

TEKSTI RIIKKA PARTANEN
KUVAT MARITA TURULIN, JOEL KOUTONEN JA DEPOSITPHOTOS

“ANTEEKSI, VOISITKO TOISTAA?” – VR-pelihahmo TURVALLISENA KESKUSTELUKUMPPANINA



36 SUOMENOPETTAJAT 3 / 2022

KulttuuriOsaaja-hankkeessa on kehitteillä VR-peli, jonka tarkoituksena on auttaa vieraskielisiä hoitajia harjoittamaan suomen kielen taitojaan hoitotilanteissa. VR-pelit eli virtuaalitodellisuuspelit voivat tulevaisuudessa mullistaa S2-opetuksen, sillä niiden avulla on mahdollista harjoitella sanastoa, ääntämistä ja kuuntelemista stressittömästi aidon suomalaisen kanssa.

-VIHDOINKIN hanke, joka on oikeasti hyödyllinen ja innostava, huokaisi hymyillen rovaniemeläinen Lapin Ammattikorkeakoulun suomen kielen opettaja **Riikka Partanen** osallistuessaan ensimmäiseen KulttuuriOsaaja-hankkeen testipäivään alkuvuodesta 2022. Kyse oli Lapin Ammattikorkeakoulun, Oulun yliopiston ja Oulun ammattikorkeakoulun yhteishankkeesta (2021–2023), jonka tavoitteena on tukea maahanmuuttajataustaisia sairaanhoitajia ja sairaanhoitajaopiskelijoita suomalaisen työelämään integroitumisessa. Hankkeessa on mukana VR-asiantuntijoita, hoitotyön lehtoreita sekä suomen kielen opettajia.

Suomen hoitajapulan lievittäminen englanninkielisten sairaanhoitajakoulutusohjelmien opiskelijoiden avulla on perusteltua mutta haastavaa, sillä tutkinto-ohjelmaan kuuluu vain muutama suomen kielen kurssi, jolloin opiskelijoiden kielitaidon taso on useimmiten heidän valmistuessaan sairaanhoitajaksi edelleen CEFR:n A-tasolla eikä motivaatio työskennellä Suomessa ole korkea. Opiskelijat eivät ole tulleet Suomeen opiskelemaan suomen kieltä vaan ensisijaisesti ammattia, vaikka toisaalta opintoihin kuuluvista työharjoittelusta pitäisikin selvittää suomen kielellä. Pitkien etäisyyskesien Lapissa suomen opettaja ei ole välttämättä samalla paikkakunnalla opiskelijoiden kanssa, joten yhteiset opetusti-

lantee on hoidettu jo ennen koronaa etäyhteyden kautta.

– Miten saisin opiskelijat harjoittelemaan suomea omaehtoisesti suomen tuntien ja läksyjen teon jälkeen? pohti Riikka Partanen työarjessaan vuodesta toiseen.

Vastaus löytyi yllättäen pelimaailmasta, johon Lapin Ammattikorkeakoulun ohjelmistolaboratorio Frostbit rakentaa KulttuuriOsaaja-hankkeessa turvallista ja motivoivaa VR-kielenoppimisympäristöä. Pelaaminen osana vieraan kielen oppimista ja opettamista linkitetään yleensä ekologiseen ja sosiokulttuuriseen kielennäköisyyteen ja funktionaaliseen kielenkäyttöön, joissa korostetaan tiedon esittämisen sijasta sitoutunutta ongelmanratkaisua, yhteistyötä ja sosiaalista vuorovaikutusta eli samoja seikkoja kuin useissa peleissä.

PELI perustuu puheentunnistukseen eli pelaajan potilaalle äänen sanomien toteamuksiin, ohjeisiin ja kysymyksiin, kuten ”Onko sinulla ketään kotona auttamassa?”, joita ei aiemmin ole juurikaan hyödynnetty suomenkielissä peleissä. Pelihahmot näyttävät pelottavan aidoilta, sillä ne on luotu hyödyntäen viimeisintä teknologiaa, Epic Gamesin MetaHuman Creator -sovellusta. VR-pelin etuna onkin tilanteiden ja potilaiden todennäköisyys, joka johtaa haluun pelata peliä tosissaan ja onnistua viestinnässä

3 / 2022 SUOMENOPETTAJAT 37



vieraalla kielellä. Peli-immersio on ollut myös pelin kehittämisen vastanneen FrostBitin tavoite.

FrostBitissa VR-asiantuntijana työskentelevä **Joel Koutonen** kertoo puheentunnistuksen olleen pelin kehittämisen näkökulmasta jännittävä aihealue taklata, sillä aiempaa kokemusta siihen liittyvästä teknologiasta ei ole:

– Ensimmäinen tehtäväni hankkeessa oli suunnitella lähestymistapa puheentunnistukseen, ja päädyin benchmarkauksen jälkeen käyttämään Googlen Cloud APIa, joka on monipuolisin ja kehittynein varsinkin suomen kielen tunnistuksen kannalta, kuvailee Koutonen prosessin alkua.

Koutosen valinta vaikuttanee pelattavuuteen ja kokonaisuuden toimivuuteen merkittävästi, sillä puheentunnistusohjelman on tunnistettava erilaisia tapoja ääntää harvinaista kieltä, suomea.

Pelin tarinaan liittyvän käsikirjoituksen loivat hoitotyön opettajat Lapin ja Oulun Ammattikorkeakouluista. Kemissä hoitotyön lehtorina työskentelevän **Marita Turulinin** mukaan pelin caseiksi pyrittiin valitsemaan mahdollisimman tyypillisiä hoitotilanteita.

– Pelin toinen case, anafylaktinen reaktio, on tilanne, jossa opiskelija joutuu kutsumaan avuksi sairaanhoitajan ja kysymään neuvoa lääkäriltä, eli pelaaja voi harjoitella suomen kielen lisäksi myös moniammatillisen tiimityön mallia, sanoo Turulin.

38 SUOMENOPETTAJAT 3 / 2022

KEVÄÄN 2022 testipäivissä Lapin ammattikorkeakoulun Kemian kampuksen englanninkielisen sairaanhoitajakoulutuksen 1. ja 3. vuosikurssin opiskelijat pääsivät keskustelemaan suomeksi VR-pelissä polyleikkauksesta kotiutuvan potilaan, noin 50-vuotiaan **Markus Näppärän** kanssa. Opiskelijoilta saatu palaute pelin demoversiosta oli rohkaiseva.

– I think this would help to build confidence in speaking Finnish with patients and nurses, kuvasi Kemian Nursing-koulutusohjelman 1. vuoden opiskelija heti ensimmäisessä testipäivässä kysyttäessä, voisiko VR-pelistä olla apua hänen 3,5 vuoden mittaisissa sairaanhoitaja-opinnoissaan.

Pelin kehittäjien näkökulmasta koko hankkeen ajan säännöllisesti jatkuvat testitulokset ovat olleet antoisia. Kaikille tiimiläisille on niiden myötä havainnollistunut, että potilasviestintä on paljon muutakin kuin pelkkää kieltä.

– Käytännön kokemusta ollaan saatu informaation esittämisestä, puhumisen käytännön toimivuudesta sekä eritoten opiskelijoiden ja potilaan vuorovaikutuksesta. Se, että näkee käytännössä kohdeyleisön keskustellessa potilaan kanssa ja yrittämässä tehdä jotain täysin odottamatonta, on ollut tähänkin mennessä oiva tapa saada kartutettua kaikki



VR-potilas **Markus Näppärä** sairaalahuoneessaan VR-simulaatiopelissä.



Suomen kielen opettaja **Riikka Partanen** ja FrostBitin asiantuntijat **Juha-Matti Taikina-aho** ja **Joel Koutonen** seuraavat, kun ulkomaalainen sairaanhoitajaopiskelija kokeilee VR-pelaamista testipäivänä.

vuorovaikutukseen liittyvät tarpeet ylös. Tämän jälkeen palataan takaisin sorvin äärelle, koodataan kaikki hyvät ideat paikalleen ja mennään taas uudelleen testaamaan, miten muutokset vaikuttavat käytännössä, kertoo Koutonen.

Suomen kielen opettaja Partanen on nauttinut opiskelijoiden motivaatiosta keskustella potilaan kanssa suomeksi:

– Opiskelijat ovat kysyneet minulta myöhemmin opittunilla, mikseivät päässeet pelissä etenemään pelissä valitsemallaan puheaktililla, jolloin minulle on avautunut otollinen maaperä selittää esimerkiksi suomen kielen rakenteita, jotka tunnilla eivät ole jääneet opiskelijan mieleen.

Hoitotyön lehtori **Marita Turulinin** mukaan peliin valittuja simulaatiotilanteita voisi harjoitella perinteiseen tapaan myös simulaationäyttilijän kanssa, mutta VR-simulaation etuna on toiston mahdollisuus:

– VR-simulaatiossa opiskelija voi ottaa lauseita niin kauan kuin haluaa ja harjoitella esimerkiksi ääntämistä tarpeeksi monta kertaa, jolloin viestintä tilanteessa automatisoituu.

Realistisen virtuaalipotilaan kanssa keskustelu voi auttaa pienentämään kynnystä käyttää suomen kieltä myös arkielämässä.

– Me suomalaiset vaihdamme usein kielen helposti englantiin, jos keskustelun toinen osapuoli miettii liian kauan tai ääntää epäsel-

västi, mutta pelin potilas on kärsivällinen puhelukumppani eikä vaihda englantiin kuin vasta pyydettyään, iloitsee Partanen.

PELIN kehittäminen on edelleen kesken, mutta jo nyt on aistittavissa, että kielenoppimispelien potentiaali opetusmaailmassa on suuri. Pelitilanteissa pelaaja on tasa-arvoinen toimija ja osallistuu vieraalla kielellä saaden välittömän palauteen onnistumisestaan viestintätilanteissa. Ääntämisen ja ammattisanaston oppiminen tulevat pelata ikään kuin pelinautinnon ja -immersion sivutuotteena.

– Jos VR-peli saadaan tarpeeksi toimivaksi, se voidaan integroida opintojaksoihin. Toivotavasti simulaatiot kirjataan OPSiin viimeistään sitten, kun VR-simulaatiot tulevat opettajille tutummaksi ja ohjelmista on tarjontaa enemmän, **Marita Turulin** haaveilee.

Samaa mieltä on myös VR-asiantuntija **Juha-Matti Taikina-aho**, mutta varoittaa silti innostumasta liikaa:

– Joillekin opiskelijoille VR ei käy, koska se aiheuttaa joskus voimakasta pahoinvointia. KulttuuriOsaaja-hankkeen VR-pelin testiversioita on mahdollista päästä kokeilemaan syksyllä 2022 sekä Lapin ammattikorkeakoululla että Oulun ammattikorkeakoululla Rovaniemen, Kemian ja Oulun kampuksilla etukäteen sovittaessa.

3 / 2022 SUOMENOPETTAJAT 39