottamiseen ja opiskelijat kuvaavat niitä ainutlaatuisia hetkiä, joissa saivat olla mukana videoita toteuttaessaan. Matkan varrella on ollut monenlaisia haasteita, etenkin projektin alussa, mutta niistä on selvitty.

### 4.1. Juridiset kysymykset sekä ratkaisut

*Kari Nurmes, projektityöntekijä, Vaasan kaupunki*

Aktivointi-TV®:ssä on otettava huomioon kohteiden ja ihmisten kuvausluvut sekä videoissa ja suorissa lähetyksissä käytetyn musiikin ja kuvien käyttö- ja esitysoikeudet. Lisäksi Aktivointi-TV® -sivuilla kävijöistä kerätään kävijätietoja Aktivointi-TV®:n omiin lokitietoihin, mikä on ilmoitettava tietosuojaselosteessa käyttäjälle.

#### 4.1.1 Kuvausoikeudet

Aktivointi-TV® -videoilla esiintyviltä ihmisiltä ja yrityksiltä pyydetään kuvauslupa ja täytetään lomake, jossa on kerrottu videon käyttötarkoitus. Julkisilla paikoilla saa kuvata Suomen perustuslain toisen luvun 12§ mukaan, joten tässä tapauksessa esimerkiksi taustalla olevilta ihmisiltä ei ole kysytty lupaa.

#### 4.1.2 Video- ja kuvamateriaalin tekijänoikeudet

Videoilla olevan musiikin käytössä on otettava huomioon yleiset tekijänoikeudet sekä erityisesti Teoston ja Gramexin määräykset. Internetistä ladattu musiikki on yleensä tekijänoikeuslain alaista, mutta sitä saa ladata yksityiseen käyttöön. Aktivointi-TV® -videot näytetään Internetissä, joten käyttö on julkista, vaikkakin käyttö on vain rajatulle käyttäjäryhmälle.

Teosto hallitsee musiikin tekijöiden, kuten säveltäjien ja sanoittajien, oikeuksia. Teosto ei myönnä lupaa musiikin liittämiseen liikkuvaan kuvaan (synkronointi), joten Aktivointi-TV® -videoissa ei voi käyttää Teoston alaista musiikkia taustamusiikkina. Aktivointi-TV®:n kuvaamisissa tilaisuuksissa taas esiintyjien esittämästä musiikista Vaasan kaupunki maksaa Teosto-maksua ja lisäksi maksetaan kuntien Teoston Nettilisenssiä musiikin esittämisestä Aktivointi-TV® -Internet -sivuilla. Gramexin -maksua ei tässä tapauksessa tarvitse ottaa huomioon, koska tilaisuuksista esittäjät saavat oman korvauksensa suoraan.

Gramex on musiikin esittäjien ja tuottajien tekijänoikeusjärjestö ja eikä se myönnä lainkaan lupia musiikin käyttöön Aktivointi-TV<sup>®</sup>:n tapaisiin av-tuotantoihin Internetissä. Tällaisessa tapauksessa pitäisi lupa saada itse musiikin tuottajalta ja tällaiseen ei Aktivointi-TV<sup>®</sup>:llä ole resursseja. Tekijänoikeuksien takia Aktivointi-TV<sup>®</sup>:ssä käytetään ainoastaan täysin tekijänoikeuksista vapaata musiikkia ja kuvia. Tällaista materiaalia on mm. Internetistä saatava Creative Commons -organisaation lisenssin alainen musiikki- ja kuvamateriaali. Musiikin tekijät voivat ladata omaa musiikkiaan Internetissä eri sivustoille ja määritellä itse sen Creative Commons -käyttöoikeudet. Aktivointi-TV<sup>®</sup> ei ole kaupallinen toimija, joten se voi käyttää vapaasti käytettävää ja ei-kaupalliseen käyttöön myönnettyä musiikkia. Tämän Creative Commons -koodi on CC BY-NC.

#### 4.1.3 Kävijöistä tallentuvat tiedot

Aktivointi-TV<sup>®</sup>:n kävijämääristä kerätään tietoa Aktivointi-TV<sup>®</sup>:n omiin lokeihin sekä myös Google Analytics ohjelmistoa käytetään yleisen kävijämäärän seurantaan. Aktivointi-TV<sup>®</sup> -sivuille ei voi kirjautua muut kuin Aktivointi-TV<sup>®</sup> -tunnuksen omaavat, joten Analytics -kirjaa myös muut vain Aktivointi-TV<sup>®</sup> kirjautumissivulla kävijät, joita ei tule Aktivointi-TV<sup>®</sup>:n omiin lokeihin. Google Analytics ohjelmisto kerää yleistä tietoa sivustojen käytöstä lukumäärän, maantieteellisen sijainnin, käytettävän laitteen yms. yleisen tiedon mukaan. Tämä tieto on vain käyttäjien yleistä lukumäärätietoa eikä siten vaadi käyttäjien informointia.

Aktivointi-TV<sup>®</sup> kerää itse omaan lokiin käyttäjäkohtaista lokitietoa kirjautumisesta ja eri toimintojen käytöstä, joita käytetään Aktivointi-TV<sup>®</sup> -palveluiden seurantaan ja kehittämiseen. Tästä informoidaan käyttäjille Aktivointi-TV<sup>®</sup>:n tietosuojaseloste-sivulla käyttäjätunnusta anottaessa ja tietosuojaseloste löytyy Vaasan kaupungin Internet-sivuilta.

### 4.2. Digitaalisten tarinoiden tuottamisen opetus ja käytännön toteutus

*Kari Nurmes, projektityöntekijä, Vaasan kaupunki*

Ammattikorkeakouluilla ei ole varsinaista opetusta videoiden tuottamiseen ja editointiin, paitsi Vaasan ammattiopistolla, missä media-assistentit saavat tarvittavan koulutuksen, joten koulutuksen puute on ollut ammattikorkeakoulussa kynnys videoiden teon aloittamisessa. Tätä helpottamaan Aktivointi-TV<sup>®</sup> suunnitteli opaskirjan Aktivointi-TV<sup>®</sup> Digitalina ja Movie Maker Opas. Oppaassa on kerrottu yleistä tietoa videokuvauksesta, videoiden suunnittelusta ja käsikirjoituksen teosta. Lisäksi oppaassa on Movie Maker editointityökalun käytön perusteet. Tämä opas on osoitautunut hyödylliseksi opiskelijoiden ja opettajien apuvälineeksi. Aktivointi-TV<sup>®</sup> on tehnyt myös opetusvideon videoiden editoinnista.

Aktivointi-TV<sup>®</sup>:n videoille on määritelty yhdenmukaisuuden takia runko, johon kuuluu alkuun tuleva videon otsikko, koulu ja vuosiluku. Videon loppuun kirjoitetaan tekijät sekä käytetyn lisämateriaalin lähteet ja yhteistyökumppaneiden logot. Nämä vaatimukset on esitetty oppilaille jaetussa Digitarina ja Movie Maker -oppaassa.

Kunkin digitarinoita tekevän kurssin alussa ovat Aktivointi-TV<sup>®</sup>:n edustajat kertoneet yleisesti videoiden teosta ja oppilaiden päästyä alkuun on kurssille pidetty tekniikkaseminaareja, joissa Aktivointi-TV<sup>®</sup> on vastannut eteen tulleisiin ongelmiin ja antanut henkilökohtaista opastusta ryhmille. Yrkeshögskolan Novialle on annettu kurssimuotoinen opetus Movie Maker -editoinnista.

Digitarinan teosta on kirjoitetut seuraavat oppaat, jotka on kirjoitettu sekä suomeksi että ruotsiksi ja toisessa on digitarinan teon lisäksi Movie Maker -perusteet. Editoinnista on tehty myös opetusvideo videokaappauksella tietokoneen näytöltä.

- Aktivointi-TV<sup>®</sup> Digitarina Opas – Digitarina ja Movie Maker
- Aktivointi-TV<sup>®</sup> Digitarina Opas – Digitarina
- Aktiverande-TV<sup>®</sup> Digital Storytelling Manual - Digital storytelling och Movie Maker
- Aktiverande-TV<sup>®</sup> Digital storytelling – Digital storytelling
- Aktivointi-TV<sup>®</sup> Videon editointi -video
- Aktivointi-TV<sup>®</sup> Videon runko -video
- Aktivointi-TV<sup>®</sup> Videokameran liittäminen tietokoneeseen -video

Aktivointi-TV<sup>®</sup>:lle tehtyjen videoiden editointi on videoita tekevien opiskelijoiden taholta koettu työlääksi työhön kuluvan ajan ja editointityökalun opiskelun takia. Editointiin kuluu materiaalin määrästä riippuen aikaa ja editointityökalun opiskelusakin on tietty kynnyks, mutta näihin molempiin on pyritty löytämään apua ohjeilla ja opastuksella. Editointityökaluna on käytetty Windowsin mukana tulevaa Movie Maker-ohjelmistoa (Elokuvatyökalu). Ohjelmisto on tarpeeksi monipuolinen ja helppokäyttöinen Aktivointi-TV<sup>®</sup> videoiden editointiin. Videoita tekevät opiskelijat saivat kuitenkin käyttää omia editointityökalujaan, jos ne olivat heille tutumpia, ainoastaan videon lopullinen tiedostomuoto oli Aktivointi-TV<sup>®</sup>:n hyväksymä \*.mp4 tai \*.wmv. Aktivointi-TV<sup>®</sup>:lle videoita tehneet Vaasan ammattiopiston media-assistentit yhdessä Vaasan aikuiskoulutuskeskuksen lähihoitaja-opiskelijoiden kanssa käyttävät Applen koneita, jossa on oma editointityökalu, mutta lopputulos on tehty \*.mp4 muotoon, joten ne sopivat Aktivointi-TV<sup>®</sup> -käyttöön.

#### 4.2.1. Diginatiivit sosionomit digitaalisten tarinoiden laatijoina

*Heidi Blom, lehtori, Vaasan ammattikorkeakoulu*

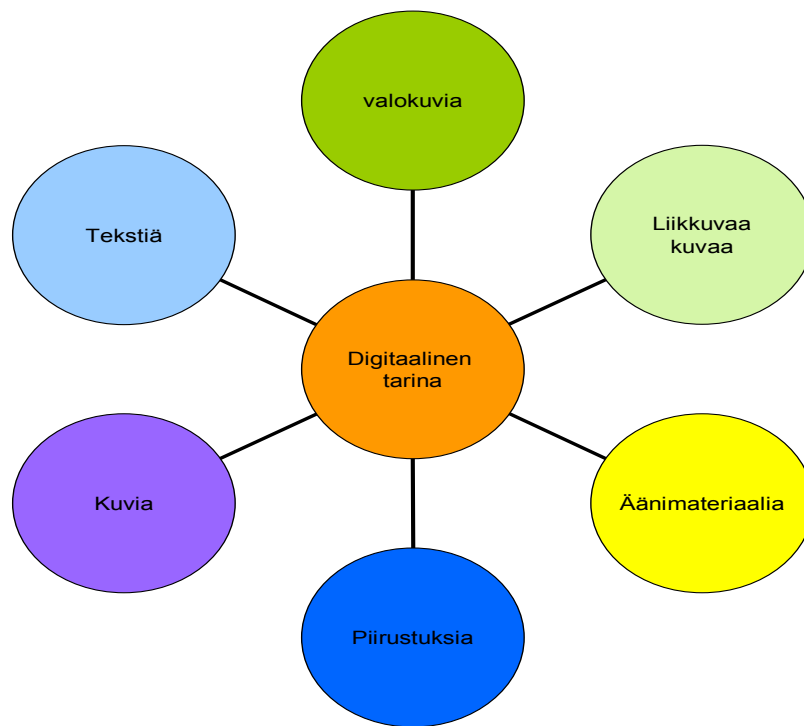
*”Hyppy tuntemattomaan toi mukanaan paljon taitoja ja kivoja kokemuksia! Tähän projektiin lähtisin mukaan uudelleenkin!”*

Teoksessa Hyvinvointiteknologia sosiaali- ja terveysalalla –hyötyä vai haitta, kysytään, voiko pehmeitä ja inhimillisiä arvoja edustavan sanan hyvinvointi ja kovaksi sekä kylmäski mielletyn sanan teknologia yhdistää? (Ahtiainen & Auranne 2007, 9) Entä voiko sosiaalisen asiantuntijuuden ja sosionomikoulutuksen sekä tieto- ja viestintäteknologian yhdistää? Kyllä voi. Digitaaliset tarinat ovat tästä hyvä esimerkki. Aktivointi TV® -hankkeen ja Suomen itsenäisyyden juhlarahaston Sitran innoittamana olen vienyt opiskelijat kokeilukulttuurin maailmaan. Kokeilukulttuuri vastaa yhteiskunnan kiihtyvään muutosvauhtiin ja kannustaa uusien ratkaisujen luomiseen. Kokeilukulttuuri on uuden ajattelun kehittämistä tekemisen, onnistumisen ja epäonnistumisen kautta ja toimii oppimisen väline.

*”Opettavainen kokemus. Oli mukava työskennellä ikäihmisten parissa, ja olen lopulta tyytyväinen digitarinaamme. Palkitseva projekti monella tapaa.”*

Y-sukupolven diginatiivit haastavat oppilaitokset, opetuksen ja opettajat sekä työelämän ja johtamisen. Y-sukupolven nuoret ovat syntyneet internetmaailmaan. He ovat yltäkyläisen, urbaanin ja globaalin markkina- ja mediakulttuurin kasvatteja, jotka ajattelevat globaalisti, ovat verkostoituneet laajasti ja heillä on kansainvälisiä ystäviä. Digitaalisissa tarinoissa 1980–1990-luvulla syntynyt nettisukupolvi, digiajan natiivit eli diginatiivit tai millenniaalit ovat kohdanneet veteraaneja. (Vesterinen & Suutarinen 2011) Hyvinvointiteknologian avulla opiskelijat ovat tuottaneet sisältöä tästä kohtaamisesta ja muistelusta digitaalisen tarinan muotoon. Tarinan on noudattanut opintojakson oppimistavoitteita ja teoriaa.

Digitaalinen tarina on multimediatuote. Se on sähköisessä muodossa oleva tietokoneella työstetty tarina, joka voi sisältää tekstiä, kuvia, valokuvia, piirustuksia, videoita sekä äänimateriaalia (Kuvio 19). Digitaalinen tarina on lyhyt, lineaarisesti etenevä ja henkilökohtainen ja juonellinen tarina, jossa on alku, keskikohta ja loppu. (Tolonen 2012, Tolonen 2011.) Syntyäkseen digitaalinen tarina edellyttää prosessimaista toimintaa ja ajattelua, joka etenee idean kehittelystä käsikirjoittamiseen, mediamateriaalin keräämiseen, editointiin ja viimeistelyyn. Lopuksi digitaalinen tarina esitetään, katsotaan yhdessä sekä arvioidaan. (Kuvio 19)



**Kuvio 19. Digitaalisen tarinan sisältöalueita.**

Mistä on hyvät digitaaliset tarinat tehty? Digitaalisten tarinoiden äärelle pääseminen on edellyttänyt opiskelijoilta ja myös opettajalta siirtymistä epämukavuusalueelle. Uusi luova ajattelutapa on tarkoittanut ”matkaa tuntemattomaan” kokeilukulttuuria hyödyntäen ja siihen luottaen, suunnitelmallista ajankäyttöä ja tekniikan opettelamista. Digitaaliset tarinat ovat syntyneet prosessimaisen työskentelyn lopputuloksena. Prosessin vaiheet ovat sisältäneet idean suunnittelua ja käsikirjoitusta, teorian ja materiaalin kokoamista, Movie Maker -ohjelman ohjeistusten hallintaa, tekniikkapajan hyödyntämistä, tekijänoikeusasioihin perehtymistä, opettajan laatiman arviointikriteeristön noudattamista luovuutta hyväksikäyttäen. (Kuvio 20)

Opiskelijat ovat sisällyttäneet digitaalisiin tarinoihinsa monipuolisesti opintojakossossa käsiteltävää teoriaa, hyödyntäneet asiakkaita, jotka ovat voineet ikäihmisten lisäksi olla esimerkiksi maahanmuuttajia, nuoria, tulevia äitejä jne. digitaalisen tarinan sisällöstä riippuen sekä asiantuntijoita työelämästä. Useassa digitaalisessa tarinassa opiskelijat ovat itse innostuneet improvisoimaan ja näyttelemään rooleja. Näistä elementeistä on hyvä digitaalinen tarina tehty. Lopuksi opiskelijat ovat tuottaneet yksilötyönä itsearviointin ryhmätyöskentelystä ja digitaalisen tarinan prosessista. Opettajana olen antanut kirjallisen palautteen tuotoksesta. Vaikka prosessi on sisältänyt ”verta, hikeä ja kyyneleitä” on lopputulos ollut aina yhtä onnistunut. Olen joka kerta saanut olla yhtä hämmästynyt siitä innosta, ilosta ja onnistumisen riemusta, mikä opiskelijoiden kasvoilta on välittynyt tehdyn työn jälkeen.





Ihmisen suhtautumista ja halua hyödyntää omassa hyvinvoinnissaan hyvinvointiteknologiaa voidaan havainnollistaa seuraavasti: myöntyjät haluavat ja kykenevät käyttämään hyvinvointiteknologiaa oman hyvinvointinsa edistämiseen, mukautujat haluavat käyttää teknologiaa, mutta eivät kykene tai heillä ei ole mahdollisuutta käyttää teknologiaa. Vastustajat eivät halua ottaa teknologiaa käyttöönsä, mutta he kyllä kykenisivät hyvinvointiteknologian käyttöönottoon. Syrjäytyjät eivät halua eivätkä he kykene hyödyntämään hyvinvointiteknologiaa. (Hiltunen 2007, 67.)

Aktivointi-TV® -hanke on mahdollistanut suuren asenteellisen muutoksen itsessäni. Olen huomannut innostuneeni ja välillä jopa hurahaneeni hyvinvointiteknologian mahdollisuuksiin. On ollut ilo huomata, että sama innostus on tarttunut myös opiskelijoihin. Aktivointi-TV® -hanke on mahdollistanut uuden oppimisen ja sen saattamisen opiskelijoiden hyödynnettäväksi eri opintojaksoille, mutta myös vapaa-ajan käyttöön. Mikä hieno lahja-idea koota digitaalisen tarinan muotoon ylioppilaaksi pääsevän lapsensa tähänastinen elämänkaari! Digitaaliset tarinat ovat toimineet nykyaikaisena tarinan kertomisen muotona ikäihmisille. Tämä teknologian suoma mahdollisuus voidaan kokemukseni perusteella linkittää erilaisiin asiakasryhmiin, heidän elämäntilanteisiinsa ja osaksi normaalia palveluprosessia: lapsiin, nuoriin, aikuisiin, perheisiin, vammaisiin, mielenterveys- ja päihdeongelmaisiin, maahanmuuttajiin, erityisoppilaisiin jne. Kuten Suhonen, Ahtiainen ja Siikanen toteavat artikkelissaan (2007, 28) on tärkeää, että sosiaali- ja terveysalan ammatteihin valmistavassa koulutuksessa on elementtejä, joiden avulla opiskelijat saavat tiedollisia, taidollisia ja asenteellisia valmiuksia ottaa käyttöön ja olla mukana kehittämässä kiihtyvää vauhtia teknistyviä ratkaisuja palveluprosesseissa. Mikä oiva tapa oppia ja opettaa uutta sekä kiinnostua ja innostua uudesta asiasta uudella tavalla syvällisesti!

*”Sanotaanko, että oikeastaan vasta tällä kertaa oivalsin, millaisen merkityksen digitaalinen tarina voi mahdolliselle asiakkaalle antaa. Myös meidän opiskelijoiden tekemä digitaalinen tarina voisi olla osana palvelua, joka tuottaa oikeasti hyvää ihmisille. Tekemämme tarina lapsiperheiden tuista tuntui mielestäni todenmukaiselta ja aidolta.”*

Peruspalveluministeri Susanna Huovinen totesi Ikääntyvien yliopiston avajaisissa Jyväskylässä 15.1.2014 hyvinvoivien seniorikansalaisten olevan merkittävä voimavara. Vanhuspalvelulain (Laki ikääntyneen väestön toimintakyvyn tukemisesta sekä iäkkäiden sosiaali- ja terveystalvveluista) keskeinen tarkoitus on tukea ikääntyneen väestön hyvinvointia, terveyttä, toimintakykyä ja itsenäistä suoriutumista, joka myös parantaa ikääntyneiden elämänlaatua. Olemme sosionomi-opiskelijoiden kanssa tavoitelleet digitaalisilla tarinoilla juuri vanhuspalvelulain keskeistä tavoitetta: tukea ikääntyneen väestön hyvinvointia.

Opetushallituksen visio vuoteen 2020 mukaan suomalaiset koulut ja oppilaitokset ovat kansainvälisesti vertaillen edistyksellisiä tieto- ja viestintäteknikan hyödyntäjiä. Ammattitaitoinen opetus- ja muu henkilöstö sekä motivoituneet opiskelijat hyödyntävät opinnoissaan ja oppimisen tukena laadukasta, ajanmukaista ja ekologisesti tehokasta tieto- ja viestintäteknikkaa eri ympäristöissä. Vaasan ammattikorkeakoulun missio on tehdä tulevaisuuden osaamista ja kouluttaa asiantuntijoita Vaasan seudun työelämän palvelukseen yhdessä työelämän kanssa arvona tulevaisuussuuntautunut asiantuntijuus työelämälähtöistä pedagogiikka hyödyntäen. Digitaaliset tarinat ja

Aktivointi-TV® -hanke ovat antaneet upean ja opettavaisen mahdollisuuden osallistua opetushallituksen vision ja Vaasan ammattikorkeakoulun mission ja arvojen toteuttamiseen työelämälähtöisesti.

#### 4.2.2. Erfarenheter i början av projektet

*Nadja Suomela, timlärare i huvudsysslä, sociala området, Yh Novia*

Studerandenas första reaktioner på att de skulle vara med i Aktiverande-TV® var antingen neutrala eller ifrågasättande. Vi diskuterade om de i och med att de var med skulle bidra till att tekniken gynnas istället för personliga kontakter mellan människor. Studerandena tyckte inte att teknik får bli viktigare än sociala kontakter i verkliga livet. Dessutom tyckte många att de var här för att studera inom det sociala området och inte inom teknik.

Som jag hade förstått saken så var det meningen att studerande från sociala området och vårdområdet skulle producera innehåll till filmsnuttarna, medan studerande från tekniska området skulle ta hand om den tekniska biten och editeringen. Men i praktiken fick studerandena ta hand om det mesta själv. De hade möjlighet att kontakta studerande på VAMK för att få hjälp, men eftersom de var finskspråkiga tog socionomstuderandena inte så gärna kontakt. Eftersom jag inte har någon utbildning eller erfarenhet inom det tekniska området kunde jag inte handleda studerandena alls på det sätt som jag annars skulle ha gjort i en annan kurs inom mitt eget kunskapsområde. Det kändes dumt och osäkert att utelämna studerandena. I maj 2012 fick jag delta i en kurs i Windows Movie Maker inom ramen för Aktiverande-TV® och den hjälpte mig själv mycket, men då var studerandena redan nästan färdiga med sina filmer och jag hann inte få någon direkt nytta av mina kunskaper inom kursen.

I fortsättningen borde de studerande som är med i Aktiverande-TV® ha möjlighet att gå åtminstone en kort introduktionskurs i Movie Maker, eller eventuellt andra aktuella teman, beroende på vilka kunskaper som förväntas av dem, så att det skulle vara lättare för dem och de skulle få professionell handledning. Nu gick det mera tid till att kämpa med tekniska problem, som en med de rätta kunskaperna säkert hade kunnat lösa snabbt, än att faktiskt koncentrera sig på att göra innehållet bra.

För att i fortsättningen få det att löpa smidigare så skulle det också hjälpa med mera praktiskt samarbete mellan teknikbranschen och sociala branschen i de konkreta situationerna när man filmar eller editerar.

### 4.2.3. Lärande möten i utbildningen som förmedlar välbefinnande till äldre i regionen

*Barbro Mattsson-Lidsle, lektor, Yh Novia*

Att vara lärare i nya sammanhang är inspirerande och givande. Ett samarbete, mellan Aktiverande TV<sup>®</sup>, studerandegrupp 1/10 vid Yrkeshögskolan Novia och lektor Barbro Mattsson-Lidsle, har utmynnat i filmer, broschyrer, artiklar och examensarbeten. Studerande har förverkligat kunskapen under 2½ års tid. Resultatet skall föräras den äldre människans välbefinnande inom regionen.

#### *Bakgrund, inledning*

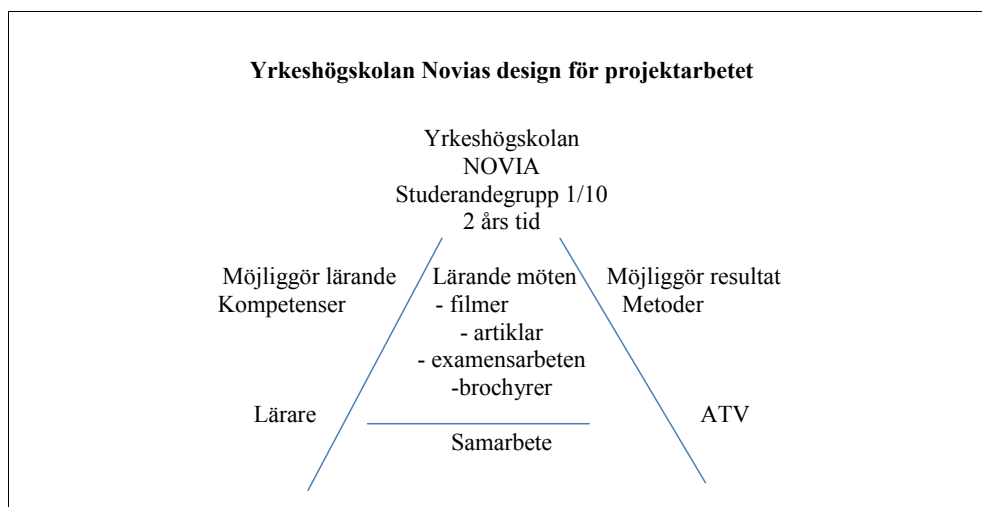
Jag blev intresserad av projektet Aktiverande TV<sup>®</sup> när jag fick höra om att det kommer att förverkligas i ett samarbete mellan Vasa Stad och Yrkeshögskolorna i Vasa. Syftet med projektet var bl.a. att Yrkeshögskolan Novias vårdstuderande skulle producera filmer som skall höja välbefinnandet hos äldre människor. Detta var utgångspunkten och våren 2011 diskuterade vi i lärarlaget om hur vi inom Novia kunde förverkliga detta. Förslaget blev att vi för grupp 1/10 inom vården utarbetade en väg för att förverkliga projektet Aktiverande TV<sup>®</sup>. Viktigt var att följa studerandes läroplan och kursernas kompetenser. Gruppen bestod av 16 studerande och samma grupp skulle längs med utbildningen bygga på kunskaper om den äldre människan. Inom kursen vårdpedagogik och handledning skulle de första filmerna göras för att under senare kurser fördjupa kunskapen om äldre och till slut utmynna i examensarbete i samarbete med Aktiverande TV<sup>®</sup>.

Projektgruppen samlades månatligen på Berghemmet där projektarbetare Sonja Sulkakoski var mötessammanställare och 2 lärare från Vamk och 2 lärare från YH Novia och Berghemmets verksamhetsledare. Denna projektgrupp diskuterade hur skolorna skall producera innehållet till filmer och olika samarbetsformer. Projektgruppen gjorde studiebesök till Åbo YH Novia för att bekanta sig med Må Bra TV<sup>®</sup> och Virtu på Turun Ammattikorkeakoulu. Studiebesöket gav visioner och hjälp i planeringen tillsammans med studerande, också med tanke på att det för studerande kan utmynna i lärdomsprov senare.

#### *Hur det startade*

Under höstterminen 2011 informerades grupp 1/10 om projektet, som pågår till mars 2013. Studerandes insatser är att samla kunskap om den äldre människan från kurser under höstterminen bl.a. ”geriatrisk vård” och ”rehabilitering”, för att under vårterminen 2012 förverkliga kunskapen i kursen ”vårdpedagogik och handledning” där produkten utmynnar i några filmer. I detta skede var det första målet att nå en produktion av några filmer. Yrkeshögskolan hade även gått Aktiverande TV<sup>®</sup> till mötes genom att i läroplanen flytta om kurser från termin 6 till termin 3, för att studerande skall kunna förverkliga filmerna. Studerande arbetar inom sina kurser i relation till de kompetenser kursen har, men förverkligar produkten som film. Studerande skall förverkliga kursen enligt kursplanen och den arbetsmängd som läroplanen förutsätter.

Studerandegrupp 1/10 är 16 sjukskötarstuderande som höstterminen 2011 hade studerat ett år på Yrkeshögskolan Novia och avklarat grundstudierna. Studeranden riktade nu in sig på kliniska studier och praktik under det andra året. Av dessa studeranden var några närvårdare från tidigare, de övriga var studerande som kommit till utbildningen från gymnasiet. Ett informationstillfälle ordnades även där Projektarbetare Sonja Sulkakoski kom till Novia för att träffa studerande och inspirera och informera dem om projektet Aktiverande TV®.



**Kuvio 21.** Yrkeshögskolan Novias design för projektarbetet

Figur 21 beskriver att samma studerandegrupp 1/10 har deltagit i projektet Aktiverande TV® under den tid projektet pågått. Det har inneburit ett samarbete mellan studerande, lärare och Aktiverande TV®. I detta samarbete möjliggörs lärande hos studerande genom att göra filmer, artiklar och examensarbeten. Studerandes läroplanskompetenser är styrande och studerande kan förverkliga i lärandet genom olika metoder. Detta har inom projektet skett genom filmer, artiklar, examensarbeten och broschyrer, som skall tillägnas den äldre människans välbefinnande.

#### *Metod*

##### *Vårdpedagogik och handledning*

Kompetenserna för vårdpedagogik och handledning är att studerande förstår pedagogikens och handledningens grunder. Att de kan tillämpa undervisning och handledning för att hjälpa patienter till högre grad av självvård, och att de kan handleda anhöriga och studerande. Innehållet i kursen är att göra en edukandanlys och en lektionsplan för att handleda och undervisa äldre hemmaboende människor genom inspelade videoprogram inom ramen för projektet Aktiverande TV®. Arbetsformer är föreläsningar, grupparbeten, självstudier, handledning, portfolio, inspelning av videofilm, seminarier tillsammans med äldre människor. Utförandet gjordes i januari 2012.

Studeranden fick i grupper på 4 studerande i varje grupp välja ett tema de ville arbeta med. Valda teman var minnesträning, musik, äldres kost och motion. Studerande gjorde klart den teoretiska delen med lektionsplan och edukandanlys för att kunna rikta in på rätt nivå undervisningen och handledningen i filmerna till de äldre människorna. Efter godkänd lektionsplan vidtog arbetet med filmkameran och programmet Movie Maker. Två studerande från Vamk visade hur ATV:s filmkamera fungerade, efter det fick Novias studerande börja filma. Filmningen utmynnade i många skratt för studeranden som inte är vana att göra filmer om sig själva. Efter filmningen vidtog editeringen vilket var ett problem när kunskapen fattades. Det kom även klagomål från studerandes sida hur de kände sig dåligt förberedda inför uppgiften. Filmerna presenterades på ett seminarium med äldre människor som åhörare och gav feedback på filmerna. Problem förekom på den tekniska sidan men innehållet var givande och de äldre tyckte om resultatet. Studerande gjorde utvärderingar till Projektet Aktiverande TV® på såväl kunskapsinhämtningen som det metodologiska i kursen vårdpedagogik och handledning.

#### *Lärarens arbete*

Lärarens arbete har varit krävande men intressant genom att projektet har gett ett nytänkande. Kraven på studerande var höga i och med att ett film- och editeringskunnande förutsattes. Lärarens arbete har varit att vara kontaktperson mellan studerande, Aktiverande TV® och kollegor på Yrkeshögskolan Novia och Vamk.

#### *Resultat*

##### *Studerandes artiklar*

Studerandegrupperna som gjorde filmerna skrev även artiklar. Artikeln skulle reflektera kring film som inlärningsmetod och hur metoden har uppfyllt kursens målsättningar. Studerande skulle jämföra traditionell inläring (såsom tent, övningssuppgifter, praktik) med filmproduktion, som ett medel för inläring, samt även diskutera teamarbete ur inläringssynvinkel. Artiklarna presenterades på ett seminarium. Följande artiklar gjordes:

”Film som inlärningsmetod”

”Med filmkameran som verktyg i vården”

”Inläring genom att göra undervisning i samarbete med Aktiverande TV®”

”Sittdans”

#### *Examensarbeten*

Höstterminen 2012 inledde studerandegruppen examensarbetsprocessen. Lektor Gunilla Kulla och lektor Barbro Mattsson-Lidsle presenterade teman för lärdomsprov, som utvecklats i samarbete med Aktiverande TV®. De var följande: Näring, rörelse och motion, minnet, ensamhet, sömn, humor, beröring och närhet. Syftet var att studerande arbetade parvis och kunde som datainsamlingsmetod välja: att intervjua äldre människor, att göra enkätstudie eller en litteraturstudie. Slutresultatet skall utmynna i en produkt t.ex. film, broschyr eller annat material, som kan höja den äldre människans välbefinnande. Av studerandegruppen var det 2-3 studerandepar som intresserade sig för filmning och/eller editering. De övriga studerandeparen valde att göra broschyr.

Under vårterminen 2013 arbetade studerande under handledning, med sin undersökning, sökte bakgrundslitteratur och evidens för sitt valda ämne. Utgående från undersökningens syfte analyserades data med hjälp av innehållsanalys och tolkades mot den teoretiska referensramen i studerandes undersökning. Det utmynnade i den evidens som produkten dvs. filmen eller broschyren grundar sig på. Under vårterminen fick studerande hjälp med den tekniska delen i en handbok gjord av Kari Nurmes om hur man editerar filmer i Movie Maker programmet (ATV Movie Maker Opas) samt 3 timmar handledning i dataklass där varje studerande fick själv göra, lära och fråga. Det var en nödvändig handledning för studerande. Handboken hade många nyttiga länkar också till copyrightfrågor t.ex. websidor från vilka man får med hänvisning använda bilder. Det gagnade studerande under examensarbetsprocessen. Orsaker till att studerande valde att göra broschyrer hellre än filmer låg bland annat i copyright frågor såsom: skriftliga tillstånd av alla som blir filmade om var och hur får filmen användas senare och också vem studerande har rätt att intervjua som studerande.

Under mellanseminariet den 26.4.2013 deltog 2 representanter från Aktiverande TV®, de gav kommentarer till studerande för det fortsatta arbetet med tanke på filmen eller broschyren, medan lärarna kommenterade substansen, metoden och produkten. Under sommaren arbetade studerande med examensarbetet och under höstterminen fortsatte handledningen intensivt. Examensarbetena blev klara i november och presenterades på Berghemmet den 20-21.11.2014. Åhörare var äldre människor, personal, studerande, representanter för Aktiverande TV®, lärare och forskningsledare. Produkterna med skriftligt tillstånd av studerande lämnades över till Aktiverande TV® för att där kunna delge dem till äldre människor och höja deras välbefinnande.

#### *Samarbete med Aktiverande TV®*

Samarbetet med aktiverande TV® har fungerat bra och varit innehållsrikt och lärorikt för läraren och studeranden. Studerandegruppen har också träffat representanter för Aktiverande TV® flera gånger för att få information och samarbete i de ömsesidiga förväntningarna och önskemålen. Studiebesöket som projektgruppen gjorde till Yh Novia i Åbo samt Turun AMK var givande och undervisning för lärarna i Movie Maker, filmning och editering samt senare handboken i Movie Maker för hur man konkret går till väga.

Kontinuerliga möten har ordnats på Berghemmet där deltagande lärare från Vamk och Yh Novia samt representanter från Berghemmet har sammankommit för att diskutera hur innehållet kan produceras av studeranden till Aktiverande TV®. Frågor om bl.a. tekniken, kurskompetenser, läroplaner, tidtabeller, copyrightfrågor, tillstånd, grupper, förverkligande mm. har diskuterats under de möten som kontinuerligt pågått under hela projektet. De har varit nödvändiga för att kunna göra resultat och samarbetet har fungerat bra.

#### *Diskussion*

Det har varit en utmaning att i samarbete med Aktiverande TV® och studerandegrupp 1/10 genomföra kurser samt examensarbeten under 2 års tid. I detta samarbete skulle läroplanens kompetenser för studerande möta Aktiverande TV®:s förväntningar på innehåll i produkter som filmer, artiklar eller examensarbeten som

kommer att tillägnas äldre människor för att höja deras välbefinnande. Lärandet har för studerande skett på ett alternativt sätt, genom att göra filmer eller skriva artiklar. Detta har synts i studerandes utvärdering där de säger sig ha lärt sig mera, då de varit tvungna att fördjupa sig i ämnet om äldre människor och i metoden filmning och editering samtidigt och genomföra det tillsammans till en vettig produkt som motsvarar kurskompetenserna i läroplanen. Lärandet för läraren har varit diskussioner i de kontinuerliga möten på Berghemmet samt i de studiebesök och skolning i film och editering som ordnades för projektgruppen. Examensarbetsprocessen förverkligades enligt Yrkeshögskolan Novias riktlinjer där studerande hade möjlighet att välja mellan att göra film eller broschyr som produkt. I ett samarbete är alltid flera parter delaktiga och som slutresultat av de förväntningar kontra läroplanskompetenser som varit grund för produkterna kan man säga att det har utmynnat i ett gott resultat.

#### 4.2.4. Pedagoginen näkökulma digitarinan tuottamiseen

*Suvi Kallio, hoitotyön lehtori, Vaasan ammattikorkeakoulu*

##### *Digitarina ja oppiminen ammattikorkeakoulussa*

Osallistuminen Aktivointi-TV® -hankkeeseen on tarjonnut Vaasan ammattikorkeakoulun opiskelijoille tilaisuuden harjoitella ohjaamista digitarinan välityksellä. Opettajalle se on ollut sukellus tuntemattomaan maailmaan, sillä malli opetuksen järjestämisestä puuttui ja oli mietittävä, mitkä ovat opetuksen tavoitteet, miten ne saavutetaan ja kuinka tuotokset arvioidaan. Pedagogisen ohjelman mukaan ammattikorkeakoulun tehtävänä on kouluttaa asiantuntijoita työelämän palvelukseen. Työelämälähtöinen pedagogiikka sisältää myös innovaatiopalvelujen tuottamisen. Näiden tehtävien lisäksi Vaasan ammattikorkeakoulun arvoina ohjelmassa mainitaan asiakaslähtöisyys ja tulevaisuussuuntautunut asiantuntijuus. (Pedagoginen ohjelma 2013 – 2014, 3.)

Digitarinan tuottaminen ikäihmisten käyttöön täyttää hyvin nämä koulun tavoitteet ja noudattaa koulutukselle asetettuja arvoja. Yhteiskunnan muutosten myötä tulevaisuuden hoitotyöntekijät tarvitsevat yhä monipuolisempia taitoja vuorovaikutukseen ja tiedottamiseen. Tarinoiden tuottaminen ikäihmisille valmistaa opiskelijoita työelämän vaatimuksiin ikääntyneiden osuuden lisääntyessä ja antaa heille valmiuksia nykYTEKNIIKAN HYÖDYNTÄMISEEN OHJAUSTYÖSSÄ.

Opettajan tehtävänä on toimia oppimisen ohjaajana ja opiskelijan tulee pyrkiä olemaan sekä toteuttajana että tiedon prosessoijana. Opiskelijan tulisi oppia myös soveltamaan oppimaansa käytäntöön. (Silander & Koli 2003, 194 – 195.) Opettaja käynnistää prosessin sekä kertoo, mitä on tarkoitus tehdä ja mitkä ovat toiminnan tavoitteet. Kun tavoitteena on tuottaa persoonallinen esitys, opiskelijat saavat itse pohtia käytännön toteutuksen. Heille selvitetään aluksi, millaisesta hankkeesta on kyse, mitä erityisvaatimuksia ikääntyneillä digitarinan katsojilla on ja mitkä ovat opiskelijan oppimistavoitteet. Opiskelijat voivat hyödyntää omaa erityisosaamistaan tarinan tuottamisessa. Onkin ollut kiinnostavaa huomata, miten erilaiset opiskelijat suhtautuvat annettuun tehtävään. Toisinaan juuri ne opiskelijat, jotka ovat tavallisesti sivussa

ryhmätyöskentelystä, osallistuvat aktiivisesti tarinan suunnitteluun ja tuottamiseen. Erilaiset toiminnalliset koulutehtävät voivatkin toimia kannustavina ja motivoivina tekijöinä niille opiskelijoille, jotka eivät innostu perinteisestä teoriaopiskelusta.

#### *Tekniset välineet oppimisen tukena*

Erilaiset tekniset välineet ovat mahdollistaneet oppimisen eri ympäristöissä. Videokamera ja tietokone voivat toimia opettajan ”jatkeena” luokkahuoneen ulkopuolella. Laitteet ovat kuin pedagogisia työkaluja ja puhuttaessa mobiilioppimisesta opiskelijat voidaan laitteiden sijasta nähdä mobiileina, joiden oppiminen tapahtuu luokkahuoneen ulkopuolella erilaisten teknisten välineiden avulla. (HAMK 2010.) Kun välineet tulevat tutuiksi jo opiskeluaikana, helpottuu käyttöön otto myös tulevaisuuden työssä. Koulussa annettu ohjaus ja mahdollisuus kokeilla antaa valmiudet itsenäiseen tuottamiseen ja opiskelija voi innostua kehittämään lisää omia teknisiä taitojaan.

#### *Luovuus oppimisen tukena*

Loogista ja luovaa ajattelua voidaan kehittää lapsesta lähtien. Luovan ja leikillisen oppimisen mallissa orientaatiovaiheeseen kuuluu aiheeseen, työkaluihin, yhteistyömenetelmiin ja oppimistuloksiin perehtyminen. Seuraavat vaiheet ovat luovan tiedon tuottaminen ja valmiin tuotoksen käyttö. Prosessi päättyy arviointiin, jossa reflektoidaan oppimista ja kokemuksia. Opettamisessa korostuvat huolellinen suunnittelu, työn organisointi, toteutuksen järjestäminen ja ohjaaminen. Oppimistuloksina saavutetaan uutta tietoa käsitelystä aiheesta. Myös ajattelutaidot, yhteistyötaidot ja yhteisen tiedonluomisen taidot sekä mediataidot kehittyvät. (Krokkfors, Kangas, Vitikka, & Mylläri 2010, 80 - 81.)

Leikillinen mielentila liittyy oppimisen iloon. Sitä voidaan hyödyntää eri kouluasteilla ja työelämässä. Huumorin avulla luottamus eri toimijoiden välillä voi lisääntyä ja yhteinen oppimistavoite on paremmin saavutettavissa. Oppiminen herättää myös muita tunteita. Se ei ole aina hauskaa, vaan voi jopa ahdistaa tai aiheuttaa turhautumista. Silti opiskelija kehittyy ja oppii. Tulevaisuuden työntekijältä odotetaan osallistumista, keksimistä, uusien mahdollisuuksien tutkimista ja yhteyksien löytämistä. Siten on mahdollista saavuttaa ilmapiiri, jossa korostuu tekemisen ilo. Luova oppiminen perustuu sosiokulttuurisen oppimisen teoriaan ja luovuustutkimuksiin. Luovuus on luovaa ajattelua, ongelmanratkaisua ja tiedonluomisprosesseja eikä liity pelkästään taiteisiin. (Krokkfors ym. 2010, 71 -74.) Joskus opiskelijat suhtautuvat digitarinan tekemiseen liian vakavasti. He myös miettivät, mikä olisi helppoa ja mikä onnistuisi varmasti. Olisi parempi heittäytyä pohtimaan rennosti eri mahdollisuuksia. Toisinaan työläs esitys tuottaa iloa tekijälleenkin eikä tunnukaan raskaalta, vaikka sen vuoksi joutuisi ponnistelemaan.

#### *Käytännön järjestelyt uuden toiminnan organisoinnissa*

Jotta uudet toiminnot saadaan istutettua koulun opetussuunnitelmaan, täytyy myös opintojen sijoittumista pohtia etukäteen. Sekä opiskelijoiden että opettajien työ helpottuu, kun opinnot etenevät ajallisesti oikeassa järjestyksessä (Pedagoginen ohjelma 2013 – 2014, 6). Digitarinoiden tuottamisen yhteydessä oli selkeästi nähtävissä tietotekniikkataitojen tärkeys. Jos opiskelijat olivat ehtineet saada Movie Maker- opetusta ja se oli vielä hyvin muistissa, myös kynnys digitarinan tuottamiseen oli silloin matalampi.



Kurssin pituus on myös merkittävä, sillä yhden opintopisteen kurssi ei riitä aiheeseen perehtymiseen ja tuotoksen tekemiseen. Hankkeen aikana arvioinnille jäi usein liian vähän aikaa eikä lyhyillä kursseilla ollut helppoa toteuttaa itse-/vertaisarviointia. Arviointi oli muutenkin hankalaa, kun varsinkaan alussa ei ollut selkeää käsitystä, millaisia tarinoita tehdään ja mitä niiltä voidaan vaatia. Kun asia on uusi myös opettajalle, on oltava uskallusta kokeilla ja miettiä, mitkä tekijät edistävät toteutusta ja on tärkeää, että myös opiskelijat säilyttävät kokeilumielialan eivätkä toteuta pelkästään varmaksi koettuja ratkaisuja.

#### *Yhteenveto*

Osallistuminen Aktivointi-TV® -hankkeeseen on ollut mielenkiintoinen opetustyön haaste. Alun kangertelut videoiden tallentamisessa, tilojen varaamisessa ja kuvauslupien hankkimisessa ovat helpottaneet. Myös opiskelijat ja muut opettajat alkavat pitää toimintaa normaalina osana opetusta ja suhtautuminen siihen eikä ole enää niin varautunutta. Ryhmätilojen puute ja ongelmat ajan käytössä jatkuvat, mutta asenteellinen muutos on tapahtunut. Opinnäytetöiden tekeminen hankkeelle on mahdollistanut syvällisemmän perehtymisen digitarinan tuottamiseen. Se on tarjonnut vaihtoehdon, johon muutamit opiskelijat ovat jo innolla tarttuneet.

### **4.3 Opiskelijat digitaalisten tarinoiden tuottajina**

Ammattikorkeakoulujen opiskelijat ovat tuottaneet Aktivointi-TV® -projektille yhteensä 14 opinnäytetyötä, joista on lista liitteessä 1. Osa opinnäytetöistä on toteutettu ilman digitaalista tarinaa teoreettisena ja laadullisena tutkimuksena, joista on mahdollista myöhemmin toteuttaa digitaalinen tarina tai tietoisuustyypinen ohjelma. Seuraavassa on muutama artikkeli, joissa opiskelijat kertovat kokemuksistaan digitaalisten tarinoiden tuottamisessa.

#### **4.3.1. Film som inlärningsmetod**

*Björkskog Erika, Brännbacka Matilda, Hedström Susanna & Högholm Marlene*

Vi har lärt oss att ge handledning och undervisning åt äldre genom att göra en film i kursen vårdpedagogik och handledning i samband med projektet Aktiverande TV®. Vi kommer i denna artikel berätta hur kursen genomförts och våra egna reflektioner kring videofilm som inlärningsmedel. Det har både för- och nackdelar att göra filmer istället för traditionell inläring.

Vi studerar till sjukskötare i Yrkeshögskolan Novia i Vasa och går nu tredje året i grupp 1/10. Under våren 2012 hade vi kursen vårdpedagogik och handledning och vår grupp fick då samarbeta med projektet Aktiverande TV®. Aktiverande Tv är ett projekt som skall hjälpa äldre som bor hemma, på servicehus, deras anhöriga och närstående samt personal inom vårdbranschen att aktivera sig genom att titta

på filmklippen som gjorts inom projektet. Målet med projektet är att öka de äldres välmående, möjlighet till delaktighet och ge en ökad säkerhetskänsla.

Vi fyra fick temat minnesträning bland äldre och vår film skulle främst vara till hjälp för äldre. Vi började med att läsa in oss lite på ämnet och gjorde upp en lektionsplan och en edukandanalys som grund till vår undervisningsfilm. Material samlade vi in från böcker, internet och våra erfarenheter från vården av äldre. I edukandanalysen funderade vi kring viktiga faktorer hos de äldre som vår film riktar sig till. Målet med vår film skulle vara att aktivera och träna minnet men också att motivera och underhålla de äldre med minnesträning. Filmen skulle därför bestå av minnesträning men också av information om varför minnesträning är viktigt. Minnesträningen i vår film består av en ordspråkslek, ”bildlek” och ännu en lek där minnet tränades.

Vårt tema var intressant eftersom det idag är mycket vanligt med minnesjukdomar och därför kan det vara bra att få tips till minnesträning. För att minnas något behövs det minnas på ett bra sätt och därför kan det vara bra att känna till olika minnesknep och minnestrategier. Minnet spelar en stor roll i en persons liv. Vi ville med vår film visa att det aldrig är för sent att träna upp minnet och många äldre idag kanske inte tänker tillräckligt på att träna upp sitt minne.

#### *Processen*

Efter att vi planerat innehållet till filmen fick vi en tid för filmning. När vi planerade hur allt skulle filmas tog vi i beaktan att filmen riktar sig åt äldre, dvs. det var viktigt att vi pratade högt, tydligt och långsamt så att de äldre med eventuell nedsatt hörsel också skulle uppfatta vårt budskap. Filmningen gjordes i ett klassrum på skolan. Videokameran fick vi låna från skolan och vi fick en snabb genomgång av hur kameran fungerar av en annan klasskamrat. Vi turades senare om att filma och små filmklipp filmades åt gången. Filmandet tog lång tid för oss som är ovana att hantera kameran samt fungera som skådespelare. Det blev många omtagningar på grund av skratt och felsäningar. Ännu idag är vi inte helt nöjda med slutresultatet men på grund av tidsbrist med den lånande kameran så fick vi nöja oss med vårt resultat. Filmklippen lades sedan ihop med hjälp av Windows Movie-Maker som också var ett helt nytt program för oss. Framförandet av filmen skedde senare på en seminariedag där några äldre bjudits in till skolan för att få se alla filmer som gruppen gjort och samtidigt få säga deras åsikter om projektet.

#### *Inläring*

Vi har lärt oss förutom att göra en film också att ge handledning åt äldre genom filmen. Filmens syfte var att aktivera och träna minnet samt att motivera och underhålla de äldre. Med hjälp av denna film kan de äldre själva bli medvetna om att vardagssysslor som t.ex. kortspel och pussel tränar minnet och på så sätt upprätthåller det. På filmen handleder vi de äldre och till sjukskötarens uppgifter hör att kunna handla och motivera sina patienter.

Målsättningarna med kursen vårdpedagogik och handledning var att vi skulle kunna tillämpa undervisning och handledning för att hjälpa patienter till bättre självvård. Vi skulle också öva oss hur man handleder och motiverar patienter samt fungera som handledare. Det är svårt att kunna säga om vi uppnådde målen för kursen eftersom

den genomfördes på ett annorlunda sätt. Vi tror nog att vi har nytta av kursen i framtiden. Teamarbete inom projektet fungerade för oss mycket bra. Vi har samarbetat och planerat projektet tillsammans.

#### *Fördelar*

Till en början var vi alla mycket skeptiska till projektet och vi visste inte riktigt hur vi skulle gå till väga. Efter att ha fått lite handledning kändes det lite enklare och hela projektet antog vi som en utmaning. Som yrkeshögskolestuderande har vi mycket teoretiska lektioner samt skrivarbeten, så detta projekt skulle bli omväxling från det normala. Vi tyckte att det skulle bli intressant att lära oss att göra en film samt att få utvecklas i att ge handledning. Vi tror att äldre uppskattar att någon tar sig tid och gör filmer som hjälper dem i vardagen. I en film kan man få fram mycket information på ett bra sätt vilket kan vara lättare att förstå i jämförelse med samma information i textform. Då vi tänker oss in i en äldres situation skulle vi gärna ta till oss information på detta sätt.

#### *Nackdelar*

Vår klass blev utvald att delta i projektet utan någon förvarning, och allt kom mycket plötsligt vilket gjorde att vi inte hann förbereda oss tillräckligt. För oss kändes det som om vi blivit utvald utan tillfrågelse till projektet men samtidigt såg vi det hela som en utmaning. Detta projekt skulle ta mycket tid och förutom projektet hade vi också andra viktiga kurser som upptog vår tid. På grund av tidsbristen hann vi inte få någon riktigt skolning i varken filmning eller kameraanvändning samt redigering i Movie-Maker. Filmningen skulle ha underlättat och även resultatet blivit bättre ifall någon professionell ”filmare” kommit för att hjälpa till.

Vi fick bristfällig information om projektet och nu först efteråt har vi börjat förstå idén med det hela. Vi visste inte riktigt vem filmen skulle visas åt eller till vilket ändamål den skulle användas t.ex. om den skulle visas i tv. Nu ett år efter filmningen känns det svårt att komma ihåg vilka tankar och reflektioner som uppstod kring projektet. Hela projektet borde ha varit mera planerat och mera resurser borde ha funnits att tillgå. Eftersom allt inspelades i skolan fanns det väldigt lite material att använda sig av och alla resurser var bristfälliga. Det hela blev mycket ”flummigt” och nu efteråt skulle vi ha gjort på annat sätt. Ifall planeringen av hela projektet skulle ha varit bättre så skulle vi även vara nöjdare med slutprodukten.

### **4.3.2. Med filmkameran som verktyg i vården**

#### *Hjortman Sofia & Britwin Stina-Len*

Denna artikel handlar om hur vi under vår väg att bli sjukskötare kom att lära oss hur man kan använda film som pedagogiskt verktyg.

Vi heter Sofia Hjortman och Stina-Lena Britwin, och vi går båda två i samma klass vid Yrkeshögskolan Novia, grupp 1/10. I Januari 2012 gick vi en kurs i skolan som hette vårdpedagogik och handledning. Kursen gjordes i samarbete med aktiverande

TV\*. Slutprodukten för varje grupp skulle utmynna i en film som vi själva planerat och spelat in. Vid slutseminariet presenterades filmerna för bland annat några äldre som är involverade i projektet aktiverande TV\*. Vi var tre som började på med projektet men av olika anledningar är vi nu bara två.

För vår film valde vi temat musik. Vi funderade fram och tillbaka innan vi till slut valde att istället för att göra en lärorik film skulle vi göra en film med syftet att förgylla vardagen och väcka glada minnen hos de som såg filmen. Det enda kognitiva mål vi hade var att väcka gamla minnen och få tittarna att tänka tillbaka till ungdomens glada dagar. Med hjälp av trevlig musik och vackra bilder från svunna tider ville vi att de äldre skulle få en fridfull stund som förhoppningsvis skulle väcka glada tankar.

Efter att vi beslutat vilka målsättningar vi hade med filmen började vi fundera över vilka faktorer vi behövde beakta hos tittarna, och i samma veva lärde vi oss att skriva en edukandanalys. Viktiga faktorer här blev dålig hörsel och förhoppning om att visorna skulle vara bekanta. På grund av hörselfaktorn hade vi velat ha visorna textade, men det visade sig senare vara för tekniskt svårt för oss. Vi beaktade också i detta skede eventuell nedsatt reaktionsförmåga, och anpassade bildväxlingarna efter detta.

När edukandanalysen var skriven kunde vi börja med lektionsplanen där vi skrev ner hurudan struktur vi skulle ha på filmen, med andra ord hur vi skulle lägga upp det hela. Vi försökte samtidigt beräkna hur lång filmen skulle komma att bli, vilket inte var lätt på grund av de tekniska kunskaper som tyvärr fattas oss.

När planeringen hade blivit gjord var nästa steg att få tag i bilder och musik som skulle spelas upp i filmen. Vi delade upp arbetet så att en av oss kontaktade Österbotens traditionsarkiv och valde ut bilder därifrån, och resten av gruppen kontaktade Finlands svenska folkmusikinstitut, FMI, och frågade om de hade tillgång till något lämpligt musik material.

Vi bokade ett möte med personalen vid FMI, och satte oss ner och berättade om projektet och vad vi hade tänkt skulle ingå i filmen. Personalen var vänliga och väldigt hjälpsamma. Tillsammans valde vi ut de musikstycken och cd-skivor som vi ansåg skulle passa ihop med bilderna som visades i filmen. Vi fick låna hem materialet och gå igenom alla låtar för att välja de mest lämpliga.

Med materialet färdigt utvalt var vi nu redo att börja filma. Själva filmningen tog ungefär två timmar med alla omtagningar inräknat. Vi använde oss av ett kamerastativ, och på så sätt kunde alla tre vara med i filmen samtidigt. Ingen av oss hade blivit filmad eller filmat själv tidigare, vilket gjorde att hela situationen kändes aningen obekvämt.

Eftersom Windows Movie Maker, programmet där filmen gjordes, inte fanns i skolans datorer var vi själva tvugna att skaffa fram det. Det uppstod många frågetecken innan vi hade listat ut hur man arbetar med programmet, men till sist kunde vi sätta oss ner och klippa ihop i filmen. Efter mycket tidskrävande arbete började filmen ta form, och så småningom var den färdig att presenteras.

Målsättningarna för kursen var att vi studeranden skulle förstå pedagogikens och handledningens grunder, för att själva kunna tillämpa handledning och undervisning för att hjälpa patienter med deras egenvård. Innehållet i kursen skulle omfatta pedagogik och vårdpedagogik, didaktik, inlärning och kunskapssyn, motivation, handledning samt den vårdpedagogiska processen med sjukskötaren som handledare och patienten som edukand. Innehållet omfattade även att göra en edukandanalys samt en lektionsplan för att handleda och undervisa äldre människor som bor hemma genom en inspelad film inom ramen för projektet aktiverande TV®.

När man ser tillbaka på vad vi har lärt oss kan vi konstatera att vi nu kan planera och skriva både lektionsplaner samt edukandanalyser, vilket vi inte hade kunskap om tidigare. Vi fick en inblick i de äldres vardag och vilka begränsningar de har, samt hur mycket de uppskattar musik och bilder som de känner igen från barn- och ungdomsåren. Dock bör det tilläggas att vi i gruppen har flera års arbetserfarenhet inom äldreomsorgen, så äldre patienter var ingen nytt för oss. Även det tekniska hur man filmar och editerar en film samt hur man lägger in bilder som skall visas samtidigt var helt nytt för oss. Dock har vi inte så mycket nytta av det i vårt yrke som sjukskötare.

Vårt val av tema och själva filmen var inte direkt pedagogisk, eftersom det kan vara svårt att framföra musik på ett pedagogiskt sätt. Vi koncentrerade oss mera på att ge de äldre en god stund av underhållning där de i minnet kunde dra sig tillbaka till ungdomsåren. Glada minnen väcktes av de äldre som tittade på filmen och vi fick mycket positiv feedback på vårt arbete. I det stora hela anser vi att målsättningarna för kursen har blivit uppnådda.

När man sitter på skolbänken fem dagar i veckan är det en välkommen omväxling att få göra någonting mera praktiskt ibland. Det var samtidigt också givande att få göra en film från början, och se att vi kunde, utan desto mera hjälp. I vår grupp tror vi på ”learning by doing” snarare än att lyssna på en föreläsare. Dock tog projektet mycket tid och arbete från vår sida, mycket mera än vi från början hade kunnat tro. Det tog långa stunder att lära sig klippa och göra film utan undervisning i de datorprogram vi använde oss av. Trots att vi var tvungna att lägga ner mycket tid och tankeverksamhet i filmen var det nog mera lärorikt än att sitta på föreläsningar. Eftersom vi valde temat musik och därmed inte gjorde en pedagogisk film så läste vi förstås inte in oss så mycket på det pedagogiska. Men den respons vi fick för filmen var enbart positiv, vilket visar att vi förstått hur man kan förgylla en äldres vardag.

Överlag är grupparbeten mera givande än självständiga arbeten, eftersom man då har någon att fundera och bolla tankar och idéer med. Dock hade vi i vår grupp lite svårigheter med närvaron under våra träffar. Detta är också orsaken till att vi var tre medverkande i filmen, men endast två som skriver detta. Vi kom bra överens och hade många förslag. Dock är det alltid svårt med grupparbeten att hitta tider som passar alla. Vi är ändå överens om att ingen av oss skulle ha velat göra filmen ensam. Att sitta tillsammans och över en kaffekopp lyssna igenom skiva efter skiva med finlandssvensk folkmusik var trevligt. Bra mycket trevligare än att göra detsamma ensam. Den frustration vi kände när vi försökte bena ut hur man klipper ihop en film var också den lättare att hantera när vi var flera.

Eftersom vi gjorde allting själva tänkte vi igenom innehållet i filmen på ett helt annat sätt än om vi hade haft mera samarbete med exempelvis läraren. Att fundera på i vilken situation hemmaboende äldre befinner sig och vad vi på några minuter kunde göra för att förgylla någons vardag var givande. Det vi tyckte var synd med hela arrangemanget var att filmens syfte föll i skymundan bakom de tekniska utmaningar vi ställdes inför. Att vi lade ner så mycket tid på de tekniska delarna kändes lite onödigt med tanke på vår utbildning. Samarbetet med aktiverande tv märkte vi studerande tyvärr inte så mycket av, förutom att det ordnades så att vi fick lite hjälp med filmkameran. Informationen om projektet och vad som förväntades av oss kunde ha varit bättre eftersom ingen av oss riktigt förstätt på vilket sätt materialet skulle användas. Nu är det förstås också till nytta för oss att vi känner till projektet aktiverande TV® eftersom våra examensarbeten är beställda av projektet.

#### **4.3.3. Inläring genom att göra undervisning i samarbete med Aktiverande TV®**

*Ulrika Brännbacka, Cecilia Lindman & Emmi Hannus*

Våren 2012 fick Yrkeshögskolan Novia medverka i ett projekt, Aktiverande TV®. Detta projekt ingick i kursen vårdpedagogik och handledning. Klass 1/10 blev indelad i mindre grupper och fick välja ett ämne. I projektet aktiverande TV® tog vår grupp upp vikten av kosten och hälsan för den äldre människan. Resultat från vår sida blev en kort film.

##### *Tema och syfte*

Temat för filmen är fokuserat på äldres kost samt dess påverkan på hälsan. Syftet var att få en större inblick i vikten av en hälsosam kost samt dess påverkan på hälsan. För att kunna starta igång arbetet krävdes noggrann planering och tillräcklig informationssökning. Vi försökte föreställa oss hur vi ville att filmen skulle se ut. Som stöd för planeringen av arbetet tog vi hjälp av en lektionsplan och edukandanals. I lektionsplanen ställde vi upp olika målnivåer samt kognitiva affekter. Under denna kolumn beskrev vi målen vi ville uppnå. Därefter planerade vi strukturen där vi presenterade upplägget för filmen.

Med hjälp av edukandanalsen betonade vi de viktiga faktorerna hos edukanderna. Dessa faktorer beskrev i sin tur egenskaper hos edukanderna, till exempel äldres förmåga att ta emot information. Därefter tog vi upp konsekvenser för undervisningstillfället. Med detta menas att man beaktar de faktorer som kan förhindra att informationen inte nås fram till edukanderna. Exempelvis kunde en konsekvens vara att filmen innehöll mycket information. Då behövde vi ha i åtanke att materialet inte blev för massivt. Som datainsamlingsmetod använde vi oss av studiematerial, litteraturer och egna erfarenheter.

##### *Processen av filmatiseringen*

Som tidigare skrivet använde vi oss av studiematerial, litteratur och egna erfarenheter. Processen börja med att studera dessa material och ta fram de vi ansåg att var de viktigaste i frågan näring och kost hos äldre. Vi valde att fokusera vår film på vad

äldre personer borde ha med i sin kost, där också vitaminer och mineraler togs upp. Efter insamlingen av materialet dela vi upp de olika delarna så alla i gruppen skulle få en egen roll i filmen. Därefter börja inspelningen. Inspelningen gjordes i en av Yr-keshögskolan Novias klassrum där vi ansåg att omgivningen upplevdes varmare och trevligare. Inspelningstiden varade ca en timme och därefter börja det verkligt svåra arbete, att klippa ihop filmen. Vi valde att klippa filmen i Windows Movie Maker. Vår idé med filmen var att endast använda oss av våra röster för att sedan använda bilder och ljud för att göra filmen mer tilltalande. Under klippningens gång stötte vi dock på en hel del problem som gjorde att presentationen av filmen blev uppskjuten. För att därmed också tillägga hade ingen av oss i gruppen någon tidigare erfarenhet av filmklippning i movie maker vilket gjorde att mycket av vår tid gick åt att läsa på om movie maker.

#### *Målsättning och inläring*

Målsättningarna för kursen var att bland annat lära oss det teoretiska kunskaperna kring vårdpedagogik och handledning. Däribland olika inläringsteorier, vad en edukandanalys är och varför man bör använda sig av en sådan, hur man planerar undervisningen för att få fram den kunskap man önskar samt den pedagogiska handlingen. Examinationen för kursen var att göra upp en lektionsplan och edukandanalys för äldre människor och genomföra den som videofilmad TV-program för äldre hemmaboende människor.

Den teoretiska bakgrunden vi fick, hjälpte oss sedan praktisk när det kom till att börja planera filmen samt i utförandet av filmen. Som tidigare nämnts hjälpte lektionsplanen och edukandanalysen oss i planeringen. Med hjälp av dessa fick vi något att luta oss tillbaka på, när processen med filmandet påbörjades. Innan arbetet med lektionsplanen och edukandanalysen påbörjades, gjorde vi ett så kallat stoffval. Vilken kunskap ville vi förmedla till de äldre och hur skulle vi göra för att nå fram till de äldre. Vi byggde helt enkelt upp en struktur från början, började nyansera som resulterade i en lektionsplan samt edukandanalys. Slutresultatet av det hela blev alltså en film, som riktade sig till hemmaboende äldre.

#### *Jämförelse med den traditionella inläringen*

Med traditionell inläring menas föreläsningar med en som håller föredrag och som studerande aktivt lyssnande, för anteckningar, studier på egen hand samt en eventuell tent. Om vi jämför den traditionella inläringen med denna typ av inläring och videospelning så ser man ganska stor skillnad. Att få ett ämne eller tema som man skall läsa in sig på för att sedan få ett slutresultat med film så är det ett helt annat sätt man lär sig på. På samma sätt som i den traditionella inläringen så krävs det att man noggrant läser på vad som ämnet rör sig kring. Man måste sedan kunna begränsa sig till det som är viktigast och vad man tycker att är värt att föra fram till de som sedan skall ta del av filmen. En annan viktig sak är att veta hur informationen tas emot av åskådarna, handlar det om barn, ungdomar, vuxna eller äldre människor som skall ta del av slutresultatet.

Fördelar med denna typ är att man oftast arbetar i grupp och man får diskutera sinsemellan. Man kanske har olika idéer som man bollar fram och tillbaka vilket kan hjälpa till så att man får ett så bra arbete som möjligt. Det negativa kan vara att man

inte har så mycket erfarenhet av videinspelning och allt vad som följer efter med exempelvis ihop klippning osv. Detta kan då leda till att allt tar mycket mera tid och energi än vad man räknat med. God planering räcker inte alltid till i sådana situationer. En annan sak med videinspelning är den kostnad som kommer till. Man kanske skulle önskat sig en bredare budget för att få det bästa resultatet.

#### *Teamarbetet samt reflektioner*

Det var positivt att få göra planeringen och filmen i grupp. Man fick ta del av varandras idéer, stödja varandra och fick hjälp av varandra om man körde fast. Eftersom vi hade vissa datum utsatta för arbetet med filmen och själva filmingen var det också lätt att få det att passa för alla, vilket annars kan vara ett problem om man är flera.

Att göra film som ett alternativ till traditionell undervisning såsom till exempel föreläsningar, tent, övningsuppgifter med mera var ett annorlunda komplement till undervisning. Naturligtvis krävde detta en del nytänkande från vår sida, ett annat sätt att utnyttja teoretiska kunskaper och en hel del engagemang för att kunna utföra uppgiften. Det var enligt vår utsago en rolig uppgift, men samtidigt arbetskrävande. Det är helt klar en fördel att få pröva på en annan sort av undervisning. Det som tyvärr inte var till vår fördel var att vi inte hade några kunskaper i filmeditering, och vi fick tyvärr ingen undervisning på förhand heller, vilket hade underlättat enormt. Det hade kunnat ingå en kort kurs i editering i samarbetet.

En annan nackdel var tidsbristen. För få timmar till vårt förfogande ledde tyvärr till att man inte fick ett sådant slutresultat man velat, med mera tid för planering och utförande kunde man nog ha fått till en riktigt bra film. Vi var alla överens om hur vi ville att slutresultatet skulle bli. Det enda som begränsade oss i detta fall var budgeten, med en budget hade vi fått en bättre film som vi skulle ha varit väldigt nöjda med. Gruppen är enig om att anse att nyttan med denna film skulle vara optimal om det fanns en äldrevårdprofilering. Dock anser vi att filmeditering inte hör till sjukvårdskötaryrket och vi skulle därmed hellre ha önskat att själva editeringen skulle ha gjorts av någon som behöver kunna det i sitt yrke.

#### **4.3.4 Sittdans blir film**

*Emilia Bächt, Erika Djupsjöbacka & Lina Norouzi*

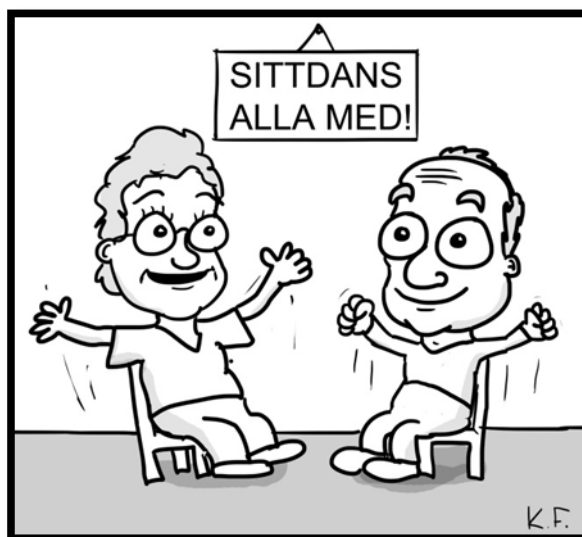
Vi är tre vårdstuderanden som går tredje året i gruppen 1/10 på Yrkeshögskolan Novia. I kursen vårdpedagogik och handledning hade vi ett samarbete med Aktiverand TV® där vi under kursens gång gjorde en kort film om motion och rörelse för hemmaboende äldre.

#### *Huvudtema*

Huvudtemat med filmen var rörelse och motion för hemmaboende äldre. Vi började med att sätta upp syfte och målsättningar med själva filmen. Det vi ville ha ut av filmen var att den äldre skall få röra på sig. Lära sig enkla rörelser för hur man lätt kan mjuka upp överkroppen i vardagen samt få en känsla av välbefinnande när man rör



på sig och lyssnar på musik. För att kombinera rörelse, motion och musik valde vi att göra motionspasset till en sittdans.



#### *Arbetsprocess*

Arbetsprocessen startade med att vi tillsammans gjorde en lektionsplan och edukanalyt. Lektionsplanen innehöll mål och syfte, metod, struktur och tidsplan. Målnivåerna beaktades utifrån kognitiva, (kunskapsmässiga) och affektiva, (känslomässiga) perspektiv hos den äldre. En edukanalyt tar upp viktiga faktorer hos edukanderna, i vårt fall den äldre, datainsamlingsmetod, analys av data och konsekvenser för undervisnings tillfället.

#### *Sittdans är roligt och en motionsform där alla kan vara med*

Vi upplevde under planeringsprocessen att det är mycket man bör tänka på innan man kan börja filma. Det allra första och viktigaste att ta i beaktan var målgruppen vi skulle rikta oss åt. Vår målgrupp var den hemmaboende äldre vilket gjorde att vi behövde förkunskaper om den äldre för att kunna fortsätta planera motionspasset.

Sådant som vi upplevde var viktigt att tänka på och att ta i beaktan var bland annat äldres nedsatta hörsel och syn, tydliga och enkla rörelser, takten och säkerheten. Med val av inspelningsmiljö ville vi lyfta fram att detta motionspass kan genomföras hemma. Utan krav på några speciella tillbehör som man vanligtvis inte har där hemma. Som medverkare i filmen måste vi tänka på: tala tydligt, långsamt och med rätt volym, vara anständigt klädda, ta det i lugn takt och vara försiktiga.

Tanken var att personer med väldigt dålig syn även skulle kunna utföra motionspasset utan större problem. Eftersom den äldres funktionsförmåga, kondition och sjukdom påverkar hälsan olika så gjorde vi upp ett motionspass som går att utföra både sittande och stående. Till exempel ville vi att rullstolsbundna skulle kunna medverka med överkroppen och för personer med nedsatt funktionsförmåga i armar och axlar skulle kunna delta i rörelserna för benen.

### *”Bara” att börja filma*

Ingen av oss hade förkunskaper om att göra en film vilket gjorde att vi helt enkelt placerade oss i en hemtrevlig miljö, tog fram ett stativ och en filmkamera. Men det tog inte länge förrän vi stötte på problem. Det blev många provfilmningar innan vi fick rätt ljud och ljus med den utrustning som vi hade, filmkamera, dator och högtalare. Vi som aldrig tidigare blivit filmade hade svårt att koncentrera oss, minnas repliker och rörelser, ordningsföljden av övningarna samt val av ord. När vi äntligen fått filmat klart så skulle filmen redigeras vilket ingen av oss hade kunskaper om, vi blev tvungna att ta hjälp av en bekant. I slutändan blev vi ändå nöjda med vårt resultat med tanke på våra erfarenheter och kunskaper.

### *Målsättning*

Inlärningsresultat för kursen vårdpedagogik och handledning var att studerande skulle förstå pedagogikens och handledningens grunder för att kunna tillämpa undervisning och handledning. För att sedan hjälpa patienter till högre grad av självvård. Vi tycker att målsättningen med kursen uppfylldes och det var bra att vi fick tillämpa teorin i en praktisk uppgift. Det vi lärt oss under denna kurs är vikten av att ha en god planering innan man utför själva övningen. Med själva filmandet har vi också lärt oss i stora drag hur man skall gå till väga från idé till färdig film. Det är mycket man skall ta i beaktan och det krävs att man läser in sig på ämnet för att skaffa sig förståelse och förkunskaper. Att göra upp en edukandanalys och lektionsplan gav oss förståelse och en grund att bygga vidare på.

### *Skratt, svett och tårar*

Denna kurs har inte bestått av traditionell inläring i klass utan vi har istället gjort en film. Fördelar med denna typ av inlärningsmetod tycker vi att är bra eftersom man lär sig mycket mera genom att själv få vara aktiv. Vi har fått en större förståelse för hur man skall handleda och undervisa grupper vilket vi kommer att ha nytta av i arbetslivet. Med denna inläring blir man faktiskt tvungen att själv sätta sig in i uppgiften. I vanliga fall så sker undervisningen i klass och då är det lätt hänt att den viktiga informationen går förbi. Men i detta projekt har man nu själv sökt reda på information och bearbetat den.

Vi anser att denna inlärningsmetod tog väldigt mycket tid. Vi hade inplanerat på schematid för uppgiften men i efterhand kan vi konstatera att största delen av arbetet gjordes på egen tid. Eftersom denna typ av inläring är tidskrävande tycker vi att inlärningsmetoden inte går att tillämpa under flera kurser samtidigt. Det krävs stort engagemang och självdisciplin av studeranden vilket kan upplevas både som en fördel och en nackdel. Vi tycker att det inte finns så många nackdelar med inlärningsmetoden eftersom vi lär oss bäst när vi får göra något praktiskt.

### *Ett gott samarbete A och O*

I vår grupp hade vi ett väldigt bra teamarbete. Detta gjorde att arbetet löpte på bra och blev klar i god tid. Vi hade en jämn fördelning av arbetet och alla drog sitt strå till stacken. Positivt med teamarbete är att man kan bolla med idéer och kan se på saker och ting från olika synvinklar. Eftersom vi hade ett så bra teamarbete hade vi också roligt under kursens gång även om det till en början kändes oöverkomligt.

### *En erfarenhet rikare*

Samarbetet med Aktiverande TV® har gett oss en bättre förståelse och inblick i den hemmaboende äldres vardag. Många äldre behöver och är intresserad av motion men alla har inte möjlighet att ta sig till ett motionsevenemang. Orsakerna kan vara att de inte har körkort, nedsatt rörelseförmåga eller helt enkelt inte kommer sig för att åka iväg. Därför borde det ordnas gemensam skjuts via till exempel en dagverksamhet. På så sätt blir tröskeln för den äldre lägre att komma iväg.

Denna erfarenhet har vi redan nu haft nytta av i arbetslivet i form av ett liknande motionspass för äldre. Responsen efteråt var mycket positiv och det krävdes väldigt lite av vårdaren för att leda passet. Allt det vi lärt oss under denna kurs kan vi föra vidare till bekanta samt i arbetslivet. I och med seminariet som avslutade kursen fick vi ta del av andras filmer som handlade om bland annat minnet och musik. Dessa idéer kan vi även föra vidare i vårdsammanhang.

### **4.3.5. Digitaalinen tarina Kyrönmaa Action -hankkeesta**

*Anna Hamppula & Elina Koivula*

Toteutimme digitaalisen tarinan tilaustyönä Kyrönmaa Action -hankkeelle ja samalla osallistuimme digitaalisella tarinalla opintojaksolle Digitaalinen tarina ikäihmisten iloksi. Tuotos luovutettiin Aktivointi-TV®:n käyttöön. Alkuaan meitä pyydettiin tekemään Kyrönmaa Action -hankkeelle digitaalinen tarina, joka kertoo sen toiminnastaan hankkeen aikana. Hankkeessa Vaasan ammattikorkeakoulun sosionomiopiskelijat järjestivät erilaisia tapahtumia ja liikuntamahdollisuuksia nuorille ja lapsille Laihialla, Isokyrössä, Vähäkyrössä sekä Vaasassa vuosina 2012–2013.

Toivomme, että tuottamamme ohjelma vaikuttaa vanhusten aktivointiin positiivisesti. Ohjelmassa näkyy, miten lasten ja nuorten syrjäytymistä pyritään estämään aktivoimalla heitä eri keinoin. Lasten ja nuorten tekemisen ilo välittyy ohjelman kautta katsojalle ja etenkin vanhuksille lapset ovat tärkeitä, koska he edustavat tulevaa sukupolvea. Toiveenamme on, että ohjelma kannustaa vanhuksia itseäänkin aktivoitumaan ja löytämään iloa tärkeistä ja ehkä jopa uusista asioista, kuten harrastuksista ja liikunnasta.

Tavoitteena ohjelman teossa meillä oli pitää yllä positiivista ja rentoa ilmapiiriä sekä oppia jotakin uutta. Halusimme, että ohjelman teko sujuisi aikataulussa ja ilman turhaa stressiä. Hyvä yhteistyö välillämme olikin avaintekijä ohjelman onnistumisessa. Tavoitteena oli myös oppia Movie Makerin käyttö monipuolisesti sekä saada aikaan hyvä ja yhtenäinen ohjelma valmiina olleista materiaaleista.

### *Prosessi*

Koska ohjelma oli tilaustyönä tehty, meillä oli jo valmiit materiaalit videon tekoa varten. Materiaalina oli erilaisia kuvia, video sosiaalisesta sirruksesta sekä hankkeen raportti. Teimme yhteistyötä monien eri henkilöiden kanssa, erityisesti olimme tiiviisti tekemisissä hankkeen projektipäällikkö Kati Långsjön kanssa. Ohjelman teko

toteutettiin parityöskentelynä ja teimme sen yrityksen ja erehdyksen kautta, eli koekelimme monia eri vaihtoehtoja ennen kuin löysimme oikean. Meillä ei ollut mitään erityistä työnjakoa vaan teimme kaiken yhdessä. Työskentely sujui hyvin ja molemmat ottivat osaa ohjelman tekoon. Aikataulu toimi ja saimme työn ajoissa valmiiksi. Aiempaan videon tekoon verrattuna tämän tarinan teko sujui helpommin, koska meitä oli vain kaksi eikä isoa ryhmää. Meillä oli myös paljon enemmän päätösvaltaa prosessin aikana.

#### *Pohdintaa*

Kurssin alussa asetetut tavoitteet toteutuivat mielestämme melko hyvin. Tarinan teko oli suurimmaksi osaksi mukavaa ja rentoa, vaikka jotkin asiat osoittautuivat haastaviksi, kuten musiikin etsintä tekijänoikeuslain vuoksi. Meidän ei myöskään tarvinnut osallistua kuin ensimmäiselle ja viimeiselle opintojakson tunnille, koska tiesimme jo digitaalisen tarinan perusajatuksen. Suoritimme opintojakson siis pääsääntöisesti itsenäisenä työskentelynä.

Ohjelman teon aikana opimme muun muassa käyttämään Movie Makeria monipuolisemmin ja opimme vastuullisuutta työskennellessämme projektiin kuuluvien henkilöiden kanssa. Opimme myös sen, että digitaalinen tarina on vaihtoehtoinen tapa toteuttaa esimerkiksi ryhmätöitä. Digitaalista tarinaa voi käyttää moneen eri tarkoitukseen, kuten töissä, harrastuksissa tai opiskellessa, sillä yleensä kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa.

Ohjelman teon aikana opimme myös hyväksymään toisemme ja erilaisuutemme. Tämän vuoksi yhteistyömme sujuikin hyvin, sillä emme odottaneet toisen olevan jotain muuta kuin mitä on. Pikku G:n sanoin:” Täydennetään toisemme ku ollaan erilaisia.”

### **4.3.6. Kahden digitaalisen tarinan tuottaminen**

#### *Mervi Kaipio*

Tuotin syyslukukauden aikana kaksi digitaalista tarinaa. Ensimmäisen tekemisen aloitin *Digitaalinen tarina ikäihmisen iloksi* -kurssilla ja työstin sitä yksin. Myöhemmin alkoi *Yhteiskunnan toiminta*, jonka osasuorituksena oli myös digitaalinen tarina. Sitä työstin oman pienryhmäni kanssa, eli neljän muun opiskelijan kanssa.

#### *Digitaalinen tarina yksilötöynä*

Ensimmäisen tarinan aiheen sai valita oikeastaan aivan vapaasti ja ideoita tulikin paljon mieleen. Olen aina pitänyt luonnossa liikkumisesta ja oman käsitykseni mukaan luonto on tärkeä myös monelle ikäihmiselle, joten aloin tehdä luontoaiheista tarinaa. Suunnitellessani tarinan rakennetta keksin, että haastattelisin eri-ikäisiä ihmisiä. Pienen suostuttelun jälkeen sainkin lähipiiristäni neljä vapaaehtoista kertomaan kameralle, mitä luonto heille merkitsee.

Tavoitteenani ensimmäisen digitaalisen tarinan tekemisessä oli saada luotua rauhallinen ja yhtenäinen kokonaisuus. Ajattelin videon herättävän ikäihmisissä myönteisiä

tunteita ja muistoja ja ehkä halun päästä luontoon. Siksi mietin, että toivottavasti heillä olisi myös mahdollisuus päästä luontoon. Koskaan ei voi tietää miten vastaanottaja kokee digitaalisen tarinan, mutta mielessäni kävi myös ajatus, että muistot saattaisivat innostaa esimerkiksi soittamaan sukulaiselle ja muistelemaan yhteisiä luontoretkeä.

Kurssi ei edellyttänyt videokameran omistamista, sillä kameran jalkoineen sai lainaan koululta. Käytin kuitenkin kuvauksissa myös omaa digikameraani. Kuvasin pieniä haastattelupätkiä silloin, kun oli mahdollista ja eräänä sunnuntaina päätin lähteä Pilvilammelle ottamaan luontokuvia. Tämä yhden iltapäivän retki olikin melko ikimuis-toinen. Suorastaan yllätyin, kuinka paljon pystyin rentoutumaan kesken koulutehtävän tekemisen!

Myös suunnitelmani saivat osittain uuden käänteen, sillä alun perin lähdin ottamaan pelkkiä valokuvia, mutta paluumatkalla oli kameran muistissa useita videoitaakin. Ymmärsin, että videokuvaamalla puuta nakuttavaa tikkua, ohuelle lammen jäälle putoilevia syksyn lehtiä ja tuulessa heiluvia pensaan oksia saisin luonnon paljon lähemmäs ikäihmisiä.

Olen aina pitänyt luontokuvien ottamisesta, mutta varsinaista harrastusta siitä ei ole koskaan tullut. Kamera on aina silloin tällöin tarttunut matkaan mukaan, kun olen lähtenyt koiran kanssa ulos. Nyt kuitenkin nautin kuvaamisesta ja luovuuden toteuttamisesta aivan uudella tavalla. Hain erilaisia kuvakulmia, kuvasin kokonaisuuksia ja yksityiskohtia sekä samaa kohdetta eri puolilta.

Ajankäytössäni en onnistunut olemaan kovin suunnitelmallinen, mutta sain tarinan työstettyä ajallaan. Tarinan työstämistä ei kannattanut aloittaa, jos jossain välissä aikaa oli vain vartti. Ensinnäkin keskeneräisen projektin avaaminen tietokoneella kesti kauan ja kun työntekoon uppoutui, aikaa kului helposti useampikin tunti aivan huomaamatta.

### *Digitaalinen tarina ryhmätyönä*

Toinen digitaalinen tarina oli ryhmätyö ja raamit työlle olivat tiukemmat. Ennen kuin aloimme rakentaa tarinaa, perehdyimme kirjallisuuden avulla omaan aiheeseemme ja pidimme siitä lyhyen esitelmän muille luokkamme opiskelijoille. Aiheemme oli perhe, kasvatusta ja tasa-arvo. Sen jälkeen lähdimme Setlementtiyhdistykselle ja keskustelimme ikäihmisten kanssa aiheistamme hankkimamme tiedon ja yleisten käsitysten pohjalta. Tätä keskustelua kuvasimme ja poimimme parhaita paloja digitaaliseen tarinaan. Keskustelu ikäihmisten kanssa oli hyvin antoisaa ja mielenkiintoista.

Tavoitteenamme oli luoda hyvä digitaalinen tarina, jossa on hyödynnetty tietoa kirjallisuudesta ja ikäihmisten omia kokemuksia. Tavoitteena oli tietysti myös aikataulussa pysyminen ja siinä onnistuimme melko hyvin. Toivomme, että digitaalisen tarinan katsominen voisi innostaa myös katsojaa muistelemaan. Ryhmätyössä myös ajankäyttö oli paljon tiukempaa. Aikaa tehtävän tekemiseen oli vähemmän kuin vapaa- valintaisella kurssilla ja viiden opiskelijan aikataulujen yhteensovittaminen toi oman haasteensa. Lisäksi piti yrittää löytää vielä tila, missä tarinaa pystyy työstämään. Onneksi löysimme muutaman yhteisen ajankohdan tarinan työstämiselle.

Ryhmässämme oli erilaisia rooleja. Yksi ryhmän jäsenistä piti huolta aikatauluis-  
tamme olemalla koko ajan hyvin kartalla kuinka siitä, kuinka paljon aikaa on jäljellä  
palautukseen ja johtamalla yhteisten tapaamisten ajankohtien päättämistä. Toinen  
puolestaan otti oman kameran mukaan, kun menimme Settlementtiyhdistykselle. Mi-  
nuun luotettiin, kun aloimme työstää digitaalista tarinaamme Movie Maker -ohjel-  
malla, sillä olin käyttänyt sitä jo ensimmäistä tarinaa tehdessäni. Kaksi muuta ryhmän  
jäsentä olivat mukana pohtimassa, mihin järjestykseen kuvia ja videoita laitetaan ja  
mitä siirtymiä käytetään. Kaikki siis osallistuivat työstämiseen.

#### *Mitä opin?*

Kahden tarinan työstäminen opetti minulle paljon. Taidot kameran ja varsinkin Mo-  
vie Makerin käytössä lisääntyivät paljon. Myös tekijänoikeusasiat tulivat tutummiksi,  
minkä koen olevan melko yleishyödyllistä nykymaailmassa. Erityisen tärkeänä pidän  
myös kohtaamista ikäihmisten kanssa. Se rikkoi stereotyyppisiä käsityksiäni. Usein  
kuulee puhuttavan, että ikäihmisten mielestä ”nykyajan nuorista ei ole mihinkään ja  
ennen kaikki oli paremmin”. Siksi oli ihanaa kuulla erään naisen toteavan, että ennen  
jotkin asiat olivat paremmin, mutta kyllä nykyään osa asioista on paremmin. Itse olen  
samaa mieltä.

#### *Kritiikki*

Alun perin oli tarkoituksena, että olisimme tavanneet muutaman ikäihmisen muis-  
teluhetkessä, johon ikäihmiset olisivat ilmoittautuneet mukaan. Ilmoittautuneita ei  
kuitenkaan ollut ollenkaan. Onneksi pääsimme mukaan ystäväpiiriin. Oli kuitenkin  
haastavaa yrittää saada laadukasta kuvaa ja ääntä tilassa, jossa oli yli kymmenen ih-  
mistä pitkän pöydän ympärillä. Myöhemmin pohdimme yhdessä, että ehkä kameran  
käyttöäkin olisi voinut harjoitella vähän koululla ennen kuin lähdemme kuvaamaan,  
ettei virheitä tarvitse tehdä oikeassa kuvaustilanteessa.

Olisi ollut myös hyvä tietää etukäteen, kuinka hidasta suurien tiedostojen käsitte-  
minen on Movie Makerilla ja että kaikissa koulun koneissa ei olekaan sama versio oh-  
jelmasta, joten tarinaa ei pystynyt kaikissa tietokoneiluokissa työstämään. Nämä asiat  
eivät ilmeisesti olleet oikein kellossa tiedossa, joten kritiikki niitä kohtaan on osittain  
turhaa. On kuitenkin hyvä, että ne tulivat ilmi ja niistä on mahdollisuus oppia. Toi-  
saalta kritiikkiä voisi antaa myös yleiselle opiskelijoiden suhtautumiselle digitaalisen  
tarinan tekemistä kohtaan. Se oli mielestäni osalla välillä ehkä vähän liian kielteinen  
ja ”ei” kaikui jo ennen kuin oli tarkkaa tietoa siitä, mitä pitää tehdä. Luonnollisesti  
vastoinkäymiset aiheuttavat negatiivisia tunteita, mutta niihin ei pidä takertua liikaa.

#### *Yhteenveto*

Yhteenvetona tarinoiden tekemisestä voisin sanoa, että se todella vaatii suunnittelua,  
luovuutta, aikaa ja rohkeutta. Se kuitenkin myös antaa paljon. Tarinaa tehdessä kehit-  
tyy itsekkin ja oman luovuuden käyttäminen on palkitsevaa ja kaiken työn jälkeen on  
mukava laittaa video pyörimään ja katsoa se kokonaisuutena alusta loppuun. Digitaalisen  
tarinan tekeminen on vaativaa, mutta antoisaa.

### 4.3.7. Aktivointi-TV®:n pohdinta opiskelijan näkökulmasta

*Sari Palomäki*

#### *Johdanto*

Toteutin vapaavalintaisella Digitarinakurssilla liikunnallisen ohjelman. Ohjelma käsittelee yhtä liikuntalajia, joka ei ole mielestäni niin yleinen ja tunnettu senioreiden keskuudessa. Kerroin yleisesti lajista ja siitä, kuinka se sopii senioreille. Videon lopussa on interaktiivinen osa, jossa ikäihminen pääsee itse kokeilemaan tv -ruudun ääressä kyseistä lajia.

#### *Tavoite*

Videon tarkoitus on pienentää kynnystä osallistua kyseisille liikuntatunneille. Videoon olin lisännyt tietoja siitä, miten ja missä lajiin voi osallistua. Tavoitteeni videon suhteen oli herättää lajiin mielenkiintoa ja kannustaa kokeilemaan sitä. Tämän liikunnan nimi ei kerro ikäihmiselle suoraan minkälaisesta lajista on kyse. Enemminkin nimi saattaa asettaa ennakkoluuloja, jotka voivat estää lajin kokeilemisen. Lopputuotoksen tavoite oli saada kiinnostusta herättävä, asiallisesti toteutettu video.

#### *Prosessi*

Alussa työssä oli aikataulullisesti kiire, koska toteutimme ensin toiseen kouluaineeseen ryhmätyönä työn tästä samasta aiheesta. Saatu aikataulu oli tiukka, jonka vuoksi alkuosa saatiin nopeasti toteutettua. Tämä kyseinen ryhmätyö toimi pohjana itse varsinaiseen Aktivointi-TV®:lle tehtävään työhön, jonka toteutin yksin.

#### *Työn eteneminen*

Aiheen varmistuttua prosessi eteni ensin kuvauksien aikataulujen ja kameran lainaksi saamisen ajan sopimisiin. Tämän jälkeen mietin kuvauksiin liittyviä asioita, mm. mitä kuvataan, mitä kysytään ja vaihtoehtoja näille, mikäli ei saada muita vapaaehtoisia kuvattavaksi kuin liikunnanohjaaja. Suunnittelin myös, mitä valokuvataan videon lisäksi.

Vaihtoehtoja videokuvauksien toteuttamiseen tarvittiin siksi, koska emme saaneet etukäteen informaatiota jumpparyhmäläisille tulevasta kuvauksesta. Siksi emme ennen kuvausta tienneet, saammeko itse jumppaa kuvattua tähän työhön. Ryhmän kuvaus kuitenkin onnistui, kiitos siitä jumppalaisille, jotka olivat heti valmiita yhteistyöhön.

Videointikuvauksen jälkeen pääsi varsinainen työn suunnittelu vauhtiin. Aluksi suunnittelin työn videokuvauksissa saadun materiaalin pohjalle. Tästä alkutyöstä syntyi lisää uusia ideoita, miten työtä voisi jatkaa ja mitä kaikkea siihen voisi lisätä. Tämän seurauksena sovin toisenkin videokuvauksen ja kävin ottamassa lisää valokuvia. Et sin myös netistä lisää tietoa kyseisestä lajista sekä liikunnan hyödyistä ja tärkeydestä ikäihmisille. Kahden kuvauksen ja valokuvien ottamisen jälkeen minulla oli materiaalia, jota aloin työstämään.

Itse videon työstäminen ja editointi oli aikaa vaativin vaihe. Videon perusrungon suunnittelu ja tekeminen veivät vähemmän aikaa kuin tiedon hankkiminen ja sopivan luvallisen musiikin löytäminen. Työn editoimiseen meni eniten aikaa. Mitä pidemmälle työ eteni, sen tarkemmaksi ja vaativammaksi itse tulin. Löysin koko ajan jotain parannettavaa ja muokattavaa. Editoinnin loppuvaiheessa, jossa ajattelin tekeväni sen viimeisen silauksen ja lisätä musiikin muutamassa tunnissa, sainkin siihen uppoamaan lähes koko päivän. Työn edetessä kuitenkin opin koko ajan. Mieleen tuli uusia ideoita, miten muokata materiaalia ja miten lopputulosta voisi parantaa nimenomaan ikäihmisille sopivammaksi.

#### *Pohdintaa prosessista ja omasta oppimisesta*

Alussa asettamani tavoitteet mielestäni ylittyivät. Sain paremman lopputuloksen, kuin mitä alussa odotin. Opin uutta erityisesti ohjelmasta, jolla editoin videota. Projektin alkaessa olin käyttänyt vain vähän kyseistä ohjelmaa. Videokameran käytöstä oli pitkä aika, ja työssä käytettävä kamera oli minulle vieras.

Aikaa mielestäni tähän työhön kului ehkä turhan paljon. Uskoisin, että jos nyt tekisin tämän saman uudestaan, aikaa kuluisi selkeästi vähemmän. Osaisin suunnitella kuvaukset paremmin, ottaa huomioon tilat ja niiden vaikutukset videon äänenlatuun. Myös tietokoneohjelmaa osaan käyttää nyt paremmin.

Videokameran käyttöön olisin kaivannut hieman lisää opetusta. Itse kuvaus sujui, mutta kuvan laatuun ja äänen olisin voinut saada paremman lopputuloksen. Itse tuntien opetukseen olin tyytyväinen. Sain ideoita, kuinka viedä työtäni enemmän, mitä olisi hyvä ottaa huomioon, ja mitä lisätä kohderyhmää ajatellen. Yhteistyöhön kuvattavien suhteen olin todella tyytyväinen. Yhteistyö kuvattavien kanssa sujui todella hienosti, mikä auttoi paljon tämän projektin suhteen.

Uuden tekniikan lisäksi sain tietoa myös oman paikkakuntani palveluista ja siitä, miten osaisin selvittää niitä lisää. Sain ideoita, mitä kaikkea voisin tehdä ohjelmalla, niin työelämässä kuin siviilielämässäkin. Tulin huomaamaan kohtaamieni ihmisten myötä sen, että ns. vanhukset/seniorit ovat erilaisia, heitä kiinnostavat erilaiset asiat ja että heille pitää antaa mahdollisuus uusiin kokemuksiin. He tarvitsevat muutakin, kuin ns. perustuolijumppaa tai kudontapiiriä. Nämä ovat hyviä ja tarpeellisia asioita, mutta ikäihmiset voivat haluta muutakin, ja tämä on se asia, mikä pitää osata ottaa huomioon, kun heille suunnataan palveluja ja informaatiota erilaisista asioista. Heille kohdistuvan tiedon pitää olla selkeää ja helposti satavilla.

Tämän työn aikana sain itselleni mukavia elämyksiä, kun olin kuvaamassa, tapasin iloisia mukavia ihmisiä. Työ oli aikaa vievää, mutta antoisaa. Olen tyytyväinen osallistumiseeni tähän projektiin.



## **4.4. Ikäkeskuksen rooli palvelutuotannossa**

*Sanna Ala-Hallila, vastaava viriketoiminnan ohjaaja, Vaasan kaupunki*

Viriketoiminnan osuus Aktivointi-TV<sup>®</sup>:ssä lähti ajatuksesta, että virikkeen tehtävänä olisi tuottaa ja tehdä askarteluaiheisia videoita ja suoria lähetyksiä erilaisista tilaisuuksista. Videot linkittyisivät viriketoiminnassa käytettävän vuosikellon ympärillä oleviin teemoihin ja tapahtumiin. Kuvaamisen ja editoinnin ajateltiin täten olevan helppo ja luonteva osa virikeohjaajan arjen työtä. Vuorikeskuksen juhlasalissa järjestetään koko ajan erilaisia tilaisuuksia, joiden lähettäminen Aktivointi-TV<sup>®</sup>:n kautta olisi myös luonteva osa viriketoiminnan palvelutuotannosta tässä projektissa.

### **4.4.1. Videoiden kuvaaminen ja editointi**

Viriketoiminnan ohjaajat osallistuivat kahden iltapäivän pituiseen intensiiviseen koulutukseen Microsoftin Movie Maker -editointiohjelmasta. Videokameran käyttöä ja kuvaamisesta ohjaajat eivät saaneet koulutusta, vaan toimivat aikaisemman kokemuksen pohjalta. Tässä vaiheessa on yksi askarteluvideo valmiina ja kuvattua materiaalia, joista editointi on kesken. Askarteluvideota tullaan käyttämään samanaiheisen interaktiivisen lähetyksen tukena. Ensin interaktiivisessa lähetyksessä ohjaaja näyttää, miten valmistetaan paperikassi ja lähetyksen jälkeen ryhmäläinen voi halutessaan palata paperikassi-askarteludigivideoon ja askarrella paperikassin kotonaan omassa tahdissaan. Digitaalisesta videosta löytyvät ohjeet ja tarvittava materiaali. Askarteluvideoiden aiheet on pyritty miettimään siten, että ne voidaan toteuttaa helposti kotona ja materiaalia löytyisi kotoa ilman suuria hankintoja.

Videoiden kuvaaminen koettiin osittain haasteelliseksi, koska kuvaaminen vaatii enemmän suunnittelua (kuvakäsikirjoitus), harjoittelua, koulutusta ja aikaa. Myös kuvausmateriaalin editointiin koettiin tarvittavan lisää aikaa.

### **4.4.2. Interaktiiviset lähetykset ja pilottiryhmä**

Digitaalisten videoiden kuvaamisesta ja tuottamisesta laajeni ajatus myös viriketoiminnan osallistumisesta interaktiivisten lähetysten toteutukseen. Interaktiivisten lähetysten sisällön suunnittelu rakennettiin pilottiryhmäläisten toiveiden ja olemassa olevien viriketoiminnan ryhmäsisältöjen mukaisesti. Pilottiryhmäläiset olivat toivoneet mm. sanomalehden lukua ja muisteluryhmiä. Lähetykset rakennettiin siten, että aamupäivän lähetyksen painottui keskusteluun (kuulumiset, uutiset, ajankohtaiset tapahtumat,) ja iltapäivän lähetyksessä painotus oli teemoitetussa toiminnassa (muistelu, visailu, bingo jne.).

### *Aktivointi TV® pilottiryhmä – Viriketoiminnan interaktiiviset lähetykset*

Viriketoiminnan toteuttamat interaktiiviset ryhmätapaamiset alkoivat 20.9.13 ja jatkuivat edelleen vuonna 2014. Keskimäärin paikalla oli noin kolme pilottiryhmäläistä. Jouluuun 2013 mennessä interaktiivisia lähetyksiä oli yhteensä 30, joista 2 suoraa lähetystä.

klo 10-10.30 **aamukahvit ja päivän polttavat aiheet**

klo 13-13.30 **iltapäivätreffit, aivojumppaa ja turinoita**

Esimerkiksi iltapäivänryhmässä Bingoa kokeiltiin kaksi eri kertaa. Ryhmäläisille lähetettiin bingopelilaput etukäteen kotiin. Ensimmäisellä kerralla pelaaminen ei onnistunut vähäisen osallistujamäärän vuoksi, mutta toisella kertaa pelaaminen sujui vähäisestä osallistujamäärästä (2 osallistujaa) huolimatta hyvin, tosin ryhmäläiset toivoivat, että osallistujia olisi ollut enemmän.

Iltapäivän lähetyksissä on myös visailtu ja kokemukset siitä olivat vallon hyviä. Onnistuakseen interaktiivisuus edellyttää ryhmäläisiltä yhteisen keskustelukulttuurin luomista ja oppimista. Alun päällekkäin puhumisen ja viiveestä johtuvan häiriön jälkeen vastausvuoron sai ensin käden ylös nostanut ja siitä muodostui hyvä ja luonnollinen tapa, jota jatkossa käytettiin puheenvuoron halutessaan.

Interaktiivisissa lähetyksissä tekniikka on aiheuttanut häiriöitä ja se on osaltaan haitannut jouhevan keskustelun etenemistä. Viive lähetyksissä on ollut haasteellista. Aluksi ryhmäläiset eivät osanneet huomioida tätä, mutta viittauksesta tuli sujuva ja toimiva käytäntö. Usein suurin aika viriketoiminnan lähetyksistä on kulunut tekniikasta aiheutuviin häiriöihin, niiden ohjaamiseen ja niistä keskustelemiseen.

Ryhmäläiset, jotka ovat olleet lähes jokaisessa lähetyksessä mukana, ovat saaneet lähetyksistä paljon ja olleet positiivisesti yllättyneitä. He ovat pyrkineet tulemaan lähetyksiin niin paljon kuin mahdollista. Viriketoiminnan ohjaajien kokemukset interaktiivisten keskusteluryhmien vetämisestä ovat tekniikan aiheuttamista häiriöistä huolimatta olleet positiivisia. Naurua, iloa ja positiivista yhdessäoloa on riittänyt. Ryhmän koosta johtuen ryhmän vetäminen on sujunut vaivattomasti. Ohjaajan rooli on ollut ryhmän kasassa pitämistä, puheenvuorojen jakamista ja hiljaisempien osallistujien huomioimista.

Keskustelujen aiheet ovat olleet hyvin pitkälle asiakaslähtöisiä eivätkä vaadi välttämättä viriketoiminnan ohjaajaa vetäjäksi. Keskustelutuokioita pystyisi käytännössä pitämään kuka vain ikäihmisten kanssa toimeen tuleva keskustelutaitoinen henkilö. Viriketoiminnan interaktiiviset lähetykset voisivat jatkossa suunnata ohjattuihin asiantuntijatuokioihin ja muihin ohjauksellisiin viriketoiminnan tuokioihin.

### 4.4.3. Suorat lähetykset

Pilottijakson aikana toteutui kaksi suoraa lähetystä. Toinen oli Vaasan kaupungintalolta Seniorijuhlalta ja toinen ukrainalaisen Simnot -yhtyeen konsertti Vuorikeskuksessa. Viriketoiminta on hyödyntänyt olemassa olevia tapahtumia ja juhlia kuvamalla niitä. Tässä vaiheessa on valmiina yksi tapahtumavideo ja kuvattua materiaalia, joista editointi on kesken.

### 4.4.4. Aktivointi-TV® viriketoiminnan ohjaajan työvälineenä:

Viriketoiminnan ohjaajien kokemuksesta Aktivointi-TV® työvälineenä toimii, kun kohderyhmä on oikea. Se myös mahdollistaa niiden ikäihmisten pääsyn viriketoimintaan, joiden on muuten mahdotonta fyysisesti osallistua ryhmiin.

Interaktiivisiin lähetyksiin osallistuvien määrä vaihteli nolasta kolmeen henkilöön. Jos ryhmä olisi toteutunut suunnitelmien mukaan (kahdeksalla osallistujalla), olisi ryhmän toimivuudesta toisenlainen kokemus ja ohjaajalla mielekkäämpi kokemus. Yhden asiakkaan kanssa keskusteluhetki ei ole ryhmätoimintaa. Myös asiakkaat kokivat, että haluaisivat keskustella toisten ryhmäläisten kanssa eivätkä vain pelkän ohjaajan.

Aktivointi-TV® työvälineenä tuo ajallista säästöä, kun ohjaajan ei tarvitse lähteä työpaikalta pois. Ohjaaja voi johtaa ryhmää omalta työpisteeltä ja silti tavoittaa useampia ihmisiä ympäri kaupunkia, mikä on myös uusi mahdollisuus.

Myönteinen ilmapiiri ja luottamus ovat olleet tärkeitä kokemuksia pilottiryhmälle. He ovat olleet mielissään tästä mahdollisuudesta kohdata ihmisiä teknologian välityksellä. Asiakkaiden positiivinen suhtautuminen Aktivointi-TV®:hen on ollut mukavaa myös ohjaajan huomata, ja palaute ollut hyvää tekniikan ontumisesta huolimatta. Teknisten ongelmien vuoksi interaktiivisiin tuokioihin ei saatu sitä sisältöä, mitä tavoiteltiin ohjaajan ajan mennessä suurilta osin ongelmien selvittämisiin ja neuvontaan.



## 5. PALVELUSTA SAADUT KOKEMUKSET

### 5.1. Kokemuskertojien tuki projektille

*Sonja Sulkakoski, projektityöntekijä, Vaasan kaupunki*

Kokemuskertojat -toiminta on käynnistynyt Ikäkeskuksessa vuonna 2010. Toiminnan ideana on mahdollistaa ikääntyneiden osallistuminen toiminnan ja asioiden kehittämiseen ja ideointiin siten, että heidän näkemyksensä ja ajatukset suuntaavat aidosti toimintaa. Työryhmässä työntekijät ja ikääntyneet ovat tasa-arvoisessa asemassa siten, että jokainen ryhmän jäsen voi tuoda tapaamisiin mieltä askarruttavia asioita. Ensimmäinen Kokemuskertojat -työryhmä on työstänyt yleisiä ja laajoja asioita, kuten kuljetuspalveluiden ja asumispalveluiden haasteita. Tämän työryhmän jälkeen on perustettu Aktivointi-TV® Kokemuskertojat sekä Nettineuvonnan Kokemuskertojat.

”Oletko sinä etsimämme seniori?” -tilaisuudessa 25.10.2011 kaikille vaasalaisille annettiin mahdollisuus tulla kuulemaan Aktivointi-TV®:stä, samalla kun kerrottiin ja rekrytoitiin Kokemuskertojia projektiin. Varsinainen Kokemuskertoja-toiminta käynnistyi 25.11.2011, jolloin pidettiin ensimmäinen tapaaminen. Tällöin paikalla oli kahdeksan ikäihmistä, kuusi naista ja kaksi miestä. Heistä yksi oli äidinkieleltään ruotsinkielinen. Ensimmäisen kokouksen jälkeen yksi jäi tapaamisista pois, sillä ryhmätoiminnan sisältö ei vastannut hänen odotuksiaan. Muut seitsemän ryhmän jäsentä ovat kokoontuneet projektityöntekijän johdolla yhteensä 13 kertaa.

Tapaamisissa on keskusteltu Aktivointi-TV®:n ja muiden teknisten apuvälineiden käytöstä ja toiminnasta yleisellä tasolla. Lisäksi Kokemuskertojat ovat olleet VAMK:n ja Novian terveydenhuollon opiskelijoiden tuottamien sisältöjen esittelytilaisuuksissa arvioimassa ja antamassa suoraa palautetta opiskelijoille. Nämä tilaisuudet ovat olleet merkityksellisiä sekä opiskelijoille että Kokemuskertojille. Kokemuskertojat saivat testata myös kaikkia ohjausvälineitä kuten muun muassa ääni- ja liikeohjausta sekä kosketusnäyttöä.

Kokemuskertojat ovat kokeneet, että erityisesti jumppaohjelmat ovat olleet hyviä. Myös apuvälineiden esittelyvideot ovat antaneet lisäinformaatiota, vaikka monella Kokemuskertojalla on omakohtaisia kokemuksia apuvälineistä ja niiden käytöstä. Kokemuskertojien tietoja on hyödynnetty myös sisällön tuottamisessa. He ovat olleet erittäin motivoituneita toimimaan asiantuntijana toiminnan kehittämisessä ja heidän mielipiteistään on ollut apua monin tavoin.

## **5.2. Ikäihmiset saivat sisältöä elämäänsä**

*Seija Nyqvist, projektityöntekijä, Vaasan kaupunki*

Artikkelissa paneudutaan pilottiryhmäläisiin: käsitellään heidän valinnastaan, kerrotaan pilottiryhmäläisten kokemuksista ja heille tehtyjen haastattelujen tuloksista. Lisäksi käsitellään läheisten näkemyksiä Aktivonti-TV®:stä. Lopuksi pohditaan myös tuloksia ja palvelumallin merkitystä pilottiryhmäläiselle.

### **5.2.1. Pilottiryhmän rekrytointi**

Aktivointi-TV®:n testiryhmään valittiin henkilöitä, joiden joko fyysinen tai psyykinen toimintakyky oli alentunut siten, että kotoa lähteminen oli vaikeutunut. Rekrytoinnissa käytettiin apuna palvelutalojen, kotipalvelun ja avopalveluyksikön henkilökunnan asiantuntijuutta. Henkilökunnalta saadun tiedon perustella oltiin yhteydessä sovittuihin asiakkaisiin, joille kerrottiin Aktivonti-TV®:stä ja sen mahdollisuuksista. Testiryhmäläisten rekrytointi teknologian käyttäjiksi osoittautui haasteelliseksi, sillä esimerkiksi oman kodin näkyminen kamerassa arvelutti. Koettiin, että korkea ikä esti tietokoneen käytön opettelu. Erityisesti palvelutaloista rekrytointi oli vaikeata, koska asukkaiden toimintakyky oli jo heikentynyt. Myös kiinnostuksen puute vaikutti osallistumishalukkuuteen. Syiksi testiryhmästä kieltäytymiseen ilmoitettiin kuitenkin fyysiseen toimintakykyyn liittyviä tekijöitä, kuten kuulon tai näön alentuminen. Aistitoimintojen heikentyminen vaikeutti heidän vuorovaikutustaan, joten oli ymmärrettävää, ettei haluttu osallistua sosiaalisiin tilanteisiin.

Osalla haastateltavista kieltäytymiseen vaikuttivat kivut. Myös lasten ja lastenlasten mielipiteillä oli merkitystä ikäihmisten halukkuuteen osallistua testiryhmään. Omien lasten rohkaiseva suhtautuminen tietokoneen käyttöön edistivät ikäihmisten osallistumista. Omaisten kommentit ” et sinä äiti enää opi tietokoneen käyttöä” estivät ikäihmistä osallistumasta projektiin. Toisaalta, jos ikäihminen oli käyttänyt aikaisemmin skypeä ja osasi käyttää Internetiä, ei koettu, että Aktivointi-TV®:stä olisi saatu mitään lisäarvoa. Rekrytointivaiheessa annettiin ikäihmisille myös harkinta-aikaa testiryhmään ilmoittautumiseen, mutta lisäaika ei kuitenkaan lisännyt uskallusta lähteä mukaan teknologian pariin. Testiryhmää varten haastateltiin 21 ikäihmistä, joista kuudella oli äidinkielenä ruotsi. Pilottiryhmään valikoitui kahdeksan ikäihmistä, joista yhdellä oli äidinkielenä ruotsi (Taulukko 7).

**Taulukko 7. Pilottiryhmään kuuluvien (n=8) tietoja.**

<b>PILOTTIRYHMÄN TIETOJA</b>	<b>Määrä f</b>
Sukupuoli, mies	2
Sukupuoli, nainen	6
Äidinkieli suomi	7
Äidinkieli ruotsi	1
Asumispaikka, palvelutalo	3
Asumispaikka, oma koti	5
Asumismuoto, yksi	4
Asumismuoto, yhdessä	4

Ikäihmisistä kolme asui palvelutalossa ja seitsemän omassa kodissaan. Pilottiryhmässä oli kaksi miestä. Pilottiryhmäläisistä neljä asui yksin kotona, kahdella asui poika tai pojan perhe samassa omakotitalossa ja palvelutalossa asui pariskunta. (Taulukko 7) Pilottiryhmäläisten keski-ikä oli 77 vuotta: nuorin ryhmäläisistä oli 72-vuotias ja vanhin 82-vuotias.

Haastattelukysymysten yhteydessä tiedusteltiin myös pilottiryhmäläisten liikkumista. Melkein kaikilla pilottiryhmäläisillä oli vaikeuksia liikkua. Pilottiryhmäläistä neljä liikkui sisällä ilman apuvälinettä ja neljä apuvälineen kanssa, ulkona liikkumiseen apuvälinettä tarvitsi neljä, kolme liikkui ilman ja yksi ryhmäläisistä ei käynyt lainkaan ulkona.

### 5.2.2. Haastattelujen toteutus

Ensimmäiset haastattelut toteutettiin ennen tietokoneiden ja laajakaistayhteyksien asentamista elokuussa 2013 ja vastaavat kysymykset toistettiin neljän kuukauden käytön jälkeen tammikuussa 2014. Haastattelulomake sisälsi sekä monivalintakysymyksiä että avoimia kysymyksiä. Pilottiryhmän pienen koon vuoksi oli tärkeätä, että vastausprosentti saataisiin mahdollisimman korkeaksi ja tästä johtuen projektin työntekijä suoritti haastattelut pääosin pilottiryhmäläisten kotona. Haastattelemalla saatiin avoimiin kysymyksiin laajemmat vastukset ja pystyttiin varmistamaan kysymyksien ymmärtäminen.

Kyselylomakkeen monivalintavastaukset pisteytettiin tulosten analysoinnin helpottamiseksi. Tutkimushaastattelujen tuloksia verrattiin toisiinsa ja hallintaohjelmasta saatuihin käyttäjälokitietoihin. Käyttäjälokitiedot kerättiin vastaavalta ajalta 1.9.–31.12.2013. Vuorovaikutteisiin ryhmiin osallistuneiden tiedot saatiin viriketoiminnasta ja liikuntapalveluista. Pilottiryhmäläiset numeroitiin haastattelutapahtuman

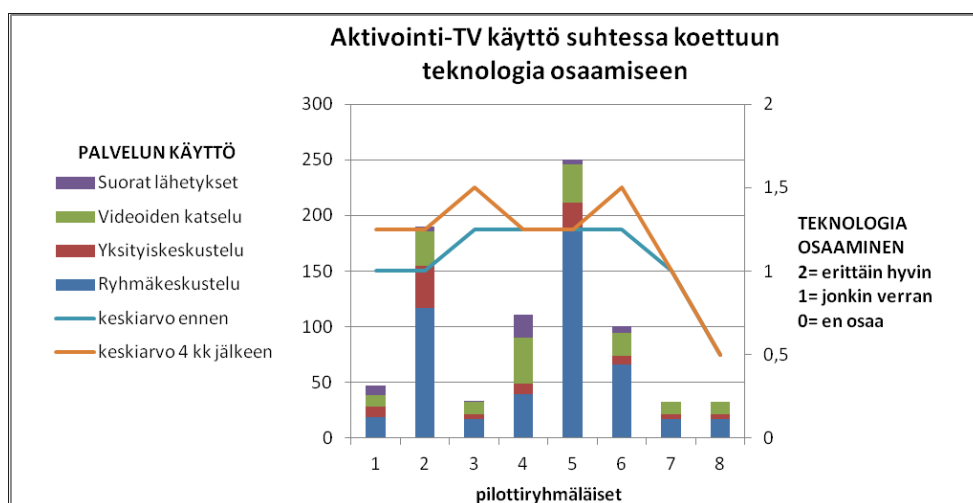
mukaiseen järjestykseen. Tutkimustuloksissa ovat mukana kaikki pilottiryhmäläiset, myös palvelutalossa asuva pariskunta, joka lopetti palvelun kahden kuukauden käytön jälkeen. Heille esitettiin vastaavat kysymykset kuin palvelussa koko ajan mukana olleille ryhmäläisille.

### 5.2.3. Haastattelujen tulokset

Tutkimustuloksissa käsitellään ensin kyselylomaketutkimuksen tulokset, joita verrataan hallintaohjelmasta saatuihin käyttäjälokitietoihin. Tämän jälkeen laadullisten kysymysten vastuksista tehdään sisällönanalyysi. Lopuksi kirjoitetaan pilottiryhmäläisten läheisten kokemuksista.

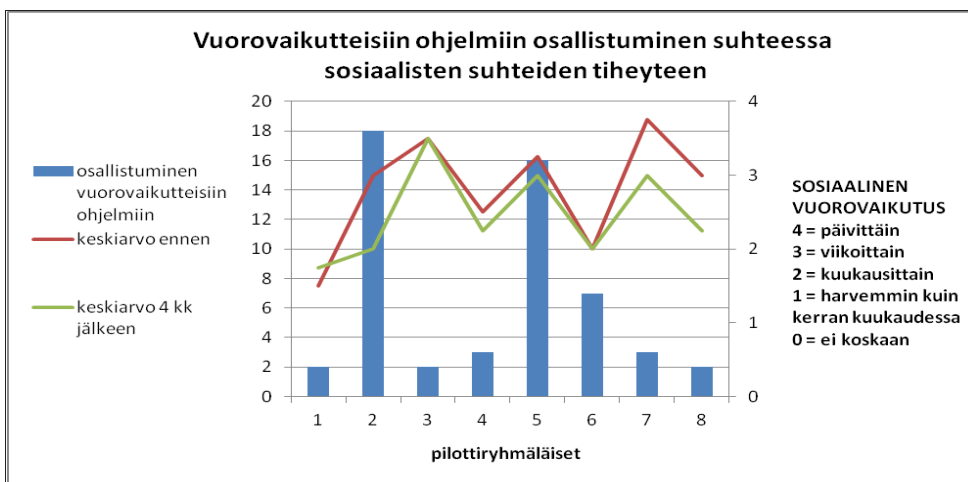
Pilottiryhmäläisten itse koettu teknologiaosaaminen lisääntyi neljän kuukauden palvelun käytön aikana siten, että teknologiaosaaminen nousi tai pysyi samana, myös kahdella kesken palvelun käytön lopettaneilla. Pilottiryhmään kuuluvat osallistuivat määrällisesti eniten ryhmäkeskusteluihin ja sen jälkeen videoiden katseluun. Myös yksityisiä keskusteluja toteutettiin jonkin verran. (Kuvio 22)

Kuudella pilottiryhmään kuuluvalla laski sosiaalisen vuorovaikutuksen määrä projektin aikana ja muilla pysyi samana. Kaksi ryhmäläistä osallistui erittäin aktiivisesti interaktiivisiin keskusteluihin. (Kuvio 23)



Kuvio 22. Palvelun käyttö suhteessa koettuun teknologiaosaamiseen.

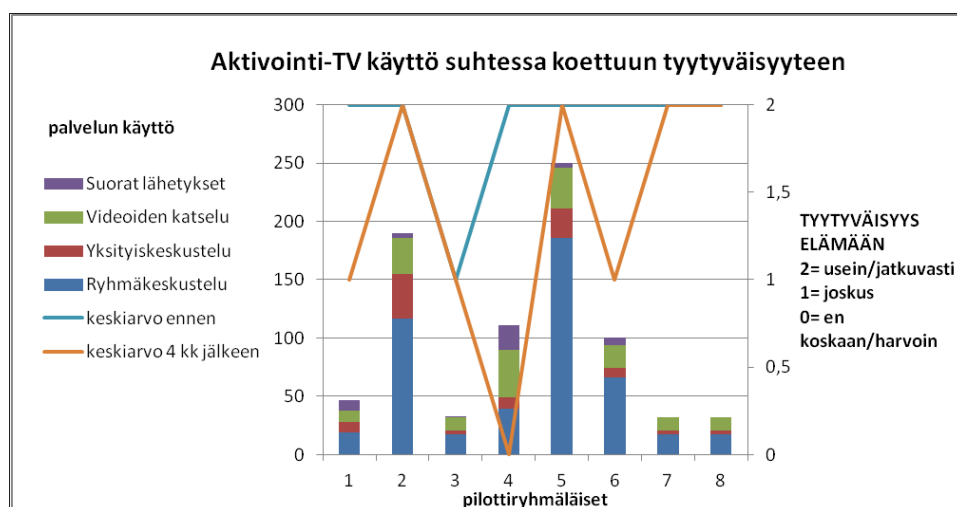




**Kuvio 23 . Vuorovaikutteisiin ohjelmiin osallistuminen suhteessa pilottiryhmäläisen sosiaalisen vuorovaikutuksen tiheyteen.**

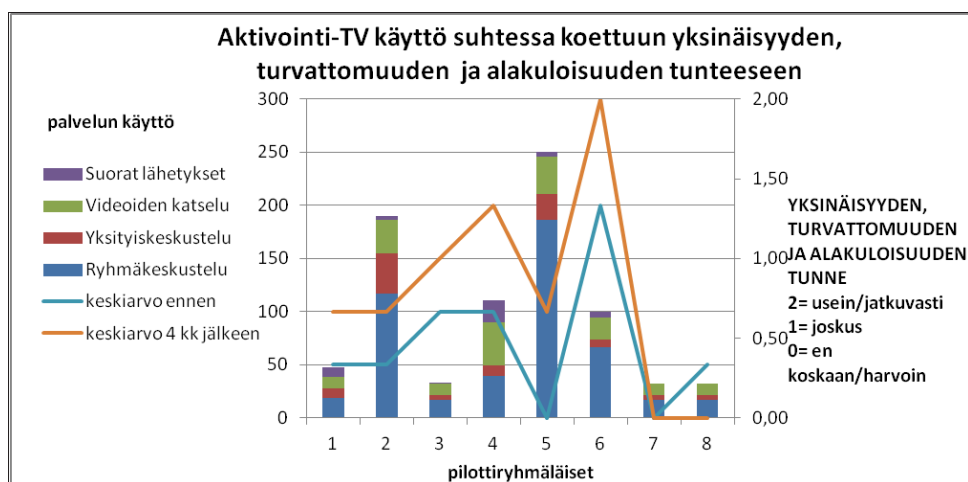
Pilottiryhmäläiset tapasivat, soittivat ystävilleen tai sukulaisilleen sekä osallistuivat vapaa-ajantoimintaan useammin kuin kerran kuukaudessa. Tutkimustuloksen laskuun on todennäköisesti vaikuttanut haastattelujen ajankohdat; ensimmäiset haastattelut tehtiin elokuussa, jolloin liikutaan enemmän kuin seurantahaastattelun ajankohtana tammikuussa. Vuorovaikutteisiin ohjelmiin osallistuminen ei näyttäisi vaikuttavan koettuun sosiaalisten suhteiden tiheyteen.

Aktivointi-TV®:tä käyttivät pääosin enemmän henkilöt, jotka olivat elämäänsä tyytyväisempiä. Suurimmalla osalla palvelun käyttäjistä tyytyväisyys elämään oli pysynyt samana, kolmella pilottiryhmäläisellä tyytyväisyys elämään oli laskenut. Todennäköisesti tähän vaikuttivat muut tekijät kuin teknologian käyttö. (Kuvio 24)



**Kuvio 24. Palvelun käyttö suhteessa koettuun tyytyväisyyteen.**

Aktivointi-TV®:n käyttö oli vähäisempää niiden pilottiryhmäläisten keskuudessa, jotka kokivat enemmän yksinäisyyttä, alakuloisuutta ja turvattomuutta. Melkein kaikilla ryhmäläisillä lisääntyi seuranta-aikana jonkin verran yksinäisyyden, alakuloisuuden ja turvattomuuden tunne. (Kuvio 25) Todennäköisesti lyhyt teknologian käyttö ei ole vaikuttanut näihin tunteisiin, vaan tutkimushaastattelun tehnyt projektityöntekijä on tullut tutummaksi projektin edetessä ja pilottiryhmäläiset uskalsivat ilmaista helpommin myös negatiivisia tunteuksiaan. Tätä puoltaisi myös se, että pilottiryhmäläiset kertoivat sanallisessa palautteessa saaneensa Aktivointi-TV®:stä sisältöä elämäänsä.



**Kuvio 25. Palvelun käyttäminen suhteessa koettuun yksinäisyyden, turvattomuuden ja alakuloisuuden tunteeseen.**

#### *Odotukset projektia kohtaa*

Avoimien vastauksien perusteella ryhmäläiset odottivat projektin avulla saavansa uusia ihmissuhteita ja toisten mielipiteiden sekä kokemusten kuulemista pidettiin tärkeänä. Videoyhteys sukulaisten kanssa myös innosti lähtemään mukaan. Toivottiin, että Aktivointi-TV® poistaisi yksinäisyyden tunnetta ja saisi seuraa muista ihmisistä. Koettiin, että kotona voi tyhjyys yllättää vaikkakin pilottiryhmäläiset kertoivat, että he olivat oppineet olemaan yksin. (Taulukko 8)

**Taulukko 8. Odotukset projektia kohtaan.**

ALAKATEGORIA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
”Tuntuu mielenkiintoiselta, että saa olla yhteydessä muihin ihmisiin.” ”On niin kuin olisi toisten joukossa, vaikka on yksin kotona.” ”Virtuaaliryhmät kiinnostavat” ”Saa olla näköyhteydessä sukulaisiin.”	yhdessäolo vertaistuki	sisältöä elämään
”Mielenkiintoista lisää arkeen, kun liikkuu niin vähän.” ”On mukava katsella ohjelmia vanhoista asioista ja samalla muistella omaa elämää.”	toimintakyky	
”Uudet ikäihmisten elämää parantavat asiat kiinnostavat.” ”Haluan oppia tietokoneen käyttöä”	uusien asioiden oppiminen	

Vanhoista asioista haluttiin katsella videoita ja samalla muistella omaa elettyä elämää. Myös liikuntaohjelmat koettiin tärkeinä. Uuden asian oppiminen innosti lähtemään mukaan projektiin ja uudet ikäihmisten elämää parantavat asiat koettiin kiinnostaviksi. Ikäihmisiä kiinnosti uuden tekniikan oppiminen kuten tietokoneen käyttö ja erilaiset tietokoneohjelmat. Haluttiin tietää, kuinka Aktivointi-TV® -käyttöliittymä toimisi. (Taulukko 8) Taulukossa 8 on esitetty odotuksista muodostetut yläluokat, jotka ovat **yhdessäolo ja vertaistuki, toimintakyky** sekä **uusien asioiden oppiminen**. Näistä muodostuu pääluokka: **sisältöä elämään**.

#### *Vastasiko projekti odotuksia?*

Aktivointi-TV® -projekti oli vastannut pilottiryhmäläisen odotuksiin. Osa oli kokenut, että projektiin osallistuminen oli ylittänyt odotukset. Osallistumista vuorovaikutteisiin ohjelmiin pidettiin piristävinä ja vuorovaikutteisten ohjelmien avulla opittiin olemaan ryhmässä sekä puhumaan yksi kerrallaan. Samalla oppii tuntemaan itseään ja myös hyväksymään toisten mielipiteet. Ryhmäläiset pitivät vuorovaikutteisten ryhmien ohjaajia osaavina. (Taulukko 9)

Palvelu on antanut pilottiryhmäläisille sisältöä tyhjyyteen ja auttaneet yksinäisyyteen. Digitaalisista tarinoista saatiin tietoa, kuten terveysaiheista ja sosiaalipalveluista kertovista videoista, ja niitä pidettiin myös hyvänä ajanvietteenä. Jumppaohjelmista ja paikallista lähihistoriaa koskevista ohjelmista pidettiin erityisesti. Ohjelmia katsomalla muisteltiin omaa elämää. Videoita katseltiin iltaisin, kun ei saatu nukuttua. Myös suorina lähetyksiä juhlista oli kiva katsella. Pilottiryhmäläiset kokivat olevansa etuoikeutettuja, koska saivat katsoa ohjelmaa kotoa käsin. Erityisesti oma jaksaminen ja terveys arveluttivat paikanpäälle lähtemistä. (Taulukko 9)

Aktivointi-TV® oli myös helpottanut joulunaikaa. Pilottiryhmäläiset olivat vaihtaneet kuulumisiaan keskustelualustalla useamman kerran viikossa. He pitivät tärkeänä, että saivat puhua ihan tavallisia asioita videoyhteydellä. Lisäksi keskustelualustan maksuttomuus mainittiin positiivisena asiana. Ryhmältä tuli myös uusi kuvaava ilmaisu avoimelle keskusteluhuoneelle: aktiiviruutu. Toisella paikkakunnalla asuvan lapsen kanssa pilottiryhmäläinen oli ollut videoyhteydessä vähintään kerran viikossa ja näin

Aktivointi-TV®:n avulla oli saatu uudelleen kontakti lapseen. Koettiin, että videon välityksellä on helpompi keskustella vaikeista asioista kuin paikan päällä samassa tilassa. Videoyhteys lapsen ja lapsenlapsen kanssa on myös virkistänyt. (Taulukko 9)

**Taulukko 9. Miten Aktivointi-TV® on vastannut pilottiryhmäläisten odotuksia.**

ALAKATEGORIA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
”Mukava seurustelukanaava.” ”Olen niin yksin, niin oppii olemaan muiden kanssa ryhmässä. Samalla oppii tuntemaan itseään.” ”Ihminen tulee lähelle. Se on tyhjyyden täyttämistä. Aivan odotan sitä hetkeä, että saan olla muiden kanssa.” ”Oppii myös hyväksymään toisten mielipiteet.” ”On ihanaa, kun lapsenlapsi näkyy.” ”Pääsee oman lapsensa lähelle.”	yhdessäolo vertaistuki	sisältöä elämään
”Meillä on todella hauskaa. Huumoria on ollut paljon.” ”Videot on mukavia. Katselen niitä iltaisin, kun en saa nukuttua” ”Jumppavideot ovat hyviä. Ihanaa, kun tytoilla on villasukat jalassa”	toimintakyky	
”Tämä on ollut mielenkiintoinen projekti, että tälläkin tavalla voi käyttää tietokonetta.” ”Olen oppinut käyttämään tietokonetta ja hakemaan tietoa.”	uusien asioiden oppiminen	

Projektia on pidetty mielenkiintoisena, missä on saatu kokemus uudelta tavasta käyttää tietokonetta. Keskusteluyhteydessä ajoittain esiintyvät tekniset häiriöt ovat harmittaneet pilottiryhmäläisiä, mutta Aktivointi-TV®:n helppo käyttöliittymä on madaltanut tietokoneen käytön opettelua. Rohkeus tietokoneen käyttöön oli lisääntynyt, mistä osoituksena oli se, että pilottiryhmäläiset olivat selailleet verkkolehtiä, maksaneet laskuja ja opetelleet kappaleita Youtuben avulla.

Aktivointi-TV®:n ansioista palvelun kesken lopettaneista toinen jatkoi tietokoneen käytön opettelua palvelutalon tietokonepisteessä. Tietokone omassa asunnossa koettiin velvoittavana ja liian sitovana. Toisaalta palvelutalossa oli tarjolla paljon toimintaa ikäihmisille ja toisten ihmisten henkilökohtainen tapaaminen oli näin mahdollista. Seurantahaastattelussa heitä harmitti, että olivat lopettaneet palvelun käytön: ”*Olisi päässyt tutustumaan eri ihmisiin ja saanut olla toisten kanssa kanssakäymisissä.*” He kokivat, etteivät saaneet aikaiseksi mennä niin usein palveluun kuin olisivat halunneet. Heistä olisi ollut mielenkiintoista edelleen käyttää Aktivointi-TV®:tä.

#### *Omaisten ja läheisten kokemuksia*

Pilottiryhmäläisten läheiset olivat tyytyväisiä palveluun ja kokivat hienona, että voivat puhua kasvotusten ”livenä” omaisensa kanssa. Tällä tavoin läheiset pääsivät paremmin ikääntyvän omaisensa arkeen mukaan. Koettiin myös, että pilottiryhmäläisille palvelu oli hyödyllinen. Monilla terveys rajoitti liikkumista, vaikka halua kodin ulkopuolella liikkumiseen olisi ollut. Lisäksi pidettiin hyvänä asiana, että palvelumallin avulla ikäihmiset oppivat käyttämään tietokonetta.

#### 5.2.4. Pohdinta

Kaikilla pilottiryhmäläisillä koettu teknologia osaaminen lisääntyi tai pysyi samana. Tämä puoltasi sitä, että teknologia hankkeeseen osallistuminen kannattaa, sillä käyttö näyttäisi lisäävän myös uskoa omiin taitoihin. Aktivointi-TV<sup>®</sup>:n avulla synnytetään kipinä harjoitella lisää tietokoneen käyttöä. Pilottiryhmäläisten palvelun käyttöaika oli liian lyhyt, sillä seurantahaastattelut tehtiin neljän kuukauden käytön jälkeen. Todennäköisesti numeeriset tutkimustulokset paransivat pitemmän kokeilun jälkeen, sillä verbaalinen palaute palvelumallista oli pääosin positiivista. Palvelun käyttö ja elämään tyytyväisyys näyttäisivät myös korreloivan keskenään. Jotta teknologialla voitaisiin vähentää yksinäisyyden kokemusta, tulisi käyttäjillä olla jonkinlainen elämänhalu tallella. Projektin kohderyhmänä olivat ikäihmiset, joiden toimintakyky oli alentunut. Toimintakyvyn heikentyminen voi jo sinällään laskea elämänhallinnan tunnetta ja lisätä yksinäisyyden kokemusta.

Pilottiryhmäläisten odotukset projektia kohtaan täyttyivät, vaikka palvelumallia oli käytetty ainoastaan neljä kuukautta ennen seurantahaastattelua. Sisällön analyysi pohjalta toiveet ja odotukset projektia kohtaan vastasivat heidän kokemuksiaan projektista. Vaikka lyhyt käyttö ei vaikuttanut numeeristen tulosten perusteella yksinäisyyden tunteen vähenemiseen, verbaalisessa palautteessa koettiin, että Aktivointi-TV<sup>®</sup> poisti tyhjyyden tunnetta. Parhaiten Aktivointi-TV<sup>®</sup>:llä pystyttiin edistämään henkistä hyvinvointia ja elämänlaatua sosiaalisten kontaktien avulla. Kysyttäessä ryhmäläisiltä, mitä palvelu oli antanut heille, tuli eniten mainintoja luokkaan yhdessä olo ja vertaistuki. Yhteys muihin ihmisiin lisää elämän merkityksellisyyden kokemusta. Läheiset kokivat, että he pääsivät Aktivointi-TV<sup>®</sup>:n välityksellä ikääntyvän omaisensa arkeen mukaan. Videoyhteys antoi mahdollisuuden omaisen voimien seurantaan ja toi todennäköisesti myös mielenrauhaa ja helpotusta. Samalla videoyhteys lisäsi ikäihmisen turvallisuuden tunnetta. Kokemus turvallisuudesta lisää elämänlaatua.

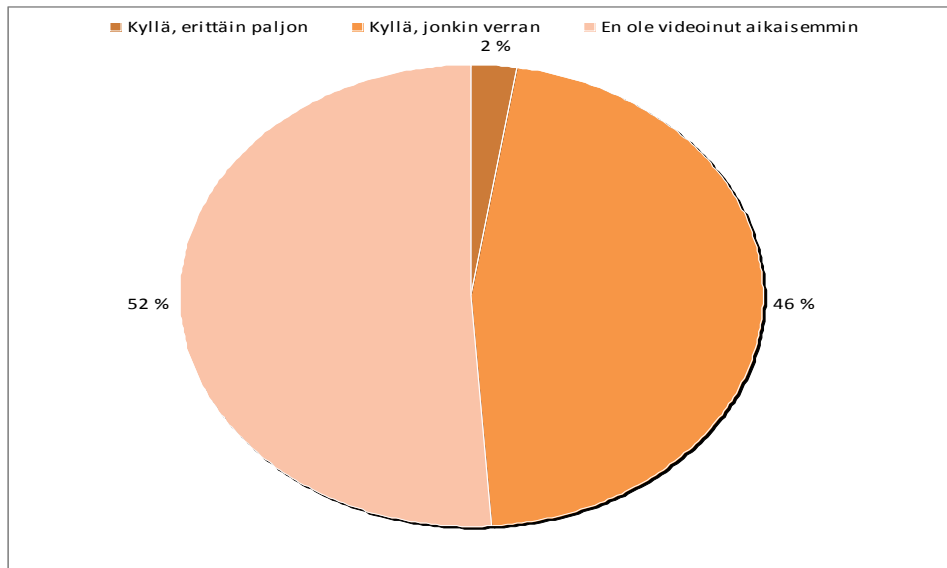
### **5.3. ”Hienoja tarinoita ja kokemuksia ikäihmisiltä”**

*Hannele Laaksonen, projektipäällikkö, Vaasan kaupunki*

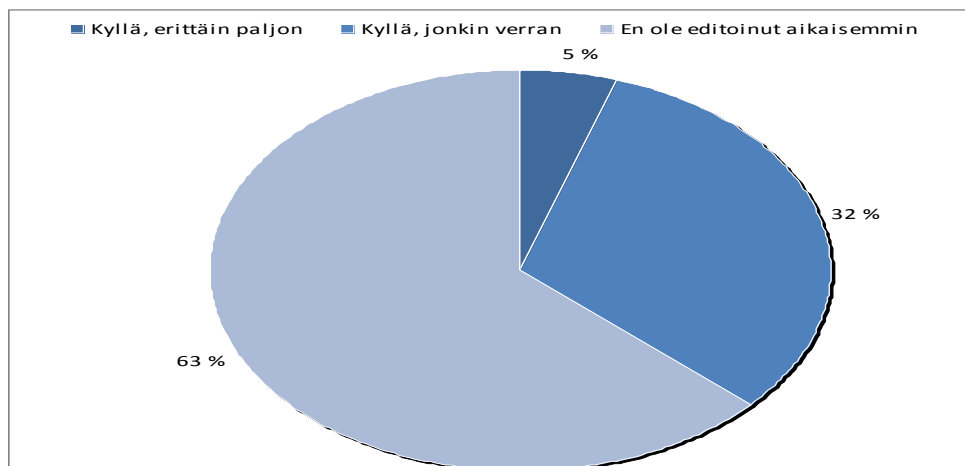
Projektin yhtenä tärkeänä tavoitteena oli osaamisen lisääminen henkilökunnan, opettajien ja opiskelijoiden keskuudessa. Tavoitteen toteutumista arvioitiin opiskelijoiden osalta kyselylomakkeella, joka sisälsi 17 järjestysasteikollista muuttujaa ja kaksi avointa kysymystä. Lomakkeen sisäinen reliabiliteetti todettiin korkeaksi (Cronbach 's alpha ,804).

### 5.3.1. Sosiaalialan opiskelijoiden kokemukset positiivisia

Kyselyyn vastanneiden sosiaalialan opiskelijoiden (n=41) keski-ikä oli 23 vuotta ikäjakauman ollessa 19-49 vuotta. Miehiä vastaajista oli vain 5 % (f=2) ja vastaajien äidinkieli oli suomi. Yli puolet kyselyyn osallistuneista opiskelijoista ei ollut videoinut koskaan aikaisemmin ja 63%:lla ei ollut kokemusta editoinnista (kuvio 26 ja 27). Koska osallistuminen projektiin saattoi merkitä opiskelijoille myös ryhmien ohjausta, tiedusteltiin heiltä kokemusta erilaisten ryhmien vetämisestä/ohjaamisesta. Vastaajista 88 %:lla olikin kokemusta ryhmien ohjaamisesta.

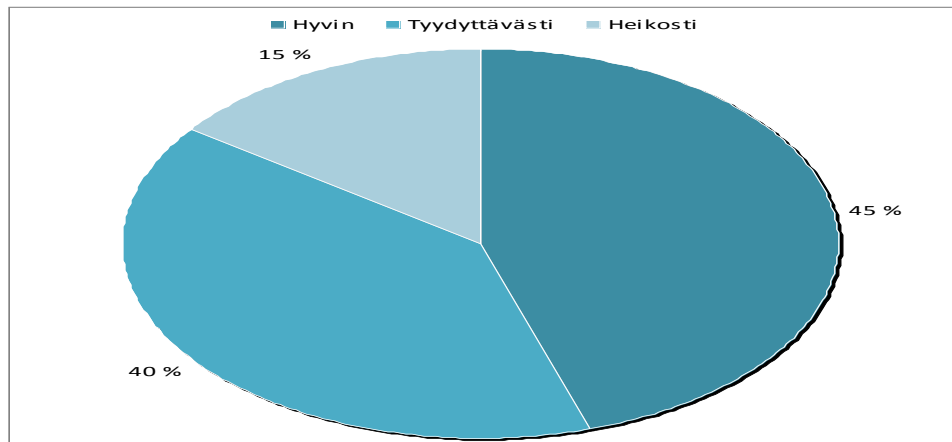


Kuvio 26. Sosiaalialan opiskelijoiden kokemukset videoinnista (n=41).

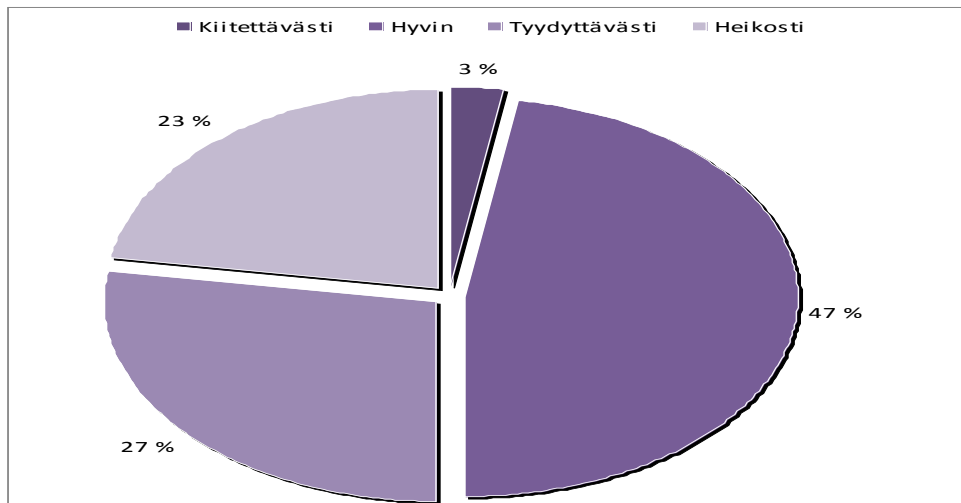


Kuvio 27. Sosiaalialan opiskelijoiden aikaisemmat kokemukset editoinnista (n= 41)

Sosiaalialan opiskelijoiden mukaan opettajat ja projektityöntekijät kertoivat projektin alussa tavoitteista kiitettävästi ja hyvin 58 %, tyydyttävästi 37 % ja heikosti 5 % mukaan. Videoinnin toteuttamiseen opiskelijat kokivat saaneensa opastusta kiitettävästi ja hyvin 45 %:n, tyydyttävästi 46 %:n ja heikosti 10%:n mielestä. 45 % vastaajista arvioi, että opettajat/projektityöntekijät ohjasivat hyvin ohjelmien tuottamiseen ja 40 %:n mielestä ohjaus oli tyydyttävää (Kuvio 28). Editointiin ohjaus todettiin kiitettäväksi ja hyväksi 50 %:n mielestä ja tyydyttäväksi 27 %:n arvion mukaan. (kuvio 29)



**Kuvio 28.** Opiskelijoiden arvio siitä, miten opettajat/projektityöntekijät opastivat ohjelmien tuottamiseen (n=41).



**Kuvio 29.** Miten opettajat/projektityöntekijät ohjasivat sosiaalialan opiskelijoita ohjelmien editointiin (n=41).

Runsas puolet opiskelijoista oli erittäin tyytyväisiä tuottamansa ohjelman sisältöön, ja loput olivat kohtalaisen tyytyväisiä. Lopulliseen tuotokseen oli erittäin tyytyväisiä 56 % ja loput olivat kohtalaisen tyytyväisiä. Opiskelijat toteuttivat digitaalisia tarinoita eri kurssien yhteydessä harjoitustöinä ja saivat toteutuksista opettajan määrittelemän opintopistemäärän. Vain 35 % vastaajista oli erittäin tyytyväisiä työstä saamiinsa opintopisteisiin, 62 % oli kohtalaisen tyytyväisiä. 4 % vastaajista ei ollut tyytyväisiä saamiinsa opintopisteisiin. Opettajat arvioivat tehdyt tuotokset osana kurssin arvostusta ja saamiinsa arviointeihin oli opiskelijoista 35 % erittäin tyytyväisiä, 67 % kohtalaisen tyytyväisiä.

Seuraavissa taulukoissa 10-12 on esitetty opiskelijoiden tulokset tietoteknisten, videoinnin ja editoinnin taitojen kehittymisestä projektin aikana. Kaikissa esitetyissä taidoissa on tapahtunut tilastollisesti erittäin merkitsevää kehittymistä lähtötilanteeseen nähden (Paired Samples T test). Erinomaisia taitoja on lähtötilanteessa ollut vain harvalla opiskelijoista eikä projektiin osallistuminen ole oleellisesti lisännyt tätä ryhmää. On otettava huomioon, että opiskelijat ovat tehneet itsearviointin omista taidoistaan, eikä heitä ole projektitoimijoiden taholta testattu.

**Taulukko 10. Sosiaalialan opiskelijoiden tietoteknisten taitojen muutos projektin aikana (n=41).**

	Erinomaiset taidot %	Hyvät taidot %	Tyydyttävät taidot %	Tilastollinen merkitsevyys p-arvo
Miten arvioit omat tietotekniset taitosi ennen osallistumistasi projektiin?	2,8	36,1	61,1	.000
Miten arvioit tietotekniset taitosi projektin loputtua?	5,6	58,3	36,1	***

\*= melkein merkitsevä, \*\*= merkitsevä, \*\*\*= erittäin merkitsevä

**Taulukko 11. Sosiaalialan opiskelijoiden videoinnin taitojen muutos projektin aikana (n=41)**

	Erinomaiset taidot %	Hyvät taidot %	Tyydyttävät taidot %	Tilastollinen merkitsevyys p-arvo
Miten arvioit omat videoinnin taitosi ennen osallistumista projektiin?	2,6	28,2	69,2	.000
Miten arvioit omat videoinnin taitosi projektin loputtua?	5,1	51,3	43,6	***

\*= melkein merkitsevä, \*\*= merkitsevä, \*\*\*= erittäin merkitsevä

**Taulukko 12. Sosiaalialan opiskelijoiden editoinnin taitojen muutos projektin aikana (n=41).**

	Erinomaiset taidot %	Hyvät taidot %	Tyydyttävät taidot %	Tilastollinen merkitsevyys p-arvo
Miten arvioit omat editoinnin taitosi ennen osallistumista projektiin?	2,6	13,2	84,2	.001
Miten arvioit omat editoinnin taitosi projektin loputtua?	5,3	42,1	52,6	***

\*= melkein merkitsevä, \*\*= merkitsevä, \*\*\*= erittäin merkitsevä



Suurimmat muutokset ovat tapahtuneet tyydyttävistä taidoista hyviin taitoihin siirtymisessä. Määrällisesti suurin muutos on editoinnin taitojen kehittämisessä, mikä on täysin ymmärrettävää, koska opiskelijoilla 63% ei ollut koskaan aikaisemmin editoinnut.

#### *Mitä odotit projektilta?*

Osa sosiaalialan opiskelijoista (f=9) odotti luonnollisesti saavansa kartuttaa videoinnin ja editoinnin sekä digitarinan tekemisen taitoja. Muutama opiskelija odotti kovaa työtä, hermoja raastavaa päänsärkyä tai yleensä uusia valmiuksia.

*”Odotin oppivani ja kartuttavani videon muokkaus- ja editointitaitojani.”*  
*”Tietotekniikkaan tutustumista, sillä en osaa sitä lähes ollenkaan.”*  
*”En paljon ehtinyt odottaa mitään, ennen kuin aloimme toteuttaa.”*  
*”Mielenkiintoista työskentelyä tarinan tekemisen parissa ja omien taitojen karttumista.”*

Opiskelijat odottivat erityisesti kohtaamisia ikäihmisten kanssa, kuulla heidän tarinoitaan ja historiaa, joka liittyy heidän elämäänsä. Myös odotettiin syvällistä keskustelua ja mielenkiintoista yhteistyötä ikäihmisten kanssa, oman luovuuden käytön mahdollisuutta, mukavaa työskentelyä, paljon tietoa ja hyvää lopputulosta.

*”Pääsen kuulemaan vanhusten juttuja aiheestamme. Saamme hyvän lopputu loksen jakoon, iloa ja antia muillekin.”*  
*”Syvällisempää keskustelua ikäihmisten kanssa heidän nuoruudestaan, aikuisuudestaan ja siitä, kuinka ajat ovat muuttuneet.”*  
*”Odotin projektin olevan hieman haastava, mutta kaikki sujui hyvin, hauskaa oli.”*

Opiskelijoiden digitarinoiden esityksiä pidettiin Vuorikeskuksessa ja tilaisuuksiin kutsuttiin videointeihin osallistuneita ikäihmisiä sekä hoitohenkilökuntaa. Opiskelijat olivat odottaneet, että tilaisuuksiin olisi tullut enemmän kuulijoita ja epäilivät, että tilaisuuksista ei tiedotettu tarpeeksi etukäteen.

#### *Mitä olet saanut projektilta tähän mennessä?*

Sosiaalialan opiskelijoiden odotukset palkittiin kurssin aikana, sillä lähes kaikki opiskelijat olivat oppineet kurssilla tietoteknisiä taitoja ja pitivät niitä tärkeinä. Osa opiskelijoista sen sijaan koki, että tekniikka oli sivuroolissa ja ihmisten kohtaaminen oli tärkeintä, mistä annettiinkin monta positiivista kommenttia. Muutama opiskelija ei mielestään ollut saanut niin paljon kuin oli odottanut, mutta hekin löysivät kurssista jotain positiivista, kuten esimerkiksi kokemuksen videon tekemisestä.

*”Olen oppinut käyttämään Movie Makeria paremmin, taidot ovat kehittyneet.”*  
*”Täysin uuden taidon ja loistavan idean, minkä toivon mukaan voin viedä eteenpäin myös omaan työpaikkaani.”*

*”Opastusta tuottamiseen ja editointiin. Virikkeitä, mihin voin jatkossa käyttää oppimiani taitoja.”*

*”Hyvän mielen, uusia kokemuksia, tavannut uusia ihmisiä, oppinut digitarinan tekoa, videon editointia.”*

Opiskelijoiden vastaukset olivat hyvin positiivisia ja useat pitivät kurssia hyödyllisenä kuten alla olevista vastauksista käy ilmi.

*”Se oli opettavaista ja oli melkein pä kunnia saada osallistua tällaiseen projektiin!”*

*”Olen saanut uuden taidon, josta on vielä paljon hyötyä tulevaisuudessakin.”*

*”Todella hyvä kurssi. Toivon jatkoa.”*

*”Stressiä... Korvaamattoman kokemuksen.”*

*”Valtavasti niin sanottua käytännön tietoa, mitä ei kirjoista saa.”*

*”Kokemusta ryhmän vetämisestä ja uusiin tilanteisiin heittäytymisestä.”*

Ikäihmisten kohtaaminen oli tärkeä asia ja niitä hetkiä arvostettiin paljon. Yhden opiskelijan taholta tuli viesti, että tekniset puitteet olivat heikot.

*”Ihanan juttutuokion ikäihmisten kanssa ja siitä hyvän mielen.”*

*”Opin, että vaikka tulee paljon vastoinkäymisiä, niin ne voidaan ratkaista.*

*Silti voi saada jotain aikaan.”*

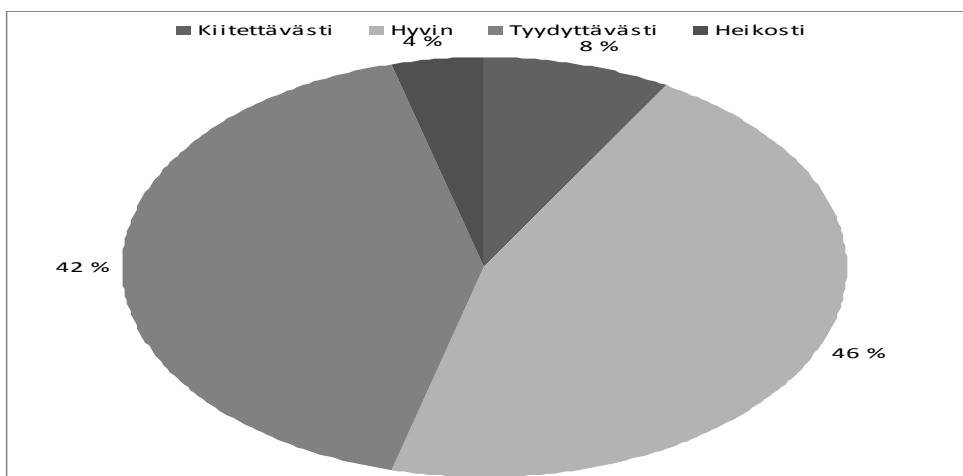
*”Opettavainen kokemus. Oli mukavaa työskennellä ikäihmisten parissa, ja olen lopulta tyytyväinen digitarinaamme. Palkitseva projekti monella tapaa.”*

*”Keskustelu ikäihmisten kanssa oli mukavaa, mutta tekniset puitteet olivat melko heikot.”*

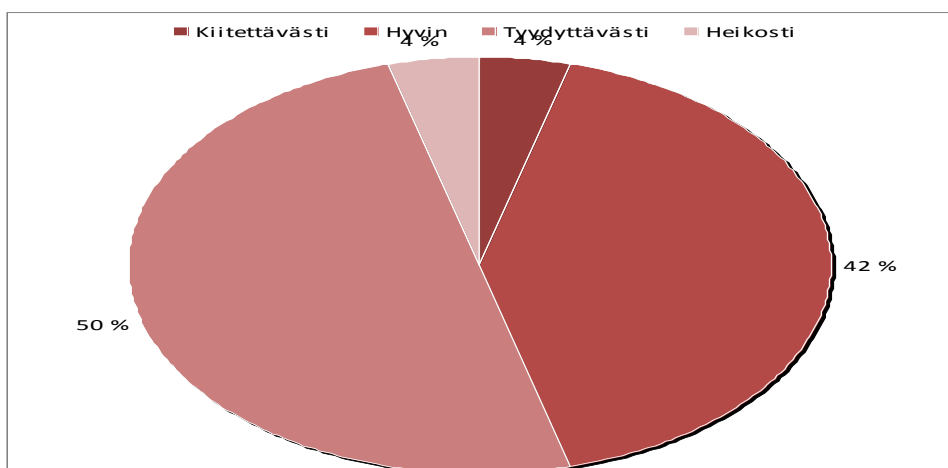
### **5.3.2. Sairaanhoitajaopiskelijat oppivat eniten editointia**

Kyselyyn vastanneiden hoitotyön sairaanhoitajaopiskelijoiden (n=24) keski-ikä oli 24,5 vuotta ikäjakauman ollessa 19–41 vuotta. Miehiä vastaajista oli vain 12,5 % (f=3). Suomi oli äidinkielenä 91 %:lla. Puolet kyselyyn osallistuneista opiskelijoista ei ollut videoinut koskaan aikaisemmin ja 50 %:lla ei ollut kokemusta editoinnista. Koska osallistuminen projektiin saattoi merkitä opiskelijoille myös ryhmien ohjausta, tiedusteltiin heiltä kokemusta erilaisten ryhmien vetämisestä/ohjaamisesta. Vastaajista 62 %:lla oli kokemusta ryhmien ohjaamisesta.

Hoitotyön sairaanhoitajaopiskelijoiden mukaan opettajat ja projektityöntekijät kertoivat projektin alussa tavoitteista 67 %:n mukaan kiitettävästi ja hyvin, 29 %:n tyydyttävästi ja 4 %:n mielestä heikosti. Videoinnin toteuttamiseen 58 % opiskelijoista koki saaneensa opastusta kiitettävästi ja hyvin. 54 % vastaajista arvioi, että opettajat/projektityöntekijät ohjasivat hyvin ja kiitettävästi ohjelmien tuottamiseen ja 42 %:n mielestä ohjaus oli tyydyttävää (Kuvio 30). Editoinnin ohjaus todettiin kiitettäväksi ja hyväksi 46 %:n mielestä ja tyydyttäväksi 50 %:n arvion mukaan. (kuvio 31)



**Kuvio 30. Sairaanhoitajaopiskelijoiden mielipiteet ohjauksesta ohjelmien tuottamiseen (n=24).**



**Kuvio 31. Hoitotyön sairaanhoitajaopiskelijoiden mielipiteet ohjauksesta ohjelmien tuottamiseen ja editointiin (n=24).**

33 % opiskelijoista oli erittäin tyytyväinen tuottamansa ohjelman sisältöön, ja loput olivat kohtalaisen tyytyväisiä. Lopulliseen tuotokseen oli erittäin tyytyväisiä 30 % ja loput olivat kohtalaisen tyytyväisiä. Opiskelijat toteuttivat digitaalisia tarinoita eri kurssien yhteydessä harjoitustöinä ja saivat toteutuksista opettajan määrittelemän opintopistemäärän. 43 % vastaajista oli erittäin tyytyväisiä työstä saamiinsa opintopisteisiin ja 47 % oli kohtalaisen tyytyväisiä, mutta 7 % ei ollut tyytyväisiä saamiinsa opintopisteisiin. Opettajat arvioivat tehdyt tuotokset osana kurssin arvosanaa ja saamiinsa arviointeihin oli opiskelijoista 66 % erittäin tyytyväisiä ja 33 % kohtalaisen tyytyväisiä.

Seuraavissa taulukoissa 13–15 on esitetty sairaanhoitajaopiskelijoiden tulokset tietoteknisten, videoinnin ja editoinnin taitojen kehittymisestä projektin aikana (Paired Samples T test). Sairanhoitajaopiskelijoiden kohdalla eivät tietotekniset taidot ole kehittyneet projektin aikaan, mutta videoinnin taidot ovat kehittyneet jonkin verran. Editoinnin taidot ovat kehittyneet tulosten mukaan tilastollisesti erittäin merkitsevästi.

**Taulukko 13. Hoitotyön sairaanhoitajaopiskelijoiden tietoteknisten taitojen muutos projektin aikana (n=24).**

	Erinomaiset taidot %	Hyvät taidot %	Tyydyttävät taidot %	Tilastollinen merkitsevyys p-arvo
Miten arvioit omat tietotekniset taitosi ennen osallistumistasi projektiin?	8,3	50,0	41,7	.096
Miten arvioit tietotekniset taitosi projektin loputtua?	4,2	75	16,7	

\*= melkein merkitsevä, \*\*= merkitsevä, \*\*\*= erittäin merkitsevä

**Taulukko 14. Hoitotyön sairaanhoitajaopiskelijoiden videoinnin taitojen muutos projektin aikana (n=24).**

	Erinomaiset taidot %	Hyvät taidot %	Tyydyttävät taidot %	Tilastollinen merkitsevyys p-arvo
Miten arvioit omat videoinnin taitosi ennen osallistumista projektiin?	0,0	37,5	62,5	.011
Miten arvioit omat videoinnin taitosi projektin loputtua?	0,0	62,5	37,5	*

\*= melkein merkitsevä, \*\*= merkitsevä, \*\*\*= erittäin merkitsevä

**Taulukko 15. Hoitotyön sairaanhoitajaopiskelijoiden editoinnin taitojen muutos projektin aikana (n=24).**

	Erinomaiset taidot %	Hyvät taidot %	Tyydyttävät taidot %	Tilastollinen merkitsevyys p-arvo
Miten arvioit omat editoinnin taitosi ennen osallistumista projektiin?	0,0	25,0	75,0	.000
Miten arvioit omat editoinnin taitosi projektin loputtua?	4,2	62,5	33,3	***

\*= melkein merkitsevä, \*\*= merkitsevä, \*\*\*= erittäin merkitsevä

Suurimmat muutokset ovat sairaanhoitajaopiskelijoilla tapahtuneet tyydyttävistä taidoista hyviin taitoihin siirtymisessä. Määrällisesti suurin muutos on editoinnin taitojen kehittymisessä, kuten todettiin aikaisemmin myös sosiaalialan opiskelijoilla tapahtuneen. (Taulukko 13–15)

#### *Mitä odotit projektilta?*

Sairanhoitajaopiskelijoiden avoimet vastaukset analysoitiin sisällön erittelyllä (Tuomi & Sarajärvi 2006, 107). Kyselyyn osallistuneista sairaanhoitajaopiskelijoista (n=24) kolmasosa ei odottanut projektilta ”mitään erityistä”. Vain muutama oli kiinnostunut oppimaan videoinnin ja editoinnin taitoja. (Taulukko 16)

**Taulukko 16. Sisällön erittely sairaanhoitajaopiskelijoiden vastauksista, Mitä odotit projektilta (n=24).**

ODOTUKSET	VASTAAJIEN MÄÄRÄ, f
Ei mitään erityistä	8
Paljon työtä lyhyessä ajassa, haasteita	4
Hauskaa yhdessä tekemistä	2
Halu oppia videoimaan	2
Halu oppia editoimaan	1
Kiinnostava ja hyödyttävä projekti	1
Että voisimme auttaa kotona asuvia ikäihmisiä meidän videolla.	1
Enemmän kontakteja projektityöntekijöiden kanssa	1
Enemmän ohjeita tuotteen vaatimuksista	1
Vaihtelua	1
Lyhyttä projektia, joka nopeasti ohi	1
Vaikeaa projektia	1

Opiskelijat odottivat projektilta myös hauskaa yhdessä tekemistä, vaihtelua ja kiinnostavuutta. Osa odotti paljon työtä lyhyessä ajassa sekä haasteita. (Taulukko 16) Vastauksista nousi esiin myös muutama parannusehdotus, kuten projektin parempi organisointi koulun osalta ja opiskelijoille toivottiin vapautta valita, haluavatko osallistua projektiin vai ei. Vapaaehtoinen osallistuminen voisi tuottaa myös parempia tuotoksia.

*Mitä olet saanut projektilta tähän mennessä?*

Kurssilla opittiin pääasiassa videoinnin ja editoinnin taitoja. Osa koki saaneensa tärkeää tietoa projektitoiminnasta yleisellä tasolla sekä uutta tietoa ja kokemusta. Kurssilla oli ollut muutamien mielestä myös hauskaa. (Taulukko 17)

Osalle opiskelijoista oli projektin alussa haasteita suomen kielessä, koska editointiin kehitetty ohje oli aluksi vain suomen kielellä. Myöhemmin ohje käännettiin myös ruotsin kielelle. Käytännön haasteena oli se, että Noviassa ei ole digitaalisen tarinan peruskurssia, joka VAMK:ssa on toteutettu jo vuosia. Yksi opiskelijoista olisi halunnut myös lisää opintopisteitä työstä, koska katsoi, että siihen uhrattu aika olisi edellyttänyt lisäpisteitä. Hänen mielestään projekti otti enemmän kuin antoi. Kaksi opiskelijaa olisi halunnut enemmän aikaa kurssin suorittamiseen, mutta yhden henkilön mielestä kurssi ei ollut suuritöinen.

**Taulukko 17. Sisällön erittely sairaanhoitajaopiskelijoiden vastauksista, Mitä olet saanut projektilta tähän mennessä (n=24).**

KOKEMUKSET	VASTAAJIEN MÄÄRÄ, f
Opin videon tekemistä	9
Opin editointia	8
Sain projektitietoutta	3
Uutta tietoa ja kokemuksia	3
Kiva ja hauska kurssi	3
”Kaikkea maan ja taivaan väliltä”	1
Sain kielikylpyä	1
Opin ryhmähaastattelua	1

#### *Yhteenveto*

Sosionomi- ja sairaanhoitajaopiskelijoiden tulosten vertailu nostaa selvästi esiin näkemyksen, että sosionomiopiskelijat olivat innostuneempia projektista kuin sairaanhoitajaopiskelijat. Heillä kehittyivät myös tietotekniset taidot ja videoinnin sekä editoinnin taidot enemmän kuin sairaanhoitajaopiskelijoilla. Sosionomiopiskelijoiden vastauksensa olivat myös avointen kysymysten vastausten osalta rikkaampia kuin sairaanhoitajaopiskelijoiden.

#### **5.4. Opettajat innostuivat haasteiden keskellä**

*Hannele Laaksonen, projektipäällikkö, Vaasan kaupunki*

Sisällön tuottamiseen osallistuneet opettajat (n=4) arvioivat projektin lopussa, Miten Aktivointi-TV® -projekti on kehittänyt heitä opettajana ja Miten tämän tyyppinen teknologia soveltuu heidän mielestä sosiaali- ja terveysalan opetukseen. Avointen kysymysten vastaukset luokiteltiin induktiivisen sisällönanalyysin mukaan alaluokkiin, yläluokkiin ja pääluokkaan (Tuomi & Sarajärvi 2006, 114). Projektiin osallistuminen on edellyttänyt opettajilla uuden oppimista ja soveltamista sekä kehittänyt teknisiä taitoja. Opettajien oma innostuminen projektin aiheesta ja menetelmistä on ollut perusedellytys, jotta innostumisen on voinut tartuttaa myös opiskelijoihin. Projekti on antanut myös mahdollisuuden verkostoitua toisten opettajien ja projektin muiden toimijoiden kanssa

Ammatillisessa kehittämisessä nousevat esille oman asenteen muuttuminen positiiviseksi teknologiaa kohtaa ja toisaalta sietokyvyn kasvussa. Opettajana kehittyminen tämän projektin aikana on sisältänyt siis uuden oppimista ja soveltamista, innostumista ja sen siirtämistä opiskelijoiden, teknisten taitojen kehittymistä ja ammatillista kehittymistä. (Taulukko 18)

**Taulukko 18. Miten projekti on kehittänyt opettajia (n=3).**

ALALUOKKA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
"Olen saanut enemmän tietoa ja taitoa..." "...mahdollistanut uuden oppimisen..." "...mahdollistanut kehittämisen ja soveltamisen uusiin opintojaksoihin..."	Uuden oppiminen ja soveltaminen	Opettajana kehittyminen
"Oma innostukseni on kasvanut oman oppimisen myötä..." "...innostusta olen voinut siirtää opiskelijoille..." "Olen oivaltanut, että asian innokas esittäminen ja mahdollisuuksien valottaminen edistää opiskelijoiden asiaan tarttumista."	Innostuminen ja innostuksen siirtäminen	
"...avartanut näkemystäni erilaisista kontaktimahdollisuuksista..." "Opin tuntemaan Vamk:in opettajat ja ATV®-projektin henkilökunnan ja on helpompi ottaa yhteyttä jatkossa..."	Verkostoituminen	
"Teknologia-taidot ovat parantuneet..." "...uusi"tekniikan valloitus..."	Tekniikan taitojen kehittyminen	
"...oppinut sietämään opiskelijoiden alkuärsynnystä paremmin." "...mahdollistanut asenteiden muuttumisen positiiviseksi teknologiaa kohtaan..."	Ammatillinen kehittyminen	

Opettajien arvion mukaan projektissa kehitetty teknologia soveltuu hyvin sosiaali- ja terveyssektorien opetukseen ja mahdollistaa muun muassa sosiaalisten, eettisten, taloudellisten ja yhteiskunnallisten vaikutusten arvioimista opiskelijoiden kanssa sekä ihmisen ja tietoteknologian suhteen pohtimista. Teknologia antaa uusia mahdollisuuksia, mutta sen tulisi kuitenkin palvella hyvinvoinnin tavoitetta eikä olla pääroolissa. Tekniikka nähdään hyvänä apuvälineenä esim. tiedottamisessa. Teknologia mahdollistaa myös opiskelijoiden kehittymisen laajempia kokonaisuuksia ymmärtäviksi ja pohtiviksi ammattilaisiksi. (Taulukko 19)

**Taulukko 19. Miten teknologia soveltuu sosiaali- ja terveysalan opetukseen (n=3).**

ALALUOKKA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
"Kyllä soveltuu." "Sopii erittäin hyvin ja tuo uusia mahdollisuuksia."	Uusia mahdollisuuksia	Teknologia tukemaan asiakkaiden hyvinvointia
"... teknologia soveltuu hyvin jos sen käyttää suunnattuna potilaan hyvinvointiin." "...hyvinvoinnin... ja teknologian voi yhdistää onnistuneesti." "...ei kuitenkaan voi viedä kontaktia..."	Hyvinvointi ja teknologia	
"...soveltuu monenlaiseen tiedottamiseen ja informointiin..." "...hyvänä komplementtina hoitoon tai ihmisen hyvinvointiin teknologia on..."	Tiedottaminen	
"... mahdollistaa sosiaalisten, eettisten, taloudellisten ja yhteiskunnallisten vaikutusten arvioimista opiskelijoiden kanssa." "... mahdollistaa... ihmisen ja tietoteknologian suhteen pohtimista..." "...todella mielenkiintoista keskustelua opiskelijoiden kanssa..."	Vaikutusten arviointia ja pohdintaa	Opiskelijoiden kehittyminen
"Opiskelijat ovat selkeästi pystyneet laajentamaan omaa näkökulmaansa myös muihin asiakaskuntiin ja ohjausprosessin eri vaiheisiin." "...myös opiskelijat ovat olleet erittäin innostuneita ja kiinnostuneita oppimaan ja soveltamaan digitarinaa..." Olen kokenut ja saanut vahvistusta myös opiskelijoilta..."	Opiskelijoiden kehittyminen	
"Harmittaa, että realia-aikaisen ohjelman kokeiluun eivät omat AMK-opiskelijat osallistuneet." "Kaikkien muiden teknologiahäpäkkeiden mahdollisuuksien käyttö ja kokeilu on jäänyt tekemättä..."	Enemmän kokeiluja	Teknologian lisäkokeilut tulevaisuudessa
"Teknologian käsittämättömän nopea kehittyminen edellyttää etunenässä olemista..." "Seuraavan hankkeen aika olisi lähteä kokeilemaan muita olemassa olevia teknologian mahdollisuuksia..."	Nopea teknologian kehitys haaste	
"...opettaja ohjaa sisällön ja tekniikan henkilö ohjaa videointi ja editointi." "...henkilö joka antaa opiskelijoille tiedon videokuvamisesta ja editoinnista ja ohjaa opiskelijoita opettajan rinnalla valmiiseen tuotokseen..."	Sisällön ja tekniikan ohjaus eriytettyinä	

Ammattikorkeakoulujen opiskelijat tekivät opettajien ohjauksessa projektille pääasiassa digitaalisia tarinoita (videoita), mikä johtui siitä, että Aktivointi-TV® -sovelluksen alusta saatiin valmiiksi interaktiivisia ja suoria lähetyksiä varten vasta syksyllä 2013. Opettajien avoimissa vastauksissa nousee esille se, että he olisivat toivoneet mahdollisuutta kokeilla opiskelijoiden kanssa myös interaktiivisia ohjelmia. Jatkohanketta ajatelle toivotaan, että opettajat voisivat keskittyä vain substanssialueen ohjaukseen, ja teknologian (videointi ja editointi) opetus sekä ohjaus toteutettaisiin teknisen henkilön toimesta. Tämän lisäksi vastauksista nousee esille kiinnostus kokeilla myös muita teknologiamahdollisuuksia.

Taulukosta 19 nousee pääluokiksi Teknologia tukemaan asiakkaiden hyvinvointi, opiskelijoiden kehittyminen ja teknologian lisäkokeilut tulevaisuudessa. Tulosten perusteella teknologia soveltuu sosiaali- ja terveysalan opetukseen hyvin ja lisäkokeiluja toivotaan uusimmista sovelluksista, koska oppilaitosten tulee kulkea kehityksen etupäässä.

### **5.5. Aktivointi-TV® kehittänyt ohjaajia**

*Hannele Laaksonen, projektipäällikkö, Vaasan kaupunki*

Ikäkeskuksen henkilökunnasta projektissa ovat olleet mukana projektipäällikkö ja projektityöntekijä, joka vaihtui vuoden 2013 keväällä. Atk-järjestelmäsuunnittelija saatiin palkattu Ikäkeskukseen syksyllä 2012 ja myös hän oli koko loppuajan mukana projektissa. Projektin palvelutuotannosta innostuttiin myös Ikäkeskuksen viriketoiminnassa ja viriketoiminnan ohjaajista saatiin kaksi henkilöä mukaan editointikoulutukseen ja sen jälkeen videoiden tuottamiseen sekä lähiesimies. Vuoden 2013 syksyllä Ikäkeskuksen liikuntapalvelut alkoivat toteuttaa interaktiivista jumppatuokioita kerran viikossa, mikä edelleen lisäsi innostuneiden joukkoa. Projektiin osallistuneilta tiedusteltiin avoimella kysymyksellä, miten Aktivointi-TV® -projekti on kehittänyt sinun osaamistasi. Tulokset on esitetty taulukossa 20.

Projektiin osallistuminen on lisännyt henkilökunnan ohjaus-, yhteistyö- ja projektitaitoja sekä teknistä osaamista. Projekti on antanut osallistujilleen myös laajempaa näkemystä siitä, mihin suuntaan vanhuspalvelut kehittyvät tulevina vuosina. Taulukon 20 pääluokaksi muodostui Ohjaajana kehittyminen. Tulosten perusteella voidaan sanoa, että projektiin osallistuneet työntekijät ovat omasta mielestään kehittyneet ja tältä osin projekti on vastannut tarkoitustaan.



**Taulukko 20. Projektiin osallistuneiden Ikäkeskuksen työntekijöiden osaamisen kehittyminen (n=7).**

ALALUOKKA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
...tuonut ryhmänohjaukseen uusia ulottuvuuksia... Opettanut TV-lähetyksen vetämistä ...asioita pitää miettiä milta ne näytävät kuvaruudulla... Oppinut... puhetaitoja – selkeyttä... Työni on monipuolistunut sen kautta... ...tulevaisuuden näköala...avannut ymmärrystäni siitä, mihin suuntaan vanhuspalvelut ovat kehittymässä... ...lisännyt taitoa seurata alan kehitystä... ...antanut laajempaa näkemystä miten tuottaa virkettä ihmisille uuden, nykyaikaisin keinoin. ...avannut ymmärrystä...millaisia valmiuksia myös työntekijöiltä vaaditaan.	Ohjaustaitojen kehittyminen	Ohjaajana kehittyminen
Lisännyt ymmärrystä työskentelyssä erilaisten henkilöstöryhmien kanssa Lisännyt osaamista verkostotyöstä, oppilaitosyhteistyöstä ...kyennyt hahmottamaan laaja-alaisemmin yhteistyön mahdollisuudet ja haasteet...	Yhteistyön kehittyminen	
Lisännyt osaamista...teknologiasta Eniten tiedolliset ja taidolliset kyvyt ovat kasvaneet teknisellä osa-alueella... Oppinut kuvausta... ...tuonut uuden näkökulman teknologian kehittämiseen...	Tekninen kehittyminen	
Oppinut projektin dokumentointia ...kehittänyt projektitaitojani... Oppinut isompien kokonaisuuksien hallintaa ja ensisijaistamista.	Projektitaitojen kehittyminen	

Kysymykseen, *miten mielestäsi tämän tyyppinen teknologia soveltuu vanhusten avo-  
huollon palvelujen tuottamiseen*, annettiin kaikkien työntekijöiden (n=7) osalta  
myönteinen vastaus:

- ”... erittäin tervetullut ikäihmisten palveluiden tuottamisen muodoksi.”
- ”Sopii hyvin oikealle kohderyhmälle eli juuri yksinäisille, liikuntarajoitteisille.”
- ”Loistavasti kunhan vain tekniikka saadaan moitteetta pelaamaan”
- ”...soveltuu erittäin hyvin avo-  
huollon palvelujen...”
- ”...Soveltuu erittäin hyvin kehittämiseen...”
- ”...teknologia on tarpeellinen vanhusten hoivaamisessa jo nyt...”

Annetuista vastauksista nousi esille myös ikäihmisten elämänlaadun ja tiedon saan-  
nin lisääntyminen palvelun kautta.

- ”...lisää mielestäni ikäihmisen hyvinvointia ja mielenvirkeyttä...”
- ”...virkistystä päivään...”
- ”...lisääarvoa elämään...”
- ”...mahdollistaa liikuntarajoitteisten...kohtaamisen...”
- ”Yhteydenpito läheisten kanssa tuo ikääntyneelle turvallisuutta...”
- ”...lisää yhteiskunnan esteettömyyttä ja tasa-arvoisuutta...”
- ”...lisää ... mahdollisuutta saada tasavertaisesti tietoa ja apua hänelle soveltuvista palveluista...”
- ”...saa tietoja tarjolla olevista palveluista...”
- ”...ikäihmisten mahdollisuutta osallistua tietoyhteiskunnassa...”

Vastaajat kertoivat myös useita esimerkkejä siitä, miten nyt kehitettyä teknologiaa voisi jatkossa käyttää kuten esimerkiksi laajemmin erilaisten tapahtumien kuvaamiseen, interaktiivisten ohjelmien lisäämisessä, erilaisten virkkeen ryhmien ja liikunnan yhdistämisessä.

*”Erilasten avoimuuden palvelujen tuottaminen interaktiivisesti esim. ravitsemus-, terveys- ja liikuntaneuvonta...”*

*”Keskusteluryhmät tai esim. että voi kysellä vaikka asian tuntijalta neuvoja sopisi hyvin...”*

*”...saataisiin laajempaan käyttöön monet kuvat tapahtumat joita viriketoiminta tuottaa...”*

*”Monipuolisten digivideoiden lisäksi tulisi tulevaisuudessa lisätä interaktiivisia suorja lähetyksiä eri teemoista...”*

*”Palvelua voisi kehittää esim. virikkeen ja liikunnan lisäksi luento- ja keskustelutilaisuuksia eri asiantuntijoiden kanssa, jne...”*

*”Juhlien ja muiden tuotettujen ohjelmien kuvamateriaalin käyttö sopisi kerhotoimintaan hyvin...”*

Projektiin osallistuneet Ikäkeskuksen työntekijät näkevät selvästi teknologian hyväksi ja tervetulleeksi ikääntyvien palveluihin välineeksi tuottaa palveluja eri tavalla. Käyttäjryhmä tulee kuitenkin valita tarkoin, että palvelusta hyötyvät ne, jotka eivät muuten voi osallistua palveluihin.

## 6. JOHTOPÄÄTÖKSET

### 6.1. Tavoitteiden toteutuminen

*Hannele Laaksonen, projektipäällikkö, Vaasan kaupunki*

Vaasassa oli ilmeinen tarve lähteä kehittämään hyvinvointiteknologian osaamista ja käyttöönottoa kotona ja kodinomaisissa ympäristöissä asuville ikäihmisille. Perusajatuksena oli käsitys, että ikääntyneiden osallistumismahdollisuuksia, turvallisuuden tunnetta ja arjessa selviytymistä voidaan parantaa teknisten sovellutusten avulla. Tässä projektissa kehitettiin ensisijaisesti tuotantotekniikkaa em. palvelujen tuottamiseen, ja toissijaisesti sisältöjä kohdennetusti vanhusväestölle. Projektissa tarvittiin monialaista tekniikan ja hyvinvointipalvelujen asiantuntemusta, soveltuvaa tekniikkaa ja kohderyhmälle soveltuvaa adekvaattia sisältöä, jota toteuttivat ammattikorkeakoulujen (VAMK, Novia) opiskelijat opettajien ohjauksessa ja Ikäkeskuksen henkilökunta. Hankkeesta innostuttiin myös Vaasan aikuiskoulutuskeskuksessa/Vaasan ammattiopistolla, mistä myös saatiin hankkeeseen opiskelijoita sisällöntuotantoon.

Seuraavaksi esitetään tavoiteperusteinen yhteenveto hankkeen keskeisistä tuloksista ottaen huomioon pilottiryhmän, omaisten, opiskelijoiden, opettajien, Ikäkeskuksen henkilökunnan ja projektitoimijoiden arviot tavoitteiden toteutumisesta.

#### 6.1.1. Toimiva virtuaalinen palvelujärjestelmä

**Tavoite 1:** *Päättävöitteena on kehittää toimiva virtuaalinen avoimen lähdekoodin palvelujärjestelmä, jonka avulla voidaan tukea ja aktivoida kotona tai kodinomaisissa ympäristöissä asuvia ikääntyneitä ja heidän omaisiaan.*

Projektissa onnistuttiin rakentamaan avoimeen lähdekoodiin perustuva palvelujärjestelmä ja käyttöliittymä kotona asuville ikääntyneille ja heidän omaisille, perustuen käyttäjien toivomuksiin ja kokemuksiin käyttöliittymästä ja palveluista. Projektin aikana kokeiltiin erilaisia vaihtoehtoja, ja kehitetyn sovelluksen pohjalta kehitystä pysytään jatkamaan.

#### 6.1.2. Osaamisen lisääntyminen

**Tavoite 2:** *Kehittää ikääntyneiden parissa työskentelevän henkilöstön ja opiskelijoiden valmiuksia virtuaalisten palvelujen tuottamiseen ja hyödyntämiseen osana ikääntyneiden päivittäisiä palveluja.*

Aikaisemmin esitettyjen tulosten mukaan projektiin osallistunut Ikäkeskuksen henkilökunnan ohjaustaidot ovat kehittyneet, yhteistyö eri osapuolten kesken, sekä tekniset taidot ja projektin hallintataidot ovat kehittyneet projektin aikana. Henkilökunta näkee myös ikäihmisille suunnattavat teknologiset palvelut tarpeellisina ja mielekkäinä.

Projektiin osallistuneet ammattikorkeakoulujen opettajat ovat kehittyneet opettajina uuden oppimisessa ja soveltamisessa, verkostoitumisessa, tekniikan taidoissa, innostumisen siirtämisessä ja ammatillisissa taidoissa. Opettajien vastauksista nousi esille myös yleensä teknologian jatkokehittäminen ja lisäkokeilut, sekä sellaisen teknologian kehittäminen, mikä tulee ikääntyvine hyvinvointia. Sosiaali- ja terveydenhuollon opiskelijoiden on mahdollista myös kehittyä tämälntyyppisen teknologian avulla.

Sosiaalialan opiskelijoilla kehittyivät tietotekniset taidot sekä videoinnin ja editoinnin taidot projektin aikana tilastollisesti erittäin merkitsevästi. Sairaanhoidajaopiskelijoilla sitä vastoin kehittyivät vain editoinnin taidot tilastollisesti erittäin merkitsevästi.

### 6.1.3. Ikäihmisten tukeminen

**Tavoite 3:** *Tuottaa kaksikielisiä palveluita, jotka ylläpitävät ikääntyneiden toimintakykyä, ehkäisevät syrjäytymistä, vähentävät yksinäisyyden ja turvattomuuden kokemusta auttamalla osallistumaan ja solmimaan uusia ihmissuhteita sekä kehittävät ikääntyneiden sähköisen asioinnin taitoja.*

Palvelujen sisällön kaksikielisyys toteutui Yrkeshögskolan Novian ruotsinkielisten videoiden muodossa, joita projektille tehtiin 9 kpl. Ikäkeskuksen henkilökunnalla on valmiudet tuottaa myös ruotsinkielisiä interaktiivisia ohjelmia, mutta niitä ei projektin aikana järjestetty, koska pilottiryhmään osallistujista vain yhdellä oli äidinkielenä Ruotsin kieli, eikä yhdelle henkilölle järjestetty erillistä ryhmähetkeä. Aktivointi-TV®-ohjelmistoon kirjautuessa ohjelma aukeaa käyttäjätunnukseen määritellyllä kielellä, joko suomeksi tai ruotsiksi. Muut kuin senior käyttäjät pystyvät vaihtamaan istunnon aikana kielen toiseen.

Kaikilla pilottiryhmäläisillä lisääntyi koettu teknologia osaaminen tai pysyi samana. Teknologian käyttö näyttäisi lisäävän myös uskoa omiin taitoihin, sillä sisällön analyysi pohjalta toiveet ja odotukset projektia kohtaan vastasivat heidän kokemuksiinsa projektista. Pilottiryhmäläisten palautteessa nousi esille, että Aktivointi-TV® poisti tyhjyyden tunnetta. Parhaiten Aktivointi-TV®:llä pystyttiin edistämään henkistä hyvinvointia ja elämänlaatua sosiaalisten kontaktien avulla. Läheiset kokivat sen sijaan, että he pääsivät Aktivointi-TV®:n välityksellä mukaan ikääntyvän omaisensa arkeen. Videoyhteys antoi mahdollisuuden omaisen voinnin seurantaan ja toi todennäköisesti myös mielenrauhaa ja helpotusta. Samalla videoyhteys lisäsi ikäihmisen turvallisuuden tunnetta.

### 6.1.4. Innovaatioiden kehittäminen

**Tavoite 4:** *Vahvistaa uusien innovaatioiden kehittämistä, käyttöä ja koulutusta sosiaali- ja terveysalalla.*

Rakennettu sovellus on räätälöity malli, minkälaista ei ole kehitetty muualla Suomessa. Projekti on ollut erittäin haastava, mutta haastavuudessaan se on vahvistanut projektin osallistuneiden työntekijöiden, opettajien ja opiskelijoiden uusien innovaatioiden

kehittämistä, käyttöä ja koulutusta. Kaikki osapuolet ovat kokeneet oppineensa uusia tietoteknisiä taitoja ja laajempaa ymmärrystä palvelujen tuottamisesta sekä palvelujen lisäkehittämiseen ja uusien teknisten välineiden käyttöönottoon.

### 6.1.5. Yhteenveto

Projekti on pystynyt vastaamaan projektisuunnitelmassa esitettyihin tavoitteisiin vaikkakin projektin aikataulu venyi teknisistä haasteista johtuen suunniteltua pidemmäksi. Toimiva virtuaalinen järjestelmä on itse räätälöity ja rekisteröity tuote, mikä sisältää seuraavat osat: videokirjasto, ryhmähuone interaktiivisia ohjelmia varten, henkilökohtainen huone kahdenkeskisiin keskusteluihin ja suorat lähetykset. Projekti on lisännyt opettajien, opiskelijoiden, ikäihmisten ja Ikäkeskuksen henkilökunnan osaamista ja koulutusta. Palvelun avulla ikäihmiset ovat saaneet sisältöä elämäänsä, mutta vaikuttavuuden tarkempaan tutkimiseen tarvitaan pidempi seuranta-aika.

## 6.2. Projektin riskien arviointi

*Hannele Laaksonen, projektipäällikkö, Vaasan kaupunki*

Hankkeiden toteuttamiseen liittyy usein erilaisia riskejä, jotka pyritään ottamaan huomioon jo hankkeen projektisuunnitelmassa ja hankkeen edetessä. Tässä hankkeessa arvioitiin viisi riskitekijää, jotka mahdollisesti olisivat voineet ilmetä hankkeen edetessä, ja ne on esitetty taulukossa 21.

**Taulukko 21. Riskianalyysi.**

Mahdollinen riski	Kriittisyys (1-3)	Todennäköisyys (1-3)	Riski-indeksi (1-9)	Kuka seuraa	Miten suojaudutaan	Miten toteutui
Toimijoiden yhteinen kieli ei välttämättä löydy hetkessä.	1	2	2	Projektipäällikkö	Työryhmien kokoukset riittävän usein.	Teknologian käsitteiden aukeaminen muille oli haaste
Eri toimijoilla voi olla erilaiset intressit.	1	1	1	Projektipäällikkö	Tavoitteiden jatkuva selkeyttäminen ja työryhmien kokoukset riittävän usein	Ei todettu
Opiskelijayhteistyö voi osoittautua toimimattomaksi.	2	3	6	Projektityöntekijä	Hankkeen opiskelijaja opettajamarkkinointiin panostetaan	Ei todettu
Palvelu koetaan vaikeaksi tai sisältö ei kiinnosta.	2	3	6	Projektityöntekijä	Etukäteisideointi ikäihmisten kanssa, jatkuva palautteen kerääminen pilottiryhmiltä	Ei todettu
Laitteistot ja ohjelmistot kehittyvät koko ajan ja korvaavia tuotteita syntyy.	1	2	2	TK vastuuhenkilö	Teknisen ryhmän vastuuhenkilöt seuraavat kehitystä ja informoivat ohjausryhmää	Ei todettu
<b>Kriittisyys</b> <b>Kuinka kriittinen kyseinen riski on?</b> 3= Erittäin kriittinen riski, johtaa projektin epäonnistumiseen 2= Kriittinen, mutta ei projektia kaatava riski 1= Vähäinen riski, vaatii töitä, mutta siedettävissä				<b>Todennäköisyys</b> <b>Miten todennäköistä on, että riski toteutuu?</b> 3= On mahdollista 2= Mahdollista, mutta epätodennäköistä 1= Hyvin epätodennäköistä <b>Riski-indeksi</b> = kriittisyys x todennäköisyys		

Projektipäällikkö, projektityöntekijä ja järjestelmäsuunnittelija arvioivat projektin lopussa, miten riskit ovat toteutuneet hankkeen hallinnoijan näkökulmasta. Ennen projektin alkua arveltiin, että toimijoiden yhteinen kieli ei välttämättä löydy heti alussa. Tämä riski ilmeni konkreettisesti niin, että teknologian käsitteiden sisällön aukeaminen muille toimijoille kesti jonkin aikaa, mutta riittävien projektiryhmän kokousten aikana asioita saatiin avattua sisällöllisesti riittävästi niin, että kaikki alkoivat ymmärtää käsitteitä riittävällä tarkkuudella. Toisaalta vanhuksille soveltuviin teknologisten palvelujen räätälöiminen heidän kyvyilleen sopiviksi tuotti myös teknologian kehittäjille haasteita. Muut taulukon 21 riskit eivät toteutuneet.

Projektin venyminen vuodella pidemmäksi johtui suurelta osin siitä, että teknologian testaukseen kului enemmän aikaa kuin alkuaan oli suunniteltu ja atk-opiskelijoiden saatavuudessa oli puutteita. Kun sovellus saatiin lopulta valmiiksi, jäi pilottiryhmän testauksille aikaa vain vajaat puoli vuotta.

### **6.3. Projektin sisäinen toimivuus**

*Hannele Laaksonen, projektipäällikkö, Vaasan kaupunki*

Hankkeen sisäistä arviointia varten toteutettiin yhteistyötä Vaasan ammattikorkeakoulun yliopettajien Ulla Isosaaren, Paula Hakalan ja Hanna-Leena Melenderin kanssa. Yliopettajat rekrytoivat ylempää ammattikorkeakoulua opiskelevia opiskelijoita suorittamaan teemahaastattelut siten, että eri ryhmien opiskelijat haastattelivat projektin ohjausryhmän, projektiryhmän ja alaryhmien edustajia projektin puolivälissä ja lopussa. Haastatteluihin osallistuminen oli vapaaehtoista, mutta suositeltavaa. Haastattelujen tulokset esitetään seuraavissa alaluvuissa tiivistetysti.

#### *Väliarvioinnin tulokset*

Väliarviointi toteutettiin Vaasan suomenkielisen ammattikorkeakoulun kehittämisen ja johtamisen koulutusohjelmassa ylemmän ammattikorkeakoulun opiskelijoiden kurssityönä, ryhmä S-SY-11. Tämä arviointitutkimus liittyi kurssiin *Tulevaisuuden tekeminen*, joka ajoittui syksyyn 2012. Opiskelijoille sovitun haastattelututkimuksen tavoitteena oli laadullisten menetelmien soveltaminen aineiston keruuseen, analysointiin ja tulosten kirjalliseen raportointiin. Kurssin opettajat Ulla Isosaari ja Paula Hakala kokosivat ryhmien tuotokset yhtenäiseksi raportiksi. (Isosaari & Hakala 2013, 4-5.)

Opiskelijat haastattelivat projektin ohjaus- ja projektiryhmien sekä alaryhmien (sisällöntuotanto, teknologiatyöryhmä, talouden ja hallinnon työryhmä) jäsenet, joista haastatteluihin osallistui yhteensä 21 henkilöä. Aineisto kerättiin loka-joulukuussa 2012 joko henkilökohtaisessa tapaamisessa tai puhelimitse sovitun teemahaastattelurungon mukaisesti (Liite 3). Aineisto analysoitiin induktiivisen sisällönanalyysin mukaan. (Isosaari & Hakala 2013, 7-8.)

Hankkeen eri ryhmien tulosten yhteenvetona todetaan, että kaikissa ryhmissä hankkeen tavoitteet olivat hyvin tiedossa ja hanke koettiin hyödyllisenä ikäihmisten kannalta. Kaikkien ryhmien yhteishenki oli ollut hyvä, jäsenet ovat olleet aktiivisia ja

kiinnostuneita hankkeen toteuttamisesta. Haastateltavat olivat kokeneet päässeensä käyttämään omaa asiantuntemustaan hankkeen hyväksi ja saaneet äänensä kuuluviin keskusteluissa. Tuloksista kävi ilmi, että ryhmien kokouksia oli ollut riittävästi, mutta ryhmien yhteisiä kokouksia olisi kaivattu enemmän, jotta jäsenet olisivat pystyneet muodostamaan kokonaiskuvaa hankkeesta ja sen etenemisestä. Tämä olisi auttanut myös oman osuuden selkeytymisessä. Samoin todettiin, että ryhmien välillä tiedonkulku ei aina ollut onnistunutta vaikka ryhmien sisällä tieto olikin kulkenut hyvin. Osalla jäsenistä oli epäselvyyksiä roolijaossa, aikaresurssien riittävyudessa tai opiskelijoiden hyödyntämisessä. Yhteenvetona voidaan todeta, että ryhmät kokivat kuitenkin pääosin onnistuneensa omissa tehtävissään vaikka hanke ei arviointiin mennessä ollutkaan kaikilta osin päässyt ajallisesti asetettuihin tavoitteisiin. (Isosaari & Hakala 2013, 35.)

#### *Loppuarvioinnin tulokset*

Hankkeen loppuarviointi tilattiin myös Vaasan suomenkielisestä ammattikorkeakoulusta Sosiaali- ja terveydenhuollon kehittämisen ja johtamisen koulutusohjelmasta, jossa toisen lukuvuoden opiskelijat suorittivat projektitoimijoiden haastattelut oppimistehtävänä laadullisten tutkimusmenetelmien kurssilla. Opiskelijat haastattelivat teemahaastattelun mukaisesti (Liite 4) hankkeen ohjausryhmän, projektiryhmän sekä hallinnon ja talouden ryhmän jäsenet, yhteensä 14 henkilöä. (Melender 2014, 3-4.)

Ohjausryhmän keskeisiksi tehtäviksi nähtiin projektin toteutumisen ja aikataulussa pysymisen valvonta ja seuranta sekä budjetissa pysyminen. Haastateltavat kokivat ohjausryhmänä onnistuneensa tässä tehtävässä. Vaikuttamismahdollisuudet ohjausryhmän kokouksissa olivat olleet hyvät ja ryhmän toiminta oli ollut keskustelevaa, aktiivista ja suunnitelmallista. Edellisten kokousten raportit ja pöytäkirjat oli saatu ajoissa, joten seuraaviin kokouksiin valmistautuminen oli ollut helppoa. Samoin kirjanpito ja budjetit olivat selkeitä ja pitivät paikkansa. Myös tiedonkulku oli koettu toimivaksi. Omasta aktiivisuudesta riippuen puheenvuoroja oli kokouksissa saanut hyvin ja riittävästi. Projektin ulkoisesta viestinnästä oltiin kuitenkin eri mieltä, oliko se ollut riittävä. (Melender 2014, 5-9.)

Projektiryhmään kuuluneiden haastattelujen tuloksista käy ilmi, että kokousviestintä oli ollut hyvää ja yhteydet projektiryhmän jäsenten välillä oli koettu toimiviksi. Osa haastatelluista arvioi projektipäällikön ja projektityöntekijän tiedonkulun toimivaksi, mutta osa arvioi sen riittämättömäksi. Osa oli kokenut myös ulkoisen tiedottamisen riittämättömäksi. Projektiryhmän jäsenet olivat saaneet äänensä kuuluviin ryhmätaapaamisissa, mutta osa koki yhteistyön olleen riittämätöntä. Kokouksia oli ollut riittävästi ja ne olivat pysyneet aikataulussa. (Melender 2014, 10-16.)

Osa haastatelluista arvioi, että projektipäällikön toiminta oli ollut hyvää ja selkeää ja hän oli vienyt projektia hyvin eteenpäin, mutta osa vastaajista olisi toivonut projektipäälliköltä enemmän tukea. Tekniikan toimimattomuus, koulun toiminta, projektitoimijoiden vaihtuminen, opiskelijoiden työläs motivointi ja epätasaiset resurssit olivat hidastaneet sekä vaikeuttaneet projektin etenemistä. Atk-tukihenkilön saaminen oli sen sijaan edesauttanut projektin etenemistä. (Melender 2014, 10-16.)

Hallinnon ja talouden ryhmästä haastatellut henkilöt olivat tyytyväisiä viestintään ja ryhmässä oli saatu ajantasaista tietoa projektin etenemisestä. Haastateltavat sanoivat olleensa itse aktiivisia ryhmässä ja yhteistyö oli ollut hyvin toimivaa. Muiden ryhmien kanssa yhteistyö oli ollut vähäistä, koska hallinnon ja talouden ryhmä kokoontui vai kaksi kertaa vuodessa aina maksatushakemuksen valmistelun yhteydessä. Ryhmän kokoukset olivat olleet sujuvia johtuen hyvästä esivalmistelusta. (Melender 2014, 17-20.)

#### 6.4. Toiminnan ylläpito ja jatkuminen

*Hannele Laaksonen, projektipäällikkö, Vaasan kaupunki*

Aktivointi-TV® -mallin edellyttää niitä tahoja, jotka ovat kiinnostuneita tuottamaan ohjelmia ikäihmisille. Ohjelmien tuottamiseen voidaan rekrytoida eriasteisten oppilaitosten lisäksi esimerkiksi kolmannen sektorin toimijoita. Ikäihmisten rekrytointi käyttämään palvelua tulee jatkossakin olemaan haasteellista ja edellyttää muun muassa yhteistyötä kotihoidon kanssa sekä aktiivista markkinointia. Järjestelmän ylläpito tarvitsee kokoaikaisen atk-asiantuntijan, kun palvelu laajenee tuotantokäyttöön. (Kuvio 32)



**Kuvio 32. Aktivointi-TV®-mallin edellyttämät toiminnan osat.**

Ohjelmien tuotantoon tarvitaan siis opettajia, opiskelijoita, muita ohjelmatuotannosta kiinnostuneita tahoja, laitteiden hankintaa ja ylläpitoa sekä HelpDesk -tyyppistä palvelua ohjelman tuottajille (Kuvio 33).



**Kuvio 33. Ohjelmien tuottaminen.**



Ikäihmisten rekrytoinnissa korostuvat hyvä ja laaja markkinointi, mikä sisältää yhteistyön eri toimijoiden ja palveluntuottajien kanssa, jotta palvelun piiriin löydetään oikeaan kohderyhmään kuuluvia ikääntyviä. Tämän lisäksi ikäihmiset tarvitsevat laitteiden käytön opetusta ja jatkuvaa ohjausta. Myös ikääntyvien omaisia tulee informoida palvelusta. Jokainen palvelun piiriin tuleva tarvitsee laajakaistaliittymän, käyttölaitteet ja tarvittavan HelpDesk -tuen erityisesti alussa, mutta myös palvelun edetessä. (Kuvio 34)



Kuvio 34. Ikäihmisten rekrytointi.

#### 6.4.1. Teknisen ylläpidon edellytykset

*Kari Nurmes, projektityöntekijä, Vaasan kaupunki*

Aktivointi-TV®:n tekniseen ylläpitoon kuuluu Linux-palvelinten ylläpito, ohjelmistojen ja palveluiden ylläpito, sekä käyttäjien opastaminen ja auttaminen virhetilanteissa. Palvelinten ja tietoliikenteen ylläpitoon tarvitaan osaavaa IT -henkilöstöä, joka on organisaation sisältä tai ulkopuoliselta palvelintarjoajalta ostettuna. (Kuvio 35.)



Kuvio 35. Aktivointi-TV® -palveluiden ylläpito.

Ohjelmistojen ja ohjelmasisällön tuottamiseen tarvitaan ylläpitäjää, joka huolehtii mm. videokirjaston ylläpidosta ja suorien lähetysten teosta. Lisäksi tarvitaan Helpdesk palveluita, varsinkin käyttäjämäärän lisääntyessä. (Kuvio 35.)

#### 6.4.2. Palvelun laajentaminen

*Hannele Laaksonen, projektipäällikkö, Vaasan kaupunki*  
*Kari Nurmes, projektityöntekijä, Vaasan kaupunki*

Aktivointi-TV®-palvelu jatkuu myös hankkeen jälkeen ja palvelua kehitetään edelleen asiakkaiden muuttuvia tarpeita vastaavaksi. Yhteistyötä eri koulutusorganisaatioiden kanssa jatketaan ja myös uusia yhteistyötahoja etsitään. Ikäkeskuksen viriketoiminta ja liikuntapalvelut kehittävät omia ryhmiään ja Aktivointi-TV®:n välityksellä lähetettäviä interaktiivisia sekä suoria ohjelmia. asiakasmäärän lisääminen edellyttää myös palvelintilan kapasiteetin kasvattamista.

##### *Laitteistojen vuokraus mahdollista*

Projektista saatujen kokemusten perusteella haasteeksi voivat palvelun laajentamisen yhteydessä muodostua ikäihmisten omat kotikoneet, joissa ei välttämättä ole riittävästi kapasiteettia Aktivointi-TV® -järjestelmän tarpeisiin. Tämän haasteen voittamiseksi ylläpitäjän taholta esitetään laitteistovaatimukset, jotka edellytetään palvelun piiriin pääsemisen ehtona. Toisena vaihtoehtona asiakkaille tarjotaan laitteita kahden vuoden leasing-sopimuksella, jonka aikana asiakas maksaa laitteista kuukausivuokran ja saa laitteet omakseen vuokra-ajan loputtua. Vuokraushintaan tullaan lisäämään palvelintilan vuokrauksesta aiheutuvia kuluja. Myös tässä vaihtoehdossa asiakas hankkii itse laajakaistaliittymän.

##### *Käyttäjien ja teemaryhmien lisääminen*

Asiakkaiden määrän lisääminen on palvelun jatkoon kannalta oleellinen asia, jotta palvelusta voisi muodostua merkittävä väline ylläpitämään ikääntyvien toimintakykyä, ehkäisemään syrjäytymistä, vähentämään yksinäisyyden ja turvattomuuden kokemusta auttamalla osallistumaan ja solmimaan uusia ihmissuhteita sekä kehittämään ikääntyneiden sähköisen asioinnin taitoja. Toiminnan laajentuessa Aktivointi-TV -ohjelmistoon voidaan määritellä käyttäjätunnuksia rajattomasti ja myös keskusteluhuoneita voidaan määritellä videoneuvotteluohjelmistoon tarpeellinen määrä. Keskustelu- ja teemahuoneissa voi teknisesti olla paljonkin osallistujia, mutta käytännössä keskustelun toiminnan kannalta osallistujien määrä kannattaa rajoittaa. Tämä käy määrittelemällä OpenMeetings -videoneuvotteluohjelmassa huoneeseen osallistujien määrä tai antamalla vain tietty määrä käyttäjätunnuksia huoneeseen. Aktivointi-TV -ohjelmistoon on mahdollista määritellä teemahuoneita, joihin on pääsy vain tietyillä käyttäjätunnuksilla. Nämä teemahuoneet voi määritellä olevan aina auki tai sitten vain tietyinä aikana. Linux -palvelimet toimivat yleensä jonkin virtuaalipalvelinalustan päällä, joten palvelinten resursseja voi lisätä tarpeen mukaan.

Aktivointi-TV® -projektille suunnitellaan jatkohanketta, jossa palvelua suunnataan muihin kuntiin ja palveluun kehitetään uusia osia sekä syvennetään olemassa olevaa palvelua uudella tavalla asiakaslähtöisesti.

## LÄHTEET

- Hämeen ammattikorkeakoulu. AVO - Mobiilit oppimisessa ja vuorovaikutuksessa. Käsitteiden määrittelyä. Viitattu 30.1. 2014. <https://wiki.hamk.fi/pages/viewpage.action?pageId=12092699>
- Isosaari, Ulla & Hakala, Paula 2013. Aktivointi-TV®-hankkeen väliarviointiraportti. Sosiaali- ja terveysala, Vaasan ammattikorkeakoulu. Julkaisematon.
- Krokkfors, Leena., Kangas, Marjaana., Vitikka, Erja & Mylläri, Jarkko 2010. SimLab Report Series 31: Näkökulmia koulupedagogiikkaan. InnoSchool- välittävä koulu 2010. Oppimisen verkostot, ympäristöt ja pedagogiikka. Smeds, Riitta, Krokkfors, Leena, Ruokamo, Heli & Staffans, Aija (toim.) Viitattu 30.1.2014. [http://innoschool.tkk.fi/framet/InnoSchool\\_kirja.pdf](http://innoschool.tkk.fi/framet/InnoSchool_kirja.pdf)
- Laaksonen, Hannele, Niskanen, Jouni & Ollila, Seija 2012. Lähijohtamisen perusteet terveydenhuollossa. Helsinki: Edita.
- Laki ikääntyneen väestön toimintakyvyn tukemisesta sekä iäkkäiden sosiaali- ja terveyspalveluista. 28.12.2013/980.
- Laurinkari, Juhani, Poutanen, Veli-Matti, Saarinen, Anja & Laukkanen, Tuula 2005. Senioritalo ikääntyneen asumisvaihtoehtona. Kysely- ja haastattelututkimus Joensuu, Kuopiossa ja Tampereella vuonna 2005. Ympäristöministeriön julkaisuja, Helsinki.
- Lehto, Paula & Leskelä, Johanna 2011. Interaktiivinen HyvinvointiTV® ja käyttäjälähtöiset ePalvelut, Turvallinen Koti -hankkeen loppuraportti. Espoo: Edita Prima Oy.
- Melender, Hanna-Leena 2014. Aktivointi-TV®-hankkeen arviointi. Sosiaali- ja terveysala, Vaasan ammattikorkeakoulu. Julkaisematon.
- Ministeri Huovinen: Hyvinvoivat seniorikansalaiset ovat merkittävä voimavara. STM:n tiedote 15.1.2014.
- Mäki, Outi 2011. Ikäteknologian kokeilut Suomessa. KÄKÄTE-raportteja 1/2011. Helsinki: Kopio Niini Oy.
- Pedagoginen ohjelma 2013 -2014. Versio 2. Vaasan ammattikorkeakoulu.
- Robinson, Colin (2001). Käytännön arvioinnin perusteet. Helsinki: Tammi
- Silander, Pasi & Koli, Hannele 2003. Verkko-opetuksen työkalupakki – Oppimisaihiosta oppimisprosessiin. Helsinki: Finn Lectura.
- Suhonen, Liisa & Siikanen, Tiina (toim.) 2007. Hyvinvointiteknologia sosiaali- ja terveysalalla. Lahden ammattikorkeakoulun julkaisu.

Tolonen, Jaana 2012. Sosiaalisten digitarinoiden opetuskokeilu erityisopetuksessa oppilasryhmässä. Jyväskylän yliopiston avoin yliopisto. Erityispedagogiikan kandidaatin tutkielma.

OKM 2010. Koulutuksen tietoyhteiskuntakehittäminen 2020. Parempaa laatua, tehokkaampaa yhteistyötä ja avoimempaa vuorovaikutusta. Opetus- ja kulttuuriministeriön työryhmämuistioita ja selvityksiä 2010:12.

Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli 2006. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.

Vaasan ammattikorkeakoulun missio, visio ja arvot. Viitattu 30.1.2014. [http://www.puv.fi/fi/about/vamk\\_oy/missio-visio\\_ja\\_arvot/](http://www.puv.fi/fi/about/vamk_oy/missio-visio_ja_arvot/)

Vaasan ammattikorkeakoulun pedagoginen ohjelma 2013-2014. Versio 2. Viitattu 30.1.2014. <http://sharepoint.ad.puv.fi/koulutus/kehittaminen/ohjelma/Dokumentti-kirjasto/Pedaohjelma%2017%204%202013.pdf>

Vartiainen, Pirkko (2007). Monitahoarvioinnin periaatteet ja prosessit. Teoksessa Viinamäki Leena & Saari Erkki (toim.), 152-172. Polkuja Soveltavaan yhteiskuntatieteelliseen tutkimukseen. Jyväskylä: Tammi.

Vesterinen, Pirkko-Liisa & Suutarinen Marjaana (toim.) 2011. Y-sukupolvi työ(elämä)ssä. JTO. Hansaprint.

**Lista projekttille tuotetuista opinnäytetöistä**

Britwin, Stina-Lena; Hjortman, Sofia och Wikman, Maria (2013). Ensamhet bland äldre – en unik upplevelse: en systematisk litteraturstudie. Examensarbete för Sjukskötare (YH)-examen, utbildningsprogrammet för Vård, Yrkeshögskolan Novia.

Brännbacka, Matilda; Högholm, Marlene (2013). Näring och hälsa på äldre dagar. En teoretisk kvalitativ litteraturstudie om den äldre människans näringsbehov och kostens betydelse för hälsa. Examensarbete för Sjukskötare (YH)-examen, utbildningsprogrammet för Vård, Yrkeshögskolan Novia.

Brännbacka, Ulrika; Hannus, Emmi (2013). ”Jag vill sova men jag kan inte”. En empirisk, kvalitativ studie om äldres sömn och sömnstörningar. Examensarbete för Sjukskötare (YH)-examen, utbildningsprogrammet för Vård, Yrkeshögskolan Novia.

Byggmästar, Erika; Pounu, Veronica (2013). Det åldrandet minnet. En kvalitativ litteraturstudie om minnet hos äldre personer. Examensarbete för Sjukskötare (YH)-examen, utbildningsprogrammet för Vård, Yrkeshögskolan Novia.

Bäck, Emilia; Djupsjöbacka, Erika (2013). Funktionsnedsättning bland äldre hemma-boende. En kvalitativ intervjustudie om äldres tankar kring funktionsnedsättning i vardagen. Examensarbete för Sjukskötare (YH)-examen, utbildningsprogrammet för Vård, Yrkeshögskolan Novia.

Grankulla, Emelie (2013). Åldrande och fysisk aktivitet. En kvalitativ litteraturstudie. Examensarbete för Sjukskötare (YH)-examen, utbildningsprogrammet för Vård, Yrkeshögskolan Novia.

Högström Sandra (2014). En kvalitativ litteraturstudie om beröring inom vården. Examensarbete för Sjukskötare (YH)-examen, utbildningsprogrammet för Vård, Yrkeshögskolan Novia.

Isonhanni, Antti ja Litmanen, Jussi-Pekka (2013). Aktivointi-TV:n kehitysmahdollisuudet. Tietotekniikka-avusteisen asumisen ratkaisut. Tietojenkäsittelyn opinnäytetyö, Vaasan ammattikorkeakoulu.

Laitinen, Tuomas; Laitinen, Juho (2013). Lonkkaleikkauspotilaan jatkohoito: DVD:n tuottaminen potilaan avuksi. Opinnäytetyö, Hoitotyön koulutusohjelma, Vaasan ammattikorkeakoulu

Lindman, Cecilia; Grönqvist, Johanna (2013). Äldre och sömn. En litteraturstudie om hur det naturliga åldrandet påverkar sömnen, förekomsten av sömnstörningar samt orsaker till sömnstörningar bland äldre. Examensarbete för Sjukskötare (YH)-examen, utbildningsprogrammet för Vård, Yrkeshögskolan Novia.

Nourozi, Lina; Hedström, Susanna (2013). Den äldre och humor – en kvalitativ studie om äldres välbefinnande. Examensarbete för Sjukskötare (YH)-examen, utbildningsprogrammet för Vård, Yrkeshögskolan Novia.

Nyfelt, Hanna (2013). Äldres säkerhet – risker och förebyggande. En kvalitativ studie om vilka risker de äldre utsätts för i sin vardag och hur dessa kan förebyggas. Examensarbete för Sjukskötare (YH)-examen, utbildningsprogrammet för Vård, Yrkeshögskolan Novia.

Rantanen, Petteri; Kesti, Jonas (2013). Lonkkaproteesipotilaan hoitopolku suunnitelluissa lonkkaleikkauksissa: DVD:n laatiminen. Opinnäytetyö, Hoitotyön koulutusohjelma, Vaasan ammattikorkeakoulu.

Savola, Sari; Hakkinen, Henna (2012). Jumpataan yhdessä. Tuolijumppavideon tuottaminen ikäihmisille. Opinnäytetyö, Hoitotyön koulutusohjelma, Vaasan ammattikorkeakoulu.

**Lista projektissa tuotetuista oppimateriaaleista.**

- Aktivointi-TV® Digitarina Opas – Digitarina ja Movie Maker
- Aktivointi-TV® Digitarina Opas – Digitarina
- Aktiverande-TV® Digital Storytelling Manual - Digital storytelling och Movie Maker
- Aktiverande-TV® Digital storytelling – Digital storytelling
- Aktivointi-TV® Videon editointi - video
- Aktivointi-TV® Videon runko – video
- Aktivointi-TV® Videokameran liittäminen tietokoneeseen - video

### PILOTTIRYHMÄN KYSELYLOMAKE

#### VASTAAJAN HENKILÖTIEDOT

1. Vastaajan ikä \_\_\_\_\_ vuotta      Vastaajan sukupuoli     nainen     mies
2. Asumismuoto                                     kotona     palvelutalossa
3. Äidinkieli                                         Suomi     Ruotsi

#### TEKNOLOGIAN OSAAMINEN

1. Osaatteko käyttää TV:n kaukosäädintä?  
 kyllä erittäin hyvin     jonkin verran     en
2. Osaatteko käyttää tietokonetta?  
 kyllä erittäin hyvin     jonkin verran     en
3. Osaatteko käyttää matkapuhelinta?  
 kyllä erittäin hyvin     jonkin verran     en
4. Osaatteko käyttää kosketusnäyttöisestä puhelinta?  
 kyllä erittäin hyvin     jonkin verran     en

#### SOSIAALINEN VUOROVAIKUTUS

##### 1. Kuinka usein luonanne vierailee ystäviä ja/tai sukulaisia?

- Päivittäin  Viikoittain  Kuukausittain     Harvemmin kuin kerran kuukaudessa     Ei koskaan

##### 2. Kuinka usein vieraillette tai käytte jonkun toisen luona?

- Päivittäin  Viikoittain  Kuukausittain     Harvemmin kuin kerran kuukaudessa     En koskaan

##### 3. Kuinka usein olette puhelimitse yhteydessä sukulaisiinne, läheisiinne tai tuttaviiinne?

- Päivittäin  Viikoittain  Kuukausittain     Harvemmin kuin kerran kuukaudessa     En koskaan

##### 4. Kuinka usein osallistutte vapaa-ajan toimintaan kodin ulkopuolella, esim. päiväkeskukset, yhdistystoiminta, kerhot, seurakunnan tilaisuudet, elokuvat, teatterit, näyttelyt, museot, kirjasto, ohjattu liikunta?

- Päivittäin  Viikoittain  Kuukausittain     Harvemmin kuin kerran kuukaudessa     En koskaan

##### 5. Onko teillä vaikeuksia päästä osallistumaan toimintaan kodin ulkopuolella, jos on, millaisia?

---



**6. Oletteko tyytyväinen elämäänne?**  En koskaan / Harvoin  Joskus  Usein /  
Jatkuvasti

**7. Tunnetteko itsenne yksinäiseksi?**  En koskaan / Harvoin  Joskus  Usein /  
Jatkuvasti

**8. Koetteko turvattomuuden tunnetta?**  En koskaan / Harvoin  Joskus  Usein /  
Jatkuvasti

**9. Koetteko olevanne alakuloinen?**  En koskaan / Harvoin  Joskus  Usein /  
Jatkuvasti

## LIKKUMINEN

**1. Miten asutte?**  Yksin  Puolison kanssa  Jonkun muun kanssa

**2. Käytättekö apuvälineitä?**  En käytä  Käytän

### 3. Liikkuminen sisällä

En liiku lainkaan sisällä ilman apua, vuodepotilas  
 Liikun sisällä apuvälineellä  
 Liikun sisällä taluttaen  
 Liikun sisällä ilman apuvälinettä, itsenäisesti

### 4. Liikkuminen ulkona

En liiku lainkaan ulkona  
 Liikun ulkona apuvälineellä  
 Liikun ulkona taluttaen  
 Liikun ulkona ilman apuvälinettä, itsenäisesti

## KIINNOSTUKSEN KOHTEET

### 1. Minkälaisista ohjelmista olette kiinnostunut

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> terveysneuvonta                  | <input type="checkbox"/> kulttuuriohjelmat |
| <input type="checkbox"/> sanomalehtien luku               | <input type="checkbox"/> liikuntaohjelmat  |
| <input type="checkbox"/> tuolijumppa                      | <input type="checkbox"/> lauluhetket       |
| <input type="checkbox"/> hartaustilaisuudet               | <input type="checkbox"/> erilaiset juhlat  |
| <input type="checkbox"/> niksinurkka, ohjeita eri aloilta | <input type="checkbox"/> muisteluryhmät    |
| <input type="checkbox"/> erilaiset harrastusryhmät        | <input type="checkbox"/> kyselykanava      |
| <input type="checkbox"/> _____                            | <input type="checkbox"/> _____             |
| <input type="checkbox"/> _____                            | <input type="checkbox"/> _____             |
| <input type="checkbox"/> _____                            | <input type="checkbox"/> _____             |

### 2. Mitä odotatte tältä projektilta?

---

---

## Teemahaastattelurunko 2012

**KAIKILLE YHTEISET KYSYMYKSET:** ikä, sukupuoli, ryhmän jäsenyys, ja kuinka moneen ryhmän kokoukseen on osallistunut

**OHJAUSRYHMÄ:****Ohjausryhmän ja ohjausryhmän jäsenyyteen liittyvä rooli**

1. Minkä alan asiantuntija olet suhteessa projektiin?
2. Mitkä ovat mielestäsi Aktivointi-tv-hankkeen ohjausryhmän keskeisimmät tehtävät?
3. Miten ohjausryhmä on mielestäsi onnistunut keskeisissä tehtävissä?
4. Miten tärkeäksi koet kuulumisesi tähän ohjausryhmään?
5. Mitä odotuksia sinulla on ohjausryhmässä toimimisen suhteen?

**Aktiivisuus, asioiden seuraaminen**

6. Onko ohjausryhmän kokouksia ollut mielestäsi riittävästi?
7. Miten aktiivisesti olet mielestäsi osallistunut ohjausryhmän kokouksiin?
8. Miten olet kyennyt vaikuttamaan ohjausryhmän toimintaan?
9. Tapaatko ohjausryhmän jäseniä kokousten välissä? Keskusteletteko projektiin liittyvistä asioista?
10. Oletko kertonut Aktivointi-TV-projektista ulkopuolisille? Oletko viestittänyt hankkeen sanomaa eteenpäin?

**Ryhmän toiminta**

11. Kuvaile ohjausryhmän tähänastista työskentelyä?
12. Miten ohjausryhmän tiedonkulku on mielestäsi toiminut?
13. Ovatko kaikki halukkaat mielestäsi saaneet puheenvuoron ohjausryhmän ko-kouksissa?
14. Oletko saanut ohjausryhmän kokouksissa riittävästi suullista ja kirjallista tietoa projektin etenemisestä?
15. Onko ohjausryhmän toiminnassa mielestäsi kehitettävää?
16. Onko ulkoinen viestintä ollut mielestäsi riittävä?

**PROJEKTIRYHMÄ:**

Teemat: Viestintä, Yhteistyö, Hallinnointi ja Eteneminen

**Viestintä**

1. Miten sinut on perehdytetty projektiin?
2. Oletko saanut riittävästi tietoa projektiryhmän kokouksissa?
3. Oletko saanut riittävästi tietoa muilta projektiryhmän jäseniltä?
4. Oletko saanut riittävästi tietoa projektityöntekijältä ja projektipäälliköltä?
5. Onko sinulla käsitystä projektin ulkoisesta viestinnästä, onko se ollut riit-tävää?

**Yhteistyö**

6. Oletko saanut äänesi kuuluville projektiryhmässä?
7. Minkälainen yhteishenki on mielestäsi vallinnut projektiryhmässä?
8. Minkälaisen roolin olet itsellesi ottanut projektiryhmässä? Kuinka aktiivi-nen olet ollut?
9. Miten yhteistyöhaluisia ovat muut projektiryhmän jäsenet?
10. Miten yhteistyö on mielestäsi sujunut sisällön tuottamisen, teknologian ja talouden työryhmien kesken?
11. Miten ryhmän jäsenten osaamista on hyödynnetty?

**Hallinto**

12. Onko projektiryhmän kokoontumisia riittävästi?
13. Moneenko projektiryhmän kokoukseen olet osallistunut?
14. Ovatko projektiryhmän kokoukset pysyneet aikataulussa?
15. Miten luonnehtisit projektipäällikön toimintaa?
16. Miten luonnehtisit projektityöntekijän toimintaa?
17. Mitkä tekijät ovat hidastaneet projektin toteutumista?
18. Mitkä tekijät ovat edistäneet projektin toteutumista?

**Eteneminen**

19. Miten projektiryhmän toimintaa voisi kehittää?
20. Miten projektipäällikkö voisi kehittää toimintaansa?

21. Miten projektityöntekijä voisi kehittää toimintaansa?
22. Onko projektiin osallistumiselle annettu sinulle riittävät ajalliset resurssit?

### **SISÄLTÖTYÖRYHMÄ:**

#### **Viestintä**

1. Miten sinut on perehdytetty projektiin?
2. Oletko saanut riittävästi tietoa sisällön tuottamisen työryhmän kokouksis-sa?
3. Oletko saanut riittävästi tietoa muilta ryhmän jäseniltä?
4. Oletko saanut riittävästi tietoa projektityöntekijältä ja projektipäälliköltä?

#### **Yhteistyö**

5. Oletko saanut äänesi kuuluville ryhmässä?
6. Minkälainen yhteishenki on mielestäsi vallinnut tässä ryhmässä?
7. Minkälaisen roolin olet itsellesi ottanut tässä ryhmässä? Kuinka aktiivinen olet ollut?
8. Miten yhteistyöhaluisia ovat muut ryhmän jäsenet?
9. Miten yhteistyö on mielestäsi sujunut sisällön tuottamisen, teknologian ja talouden työryhmien kesken?
10. Miten ryhmän jäsenten osaamista on hyödynnetty?

#### **Hallinto**

11. Onko sisällön tuottamisen ryhmän kokoontumisia riittävästi?
12. Moneenko ryhmän kokoukseen olet osallistunut?
13. Ovatko ryhmän kokoukset pysyneet aikataulussa?
14. Miten luonnehtisit ryhmän puheenjohtajan toimintaa?
15. Miten luonnehtisit sihteerin toimintaa?

#### **Eteneminen**

16. Miten sisällön tuottamisen ryhmän toimintaa voisi kehittää?
17. Miten puheenjohtaja voisi kehittää toimintaansa?
18. Miten sihteeri voisi kehittää toimintaansa?
19. Onko projektiin osallistumiselle annettu sinulle riittävät ajalliset resurssit?
20. Miten/millaisena itse koet projektin merkityksen ikäihmisten palveluiden kehittämisessä?

### **TEKNOLOGIATYÖRYHMÄ:**

#### **Viestintä**

1. Miten sinut on perehdytetty projektiin?
2. Oletko saanut riittävästi tietoa työryhmän kokouksissa?
3. Oletko saanut riittävästi tietoa muilta ryhmän jäseniltä?
4. Oletko saanut riittävästi tietoa projektityöntekijältä ja projektipäälliköltä?

#### **Yhteistyö**

5. Oletko saanut äänesi kuuluville ryhmässä?
6. Minkälainen yhteishenki on mielestäsi vallinnut tässä ryhmässä?
7. Minkälaisen roolin olet itsellesi ottanut tässä ryhmässä? Kuinka aktiivinen olet ollut?
8. Miten yhteistyöhaluisia ovat muut ryhmän jäsenet?
9. Miten yhteistyö on mielestäsi sujunut sisällön tuottamisen, teknologian ja talouden työryhmien kesken?
10. Miten ryhmän jäsenten osaamista on hyödynnetty?

#### **Hallinto**

11. Onko tämän ryhmän kokoontumisia riittävästi?
12. Moneenko ryhmän kokoukseen olet osallistunut?
13. Ovatko ryhmän kokoukset pysyneet aikataulussa?
14. Miten luonnehtisit ryhmän puheenjohtajan toimintaa?
15. Miten luonnehtisit sihteerin toimintaa?

#### **Eteneminen**

16. Miten teknologian ryhmän toimintaa voisi kehittää?
17. Miten puheenjohtaja voisi kehittää toimintaansa?

18. Miten sihteeri voisi kehittää toimintaansa?
19. Onko projektiin osallistumiselle annettu sinulle riittävät ajalliset resurssit?
20. Miten/millaisena itse koet projektin merkityksen ikäihmisten palveluiden kehittämisessä?

#### **TALOUS JA HANKINNAT -TYÖRYHMÄ:**

##### **Viestintä**

1. Miten sinut on perehdytetty projektiin?
2. Oletko saanut riittävästi tietoa talous ja hankinnat työryhmän kokouksissa?
3. Oletko saanut riittävästi tietoa muilta ryhmän jäseniltä?
4. Oletko saanut riittävästi tietoa projektityöntekijältä ja projektipäälliköltä?

##### **Yhteistyö**

5. Oletko saanut äänesi kuuluville ryhmässä?
6. Minkälainen yhteishenki on mielestäsi vallinnut tässä ryhmässä?
7. Minkälaisen roolin olet itsellesi ottanut tässä ryhmässä? Kuinka aktiivinen olet ollut?
8. Miten yhteistyöhaluisia ovat muut ryhmän jäsenet?
9. Miten yhteistyö on mielestäsi sujunut sisällön tuottamisen, teknologian ja ta-louden työryhmien kesken?
10. Miten ryhmän jäsenten osaamista on hyödynnetty?

##### **Hallinto**

11. Onko talous ja hankinnat -ryhmän kokoontumisia riittävästi?
12. Moneenko ryhmän kokoukseen olet osallistunut?
13. Ovatko ryhmän kokoukset pysyneet aikataulussa?
14. Miten luonnehtisit ryhmän puheenjohtajan toimintaa?
15. Miten luonnehtisit sihteerin toimintaa?

##### **Eteneminen**

16. Miten talous ja hankinnat -ryhmän toimintaa voisi kehittää?
17. Miten puheenjohtaja voisi kehittää toimintaansa?
18. Miten sihteeri voisi kehittää toimintaansa?
19. Onko projektiin osallistumiselle annettu sinulle riittävät ajalliset resurssit?
20. Miten/millaisena itse koet projektin merkityksen ikäihmisten palveluiden kehittämisessä?

## Teemahaastattelurunko 2012

**Ohjausryhmän haastattelukysymykset****Ohjausryhmän ja ohjausryhmän jäsenyyteen liittyvä rooli**

1. Minkä alan asiantuntija olet suhteessa projektiin?
2. Kuvaile AktivointiTV-hankkeen ohjausryhmän keskeisimmät tehtävät.
3. Kuvaile ohjausryhmän onnistumista keskeisimmissä tehtävissä.
4. Kuvaile tähän ohjausryhmään kuulumisen merkitystä itsellesi.
5. Kuvaile odotustesi täyttymistä ohjausryhmässä toimimisen suhteen.

**Aktiivisuus, asioiden seuraaminen**

6. Kuvaile ohjausryhmän kokousten riittävyttä.
7. Kuvaile omaa aktiivisuuttasi ohjausryhmän kokouksiin osallistumisessa.
8. Kuvaile omia vaikuttamismahdollisuuksiasi ohjausryhmän toiminnassa.
9. Oletko tavannut ohjausryhmän jäseniä kokousten välissä? Jos kyllä, niin kuvaile missä määrin olette keskustelleet projektiin liittyvistä asioista.
10. Missä määrin olet kertonut Aktivointi TV-hankkeesta ulkopuolisille? Missä määrin olet viestittänyt hankkeen sanomaa eteenpäin?

**Ryhmän toiminta**

11. Kuvaile ohjausryhmän tähänastista työskentelyä.
12. Kuvaile ohjausryhmän tiedonkulun toimimista.
13. Missä määrin kaikki halukkaat ovat saaneet puheenvuoron ohjausryhmän kokouksissa?
14. Missä määrin olet saanut ohjausryhmän kokouksissa suullista ja kirjallista tietoa projektin etenemisestä?
15. Missä määrin projektin ulkoinen viestintä on ollut riittävä?

**Taustatiedot**

16. Mikä on ikäsi?
17. Mikä on sukupuolesi?
18. Mihin ryhmään olet kuulunut?
19. Kuinka moneen kokoukseen olet osallistunut?

**Projektiryhmän haastattelukysymykset****Viestintä**

1. Missä määrin olet saanut suullista ja kirjallista tietoa projektin etenemisestä projektiryhmän kokouksissa?
2. Missä määrin olet saanut tietoa projektin etenemisestä muilta projektiryhmän jäseniltä?
3. Missä määrin olet saanut väliaikoina tietoa projektin etenemisestä projektityöntekijältä ja projektipäälliköltä?
4. Missä määrin projektin ulkoinen viestintä on ollut riittävä?

**Yhteistyö**

5. Missä määrin olet saanut äänesi kuuluville projektiryhmässä?
6. Kuvaile projektiryhmän yhteishenkeä.
7. Kuvaile muiden projektiryhmän jäsenten yhteistyöhalua.
8. Kuvaile yhteistyön sujuvuutta sisällön tuottamisen, teknologian ja talouden työryhmien kanssa.
9. Kuvaile projektiryhmän jäsenten osaamisen hyödyntämistä.

**Hallinto**

10. Kuvaile projektiryhmän kokoontumisten riittävyttä.
11. Moneenko projektiryhmän kokoukseen olet osallistunut?
12. Miten hyvin projektiryhmän kokoukset ovat pysyneet aikataulussa?
13. Luonnehdi projektiryhmän päällikön toimintaa.
14. Luonnehdi projektityöntekijän toimintaa.
15. Kuvaile projektin toteutumista hidastaneita tekijöitä.
16. Kuvaile projektin toteutumista edistäneitä tekijöitä.
17. Kuvaile projektiin osallistumiselle saamiasi ajallisten resurssien riittävyttä.

**Taustatiedot**

18. Mikä on ikäsi?
19. Mikä on sukupuolesi?
20. Mihin ryhmään olet kuulunut?
21. Kuinka moneen kokoukseen olet osallistunut?

## **Talous ja hankinnat -ryhmän haastattelukysymykset**

### **Viestintä**

1. Missä määrin olet saanut suullista ja kirjallista tietoa projektin etenemisestä talous ja hankinnat -ryhmän kokouksissa?
2. Missä määrin olet saanut tietoa projektin etenemisestä muilta ryhmän jäseniltä?
3. Missä määrin olet saanut tietoa projektin etenemisestä projektityöntekijältä ja projektipäälliköltä?

### **Yhteistyö**

4. Missä määrin olet saanut äänesi kuuluville ryhmässä?
5. Kuvaile ryhmän yhteishenkeä.
6. Kuvaile omaa aktiivisuuttasi ryhmässä.
7. Kuvaile muiden ryhmän jäsenten yhteistyöhalukkuutta.
8. Kuvaile yhteistyön sujuvuutta sisällön tuottamisen, teknologian sekä talouden ja hankintojen työryhmien kesken?
9. Kuvaile miten ryhmän jäsenten osaamista on hyödynnetty?

### **Hallinto**

10. Kuvaile talous ja hankinnat -ryhmän kokoontumisten riittävyyttä.
11. Moneenko ryhmän kokoukseen olet osallistunut?
12. Miten hyvin ryhmän kokoukset ovat pysyneet aikataulussa?
13. Luonnehdi ryhmän puheenjohtajan toimintaa.
14. Luonnehdi ryhmän sihteerin toimintaa?
15. Kuvaile projektiin osallistumiselle saamiesi ajallisten resurssien riittävyyttä.

### **Taustatiedot**

16. Mikä on ikäsi?
17. Mikä on sukupuolesi?
18. Mihin ryhmään olet kuulunut?
19. Kuinka moneen kokoukseen olet osallistunut?