

Materiaalin nimi: Eettinen päätöksenteko kotiympäristössä

Materiaalissa on kolme oppimispeliä, joissa tarkastellaan eettisyyteen ja vuorovaikutukseen liittyviä haasteellisia tilanteita asiakkaan kotiympäristössä ja harjoitellaan kohtaamiseen liittyviä taitoja VR-sovelluksen avulla. Oppimispelit: Asiakas kieltäytyy palvelusta, kulttuurierot kotikäynnillä ja seksuaalisuuden käsittely asiakkaan kanssa. Materiaali sopii sosiaali- ja terveysalan ensimmäisen lukuvuoden opiskelijoille ennen työelämäharjoittelua.

Kohderyhmä ja edeltävä osaaminen:

Ensisijaisesti suunnattu ammattikorkeakoulun sosiaali- ja terveysalan opiskelijoille, joiden työelämäharjoittelussa työskennellään asiakkaan kotiympäristössä. Sopii mahdollisesti soveltaen toisen asteen sosiaali- ja terveysalan opiskelijoille.

Tarvittavat laitteet: Meta Quest 2 VR-lasit ja yksi ohjain, suositeltavaa käyttää omia kuulokkeita

Tarvittavat tilat: Rauhallinen tila, voidaan pelata joko istuen tai seisten. Materiaalia käytetään paikallaan.

Aika-arvio:

Ennen virtuaalilasien kanssa harjoittelua kannattaa opiskelijoille antaa aiheeseen liittyvää teorial materiaalia tutustuttavaksi (vähintään eettiset periaatteet ja eettinen ongelmanratkaisu). Virtuaalilasien käytön ohjeistus ja testaus. Varsinainen VR laseilla suoritettava harjoittelu sisältää kolme erilaista asiakaskohtaamista, yhden harjoituksen pelaaminen kestää noin 10 minuuttia. Kaikkien kolmen harjoituksen tekemiseen kerralla suositellaan yksi tunti sisältäen tauot ja mahdollisuus välittömään reflektointiin. Suositellaan opettajajohtoista debriefing- eli reflektointikeskustelua, kun kaikki opiskelijat ovat suorittaneet kaikki kolme harjoitusta.

Ennen peliä:

Eettisyyteen liittyviä teorioita ja eettisten ongelmien ratkaisukeinoja, sosiaali- ja terveysalaan liittyviä lakeja ja asetuksia

Pelin aikana:

Materiaalissa liikkuminen

Peli on tehty 360-kuvaustekniikalla ja Unity-pelimoottorilla. Pelaaja tarvitsee yhtä ohjainta oppimistehtävien vastausten valitsemiseen. Peli etenee pelissä olevien ohjeiden ja omien vastausten mukaisesti.

Karkea kuvaus materiaalin sisällöstä:





Ensimmäisessä harjoituksessa asiakas kieltäytyy työntekijän tapaamisesta asiakkaan kotiympäristössä. Toisessa harjoituksessa käsitellään kulttuurisia eroja ja yhteisen kielen merkitystä. Kolmannessa pohditaan seksuaalisuutta ja lähisuhdeväkivaltaa.

Pelin jälkeen:

Pelikokemuksen purku:

Oppimispelit sisältävät sensitiivisiä aiheita, jonka vuoksi suositellaan opettajajohtoista refleктоivaa yhteistä keskustelua.