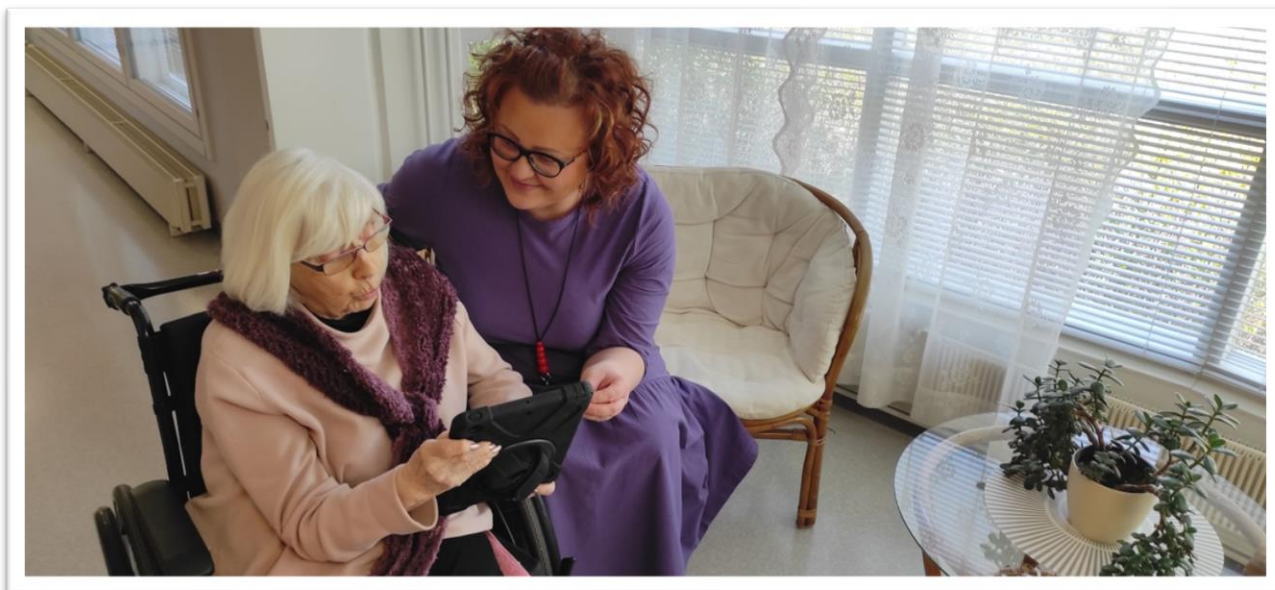


VIRTUAALINEN JA ELÄVÄ TAIDE IKÄÄNTYNEIDEN ELÄMYKSELLISEN ARJEN MAHDOLLISTAJANA



Hankkeen rahoitus: Varsinais-Suomen liitto,
AKKE-rahoitus 1.6.2023-31.5.2024

Toteutus: Turun Lähimmäispalveluyhdistys ry

Hankeraportti: projektityöntekijä Janiina Lehtonen



VARSINAIS-SUOMEN LIITTO
EGENTLIGA FINLANDS FÖRBUND



KOTIKUNNAS
Turun Lähimmäispalveluyhdistys ry

Kuvaus hankkeen tavoitteista

Hankkeen tavoitteena oli ikäihmisten kulttuurihyvinvoinnin sekä sen fyysisen että sosiaalisen saavutettavuuden lisääntyminen erityisesti katvealueilla asuvien parissa. Toiminta-ajatuksena on, että osallistuminen kulttuuritoimintaan lisää osallisuutta ja vähentää yksinäisyyttä. Hankkeessa lisättiin konkreettisia mahdollisuuksia osallistua ja kokea taide-elämyksiä. Tätä kautta tavoitteena oli kulttuurisen identiteetin vahvistaminen. Tavoitteena oli myös yksinäisyyden väheneminen: taidetoiminnan kautta löytyy uusia ystäviä.

Hyvinvointialueella yhteisenä tavoitteena on kulttuurihyvinvoinnin merkityksen näkyväksi tekeminen ja saaminen mukaan ikääntyneiden palvelupolkuihin. Hankkeen kautta tavoitteena oli saada maakunnalle positiivista näkyvyyttä ja ehkä myös uusia toimijoita vanhustyöhön. Digisyrjäytyminen on todellisuutta ja hanke innosti ikäihmisiä kokeilemaan uusinta teknologiaa.

Ikäihmiset unohtuvat usein Itämeri-/ympäristökeskustelusta ja kuitenkin meri/luonto ja sen suojelu on heille yhtä tärkeää kuin muillekin. Hankkeessa haluttiin nostaa esiin luontoteemoja ja herättää keskustelua ympäristöstä. Ikääntyneiden osallisuuden lisääntyminen oli keskiössä eli hanke toteutettiin alusta asti yhdessä kohderyhmän kanssa. Ikääntyneet kokivat voivansa vaikuttaa lähiympäristöönsä ja sen tilaan.

Olemme jo aikaisemmin toteuttaneet virtuaalista 360 kuvaa ja elävää taidetta yhdistävän hankkeen. Tämän myötä käytössämme on liikutettava BroomX-laite, jolla elämys voidaan heijastaa huoneen seinille, kattoon ja lattiaan. Tämän lisäksi käytössämme on myös virtuaalilaseja, jotka mahdollistavat vierailun, vaikka kotona. Tässä hankkeessa tavoitteenamme oli näiden virtuaalisten sisältöjen rinnalle luoda yhdessä kohderyhmän kanssa täysin uusia virtuaalisältöjä sekä aivan uutena teknologiana tuottaa yhdessä lisättyä todellisuutta (AR, augmented reality). Tätä AR -sisältöä voi katsoa tablettitietokoneiden ja älypuhelimien avulla.

Hanke muodostui erittäin ajankohtaiseksi, koska hankkeen aikana Varha ajoi voimakkaasti alas hyvinvointia edistäviä ja osallisuutta lisääviä ryhmätoimintojaan ja taiteen saavutettavuus ikääntyneiden kohdalla uhkasi heikentyä entisestään. Hanke työllisti taitelijoita ja kehitti taidetoimintaa ja nämäkin olivat hankkeen tavoitteita

Kuvaus hankkeen toteuttamisesta sekä keskeisistä toimenpiteistä

Saimme hankkeeseen kolme yhteistyökumppanikuntaa: Pöytyä, Laitila ja Parainen.

Lähdimme aluksi yhteistyötahojen kanssa kartoittamaan jo olemassa olevia ikäihmisten ryhmiä. Nämä löydettyämme kohtasimme ikäihmisten kanssa ensi kertaa esitellen hankkeemme idean. Ensikohtaamisen yhteydessä he saivat tutustua jo olemassa oleviin laitteisiin ja sisältöihin: BroomX 360-laitteella heijastimme kotimaisia luontomaisemia valkokankaalle, huoneen seiniin ja lattialle. Tähän sisältöön oli yhdistetty sanataidetta ja musiikkia. Lisäksi virtuaalilasien kanssa ryhmät pääsivät tutustumaan Saaristomeren upeisiin maisemiin ja meriluontoon.

Tapasimme kohderyhmää muutamia kertoja, tutustuimme toisiimme ja lähdimme yhdessä miettimään, mitä kulttuuri ja luontoelämyksiä he haluavat omasta kotiseudustaan tallentaa virtuaaliseen muotoon muille nähtäväksi. Halusimme, että kaikki sisältöehdotukset tulevat kohderyhmältämme. Tämä oli erittäin hedelmällistä myös siitä näkökulmasta, että paikat olivat meille tekijöille entuudestaan vieraita. Saimme siis kuulla hienoja tarinoita eri kulttuuri- ja luontokohteista, samalla kun tutustuimme toisiimme. Kun kaikki ehdotukset oli kirjattu, olimme yhteydessä ehdotettuihin esiintyjiin ja teimme samalla kuvaussuunnitelman. Jo suunnitteluvaiheessa halusimme myös pitää huolta, että valmis tuote on kaikille mahdollisimman saavutettava. Siksi kaikkiin kohteisiin kuvien ja tarinoiden lisäksi lisättiin myös infotekstit luettuna suomeksi ja ruotsiksi. Halusimme siis huomioida kaksikielisyyden ja myös sen, ettei tablettitietokoneen näytöltä välttämättä näe lukea pientä tekstiä. Hankimme myös langattomat kuulokkeet käyttöömmek. Ulkona ollessa esim. tuuli tai liikenteen melu heikentävät äänenvoimakkuutta ja näin kuulokkeiden avulla voimme tarjota intensiivisemmän kokemuksen.

PÖYTYÄ

Pöytyällä sisällöt kuvattiin Kyrössä, Yläneellä ja Riihikoskella.

Pöytyällä sisällöiksi muodostui pöytyäläisen nykykansantaiteilijan Kyösti litin luoma Enkelipuisto, joka on uskomaton ihmemaa. Enkelipuisto on vuosien saatossa rakentunut hänen omalle pihalleen sekä ympäröivälle metsätontille. Keskellä puistoa liplattava järvi on taiteilijan itsensä kaivama. Pienen järven rantoja hallitsevat mitä moninaisemmat metalliveistokset ja kokonaisuutta siivittävät taitelijan kiehtovat tarinat teoksista.

Kyrössä sisällöksi löysimme paikallisen nuoren Velmeri Männistön vanhan koulun tiloissa ylläpitämän suomen suurimman LEGO –museon nimeltä Vanha-Palikka. Museo, jonka kaltaista ei voi nähdä missään muualla. Heidän sanojansa lainaten: ”intohimonamme on mahdollistaa kaikille tilaisuus tutustua LEGO-palikkoiden

menneisyyteen ja kokea lapsuuden muistot uudelleen. Kokoelmamme on kerätty täydellä ammattitaidolla ja rakkaudesta LEGO-palikoihin.”

Yläneellä kohteeksi tuli Luontokapinetti eli ihmeellinen luontoelämys koko perheelle. Luontokapinetti on luonto- ja ympäristökasvatukseen erikoistunut luontotiedon keskus, jossa on kattava ja monipuolinen luontonäyttely, hyvin varustellut kokoustilat ja kaikenikäisille oppijoille elämyksiä tarjoava luontokoulu. Luontokapinettissa luontoa ei ole vain se, mikä juoksee, hyppii ja puree. Luontoa on myös vuorovaikutus kaikkien elävien välillä ja koko ympäristö maaperästä ylös avaruuteen.

Riihikoskella kuvattiin Marjo-Riitta ja Ahti Nukarisen pihalta löytyvä, ihastusta herättävä nalleperhe. Kahden vanhan kuusen rungoista moottorisahataiteilija Juha Käkelä loihi lokakuussa vuonna 2021 komean isäkarhun, joka ylpeänä katsoo pientä pentua hoivaavaa äitikarhua. Tämä valloittava karhuperhe on saanut ihailua osakseen, kun ne sesongin mukaan vaihtavat vaatekappausta ja rekvisiittaa. Talvella kaulassa on lämpöiset villahuivit, päässä pipot ja kainaloissa sukset. Kesällä aurinkolasit päässä suunnataan uimarannalle vilvoittelemaan kera lierihattujen ja uimarenkaiden. Riihikosken karhuperhe on ollut ihastelun kohteena myös Aurajoentien kulttuurirallissa

PARAINEN

Paraisilla sisällöt kuvattiin merellisissä tunnelmissa Nauvossa. Nauvo on viehättävä ja vilkas saaristoyhteisö, jossa asuu noin 1 500 asukasta ja joka koostuu noin 3 000 saaresta. Kesällä alueen vierailijamäärät moninkertaistuvat, kun suomalaiset tulevat mökeilleen ja turistit vierailevat alueella. Nauvo on toiminut pitkään yhteytenä ulkosaariston ja mantereiden välillä.

Sisällöiksi Nauvossa muodostui Stefan Mickelssonin troolarikalastusalus. Tässä sisällössä katsoja pääsee vierailulle laivan kannelle ja saa ihastella kevätalvista saaristomaisemaa.

Toisena sisältönä nousi Westerholminpolku, joka on Ernholmin saarella sijaitseva luonto- ja kulttuuripolku Paraisten kaupungin Nauvon kunta-alueella. Polku lähtee kiertämään Nauvon Kirkonkylän Eteläsatamasta, johon se myös päättyy. Westerholminpolku on omistettu kuuluisalle suomalaiselle maisemamaalarille, Victor Axel Westerholmille. Hän vietti lapsuutensa ja nuoruutensa kesät mummonsa Maria (Maja Stina) Henriksdotterin luona silloisen Nauvon kunnan Ernholmin saarella.

Westerholmin tauluja toteutettiin AR –muotoon ja nyt voimme ihastella niitä missä vain yhdessä kohderyhmän kanssa. Taulut valittiin Kansallisgallerian digitaalisista kokoelmista ja tämä onkin aivan uusi tapa päästä tutustumaan taideteoksiin, me tuomme taulut kohderyhmälle saavutettavaksi. Taulujen katselua siivittävät tarinat taiteilijasta.

Upean lisänsä Nauvon sisältöihin toi Lauluyhtye ANDI. Tässä sisällössä yhdistyvät kauniit Nauvon kansallispuvut ja upean Nauvo-valssin sävelet suomeksi ja ruotsiksi. Lauluyhtyeen jäsenet kertovat laulujen lisäksi kuulijalle/katsojalle, mikä on parasta Nauvossa.

LAITILA

Laitilan teemaksi tulivat erilaiset luontokohteet

Ensimmäisenä sisältönä olit Louhenlinna, Laitilassa Kusnin kylässä toimiva tilausravintola. Linnan rakennustyöt alkoivat vuonna 1995. Pääarkkitehtinä oli toiminut luonto jo tuhansia vuosia sitten: linnan seinät eli massiiviset kivipaadet on siirtänyt näille sijoilleen jääkausi. Arkkitehti Ilpo Vuorela jatkoi jääkauden töitä. Hänen suunnitelmiansa mukaan rakentui tunnelmaltaan primitiivinen, mutta moderneilla mukavuuksilla varustettu muinaislinna.

Toisena sisältönä oli Kirkkelinna, rautakautinen linnavuori Pirttikylän ja Kusnin välimaastossa. Se sijaitsee metsä- ja suoalueen keskellä, kaukana isojen teiden meluista, ja on siksi erinomainen luontokohde. Laitilan alueella tunnetaan kuusi muinaislinnaa eli enemmän kuin missään muussa Suomen pitäjässä. Suomen muinaislinnat tai linnavuoret liittyvät yleensä rautakautiseen asutukseen, sillä useimmiten ne sijaitsevat rautakautisten kalmistojen, uhrikivien sekä asuinpaikkojen lähellä. Asutuksen keskellä olevia linnavuooria on käytetty puolustukseen vaaran uhatessa. Suomessa tunnetaan muinaislinnoja lähes 100.

Kolmantena sisältönä on Untamalan ikivanha raittikylä, joka on kohonnut harjullaan jo melkein 2000 vuotta. Untamalan Pyhän Pietarin kirkko, joka on peräisin vuodelta 1785. Rakennuksen ulkoasua on kohennettu vuosina 1870 ja 1912. Edellinen kirkkorakennus paloi vuonna 1782. Paikalla on ollut kirkko jo varhaisella keskiajalla, ja paikkaa pidetään yhtenä Suomen varhaisimmista kirkonpaikoista. Kirkko on käytössä mm. juhlahyvinä ja kesähäiden pitopaikkana. Mukana on myös kirkkomaalla sijaitseva Kalevanpojan viikatteentikku -niminen pystykivi. Se on Suomessa hyvin harvinainen kulttuurimuistomerkki. Arkeologisissa kaivauksissa sen on todettu olevan

1200-luvulta peräisin oleva hautakivi, mutta kansa on arvellut sen olevan jättiläisen viikatteen kovasin, jonka hän on suutuksissaan viskannut eukkonsa perään.

Näihin luontomaisemiin tarinoita kertoi Lea Koskinen ja runoja lausui sanataiteilija Aila Vuorinen.

Nämä ikäihmisten omista kunnistaan valitsemat sisällöt ovat keskenään hyvin erilaisia ja tästä olemme erityisen mielissämme. Sisällöt tallennettiin VR- ja AR-muotoon yhteistyökumppanimme CTRL Realityn kanssa. Jokaisella paikkakunnalla kuvattiin yhden päivän ajan.

Poikkeamat suhteessa suunnitteluun

Pääsimme hyvin käyntiin kaikkien ryhmien kanssa siitä huolimatta, että oli ennalta odotettavissa erilaisten uutta teknologiaa edustavien laitteiden vierastaminen. Käytössämme jo entuudestaan olevien, ikäihmisille suunnattujen sisältöjen ja kokemuksen avulla saimme seniorit kuitenkin innostumaan hankkeesta ja pääsimme hyvin vauhtiin ideoinnissa. Etenimme suunnitelman mukaisesti ja pysyimme hyvin aikataulussa. Kuvaukset ajoittuivat kevättalveen ja olimme huomioineet mahdolliset sääolosuhteiden tuomat haasteet etukäteen. Kuvauspäiviin tehtiinkin muutamia muutoksia. Toiveenamme oli aluksi saada suunnitteluryhmät kuvauspäiviin mukaan, mutta haastavat sääolosuhteet ja pitkät siirtymät kuvauskohteiden välillä todettiin liian haastaviksi. Kerroimme suunnitteluryhmille kuitenkin tarkasti jälkepäin, miten kuvaukset etenivät ja miten kaikki kohteet taltioitiin.

Hankkeen tulokset ja vaikuttavuus, indikaattoritiedot

Suunnitteluryhmissä oli yhteensä 60 ikäihmistä, määrät vaihtelivat kohtaamiskerroilla. Hankkeeseen kuvattua uutta valmista AR- ja VR-sisältöä on tähän mennessä päässyt katsomaan ja kokeilemaan 1006 ikäihmistä ympäri Varsinais-Suomea. Yhteistyökumppanimme kanssa Laitilassa ja Paraisilla olemme kiertäneet valmiin sisällön kanssa mm. ikäihmisten asumisyksiköissä ja pitäneet muutaman isomman avoimet ovet -tapahtuman.

Pöytyällä aikatauluhaasteiden vuoksi palveluasumisyksiköissä vierailu on vasta tulossa kuten myös kaikille avoin isompi tilaisuus. Olemme kuitenkin päässeet esittelemään kokonaisuutta Pöytyän osalta mm. isossa kesätapahtumassa Yläneen Säpinöillä. Hankkeen tavoitteena oli yli tuhat ikääntynyttä osallistujaa ja tähän tavoitteeseen olemme päässeet. Myös uusi teknologia, lisätty todellisuus, on nyt osa

käytössämme olevaa osaamista. Arviomme mukaan vuoden 2024 loppuun mennessä hankkeessa tuotettua sisältöä on päässyt kokeilemaan jopa 2000 ikäihmistä. Voimme todeta, että määrälliset tavoitteemme toteutuivat.

Laadullisten tavoitteiden osalta havaitsimme seuraavaa:

Tavoitteena oli löytää toimintaan mukaan kotona asuvia ikäihmisiä, joilla on vielä voimavaroja ja innostusta osallistua kulttuuritoiminnan kehittämiseen. Toiminta on tällöin ennaltaehkäisevää. Se lisää osallisuutta ja vähentää yksinäisyyttä. Kohderyhmää löydettiin hyvin (60 aktiivista kehittäjää) ja hankkeen aikana huomattiin, miten he innostuivat kerta kerralta enemmän suunnittelemaan ja ideoimaan mahdollisia sisältöjä. He kokivat ylpeyttä edustaessaan omaa kotipaikkaansa ja tunsivat olevansa osa suurempaa kokonaisuutta. Heille oli tärkeää kuulla palautteita omista sisällöistään. Iloa tuotti myös tieto siitä, että valmiista materiaalista pääsivät nauttimaan ne kanssaihmiset, jotka eivät enää voi osallistua yhtä aktiivisesti. Osallistuminen tähän hankkeeseen oli heille hyvin merkityksellistä.

Yhtenä tavoitteena oli, että hanke tuo ikäihmiset yhteen (tavoite 1000 osallistujaa, tavoitettiin 1006), osallisuus lisääntyy ja ikääntyneet saavat käyttää voimavarojaan ja olla aktiivisia toimijoita. Keräsimme kohtaamisten yhteydessä suullista palautetta ikäihmisiltä ja yhteistyötahoilta. Palautteen myötä voimme todeta, että näihin tavoitteisiin päästiin. Palautteiden perusteella osallistuminen toi heille iloa ja uutta erilaista sisältöä arkeen. Tämänkaltaiselle toiminnalle toivottiin hankkeen päättyessä myös jatkoa. Ryhmät toivottivat lämpimästi tervetulleeksi uudelleen, uusien mielenkiintoisten ideoiden kanssa. Tämäkin osoittaa miten positiivisilla kokemuksilla tuetaan ja kannustetaan uusien asioiden oppimiseen. Ennakkoluulot teknologiaan kohtaan pienenevät ja ryhmän kanssa yhdessä koettu tuo lisää itsevarmuutta omaa osaamista kohtaan.

Hankkeen tavoitteena oli saada maakunnalle positiivista näkyvyyttä ja ehkä myös uusia toimijoita vanhustyöhön. Kunnat saivatkin hankkeen kautta aivan uutta digitaalista näkyvyyttä. Sisältöä esitellessä monet ikääntyneet ovat alkaneet suunnitella vierailua paikan päälle kohteisiin esim. lastenlastensa kanssa. Digisyrjäytyminen on todellisuutta ja hankkeen kautta halusimme innostaa ikäihmisiä kokeilemaan uusia teknologioita. Uusiin teknologioihin tutustuminen vei osalla hieman enemmän aikaa, mutta lopullinen kokemus oli kuitenkin kaikille erittäin positiivinen. Tämän tapaista toimintaa toivottiin lisää. Oli myös hienoa huomata, miten ylpeitä omasta valmiista tuotteesta ja sisällöstä oltiin. Tämän kaltaisella toiminnalla saadaan siis näkyvyyttä sellaisille kulttuuri- ja luontokohteille, jotka

monelta jäisivät muuten huomaamatta sekä rohkaistua ikäihmisiä digitaalisten sisältöjen pariin.

Palautteen pohjalta olemme matkan varrella tehneet parannuksia myös teknologian käytettävyyteen yhteistyössä CTRL-Realityn kanssa. Hankimme laitteisiin mm. kantohihnat, jonka avulla laite pysyy turvallisesti hallussa, eikä asiakkaan tarvitse kannatella sitä välttämättä käsissään. Tässä huomioimme juuri sen, että laite ikäihmisen käsissä voi olla hankala hallita ja se on myös painava. Ulkona aurinko häikäisi laitteen kuvaa ja tähänkin kehittelemme parhaillaan paremmin toimivaa ratkaisua. Lisäksi ulkona laitteen äänenvoimakkuus ei riittänyt ja tästä palautteesta hankimme langattomat kuulokkeet. Nämä ovat juuri niitä asioita ja palautteita, joita olemme toivoneet. Tuotteesta kehittyi paras mahdollinen versio, kun toimintaa ja sen kehittämistä lähestytään kohderyhmän lähtökohdista ja heidän toiveitansa kuunnellen. Hankkeesta on siis hyötyä myös digitaalisia sisältöjä kehittäville tahoille.

Tämä hanke oli vielä pilotti ja toiminnan todellinen vaikuttavuus näyttäytyä jatkohankkeiden myötä tavoittaen kohderyhmää erittäin laajasti.

Hankkeen henkilöstö, organisaatio ja keskeiset yhteistyötahot

Hankkeessa työskenteli koko hankkeen ajan ammattitaitelijataustainen projektityöntekijä. Lisäksi isommissa tapahtumissa mukana oli muita hanketyöntekijöitä mm. SIPPE-hankkeesta sekä ruotsinkielisillä alueilla erikseen palkattuna ruotsinkielinen työntekijä. Yhteensä eri yhteistyötahoja oli hankkeessa mukana 18. Tahoja saattoi edustaa useampikin henkilö, että toimijoita oli mukana reilusti yli 20.

Keskeiset yhteistyökumppanit:

Pöytyän kunta: kulttuurisihteerit Taina Myllynen

Laitilan Terveyskoti: Toimitusjohtaja Paulina Iiskala ja hanketyöntekijä Hanna Raiskinmäki

Parainen: Kulttuuripäällikkö Ann-Sofie Isaksson ja kulttuurituottaja Lisa Taulio

CTRL-Reality: Timo Korkalainen ja Kaapo Seppälä

Vanhus- ja lähimmäispalveluliitto VALLI ry/Ikäteknologiakeskus

Hankkeen tulosten hyödyntäminen jatkossa ja selvitys siitä miten hankkeessa toteutettua toimintaa tullaan jatkamaan tuen päättymisen jälkeen

Olemme saaneet Varsinais-Suomen liiton AKKE -rahoituksen Kulttuuri Kiitäjät-hankkeelle 1.6.2024-31.5.2025. Tämän uuden hankkeen tarkoituksena on pilotoida uutta liikkuvaa kulttuurihyvinvoinnin mallia Varsinais-Suomessa.

Kulttuurikiitäjä tuo ikäihmisten kotien lähelle tietoa kulttuurihyvinvoinnin mahdollisuuksista lähialueilla. Tiedon lisäksi tarjoamme taide-elämyksiä missä ja milloin vain. Tähän isoksi osaksi liitämme tässä nyt raportoitavassa hankkeessa kehitetyt virtuaaliset VR ja AR -kokonaisuudet. Lisäksi meillä on mahdollisuus tuottaa lisää sisältöjä jo olemassa olevien rinnalle. Olemme jo nyt sopineet vierailuja ikäihmisten palveluasumisyksiköihin ja tapahtumiin, jotka on suunnattu +65 ikäisille ihmisille.

Turku ja seutukunnat (Naantali, Raisio, Kaarina, Rusko, Lieto) ovat hakeneet THL:n terveyden edistämisen määrärahaa ja tähän hankkeeseen Turun kaupunki pyysi meitä, Turun Lähimmäispalveluyhdistys ry:tä yhteistyökumppaniksi. Yhteistyöpyyntö tuli pitkälti tämän nyt raportoitavan hankkeen ja edellisten hankkeiden näytön perusteella. Yhä edelleen nämä virtuaaliset luotoelämykset yhdistettynä elävään taiteeseen ovat todella uniikkia, varsinkin kun kohderyhmänä ovat ikäihmiset. Tähän THL:n rahoitukseen odotamme vielä päätöstä, mutta sen toteutuessa pääsemme levittämään hankkeen tuloksia todella suurelle kohderyhmälle.

Loppuraportin liitteenä ohjausryhmän tai muu arvio hankkeen toteutuksesta ja tuloksista sekä kooste kerätystä ja saadusta palautteesta.

Kulttuurisihteeri Taina Myllynen, Pöytyä

Hankkeeseen osallistuneen ryhmän ja itseni puolesta totean, että projektista jäi hyvä fiilis ja tunne, että oppi jotain uutta. Asia oli aivan uusi ja ennalta kokematon ja olikin haastavaa hahmottaa tämä lisätty todellisuus ja siihen liittyvä teknologia.

Hanke lisäsi ja avarsi ikäihmisten kokemusta ja tietoa digitaalisen kulttuurin mahdollisuuksista ja samalla koko hanke lisäsi ryhmän hyvinvointia. Väitän, että se myös avarsi näkemystä digitaalisuudesta, sen mahdollisuuksista ja uusista toteutustavoista. Kohderyhmän osallisuus hankkeessa toteutui ja lähes koko ryhmä

osallistui mahdollisuuksien mukaan. Myös ryhmän mahdollisuus osallistua suunnitteluun ja toteutukseen toteutui. Ryhmä on hyvin tuttu keskenään ja yhteisöllinen. He kokivat, että kyseessä oli heidän hankkeensa. He olivat osa suurempaa projektia Pöytyän edustajina.

Projektityöntekijä Hanna Raiskinmäki, Laitila

Hanke otettiin mielestäni Laitilassa vastaan innostuneesti. Ryhmä lähti alun, pienen epäröinnin jälkeen mielenkiinnolla mukaan ja innostus kasvoi sitä myötä, mitä enemmän edistyttiin ja mitä tutummaksi idea kävi. Ryhmä odotti lopputulosta innokkaina ja mielestäni kokivat ylpeyttäkin, kun olivat saaneet suunnitella ja ideoida jotain tällaista. Hanke herätti myös jälkeinpäin paljon positiivista keskustelua ryhmässä. Myös sisällön kuvaksiin mukaan pyydytyt osallistujat lähtivät epäröimättä mukaan ja olivat tyytyväisiä lopputulokseen.

Hanke on herättänyt mielenkiintoa ja runsaasti innokkaita testaajia erilaisissa tapahtumissa täällä Laitilassa. Paljon kehuja ja ihmetystäkin, että tallainen on nykyään mahdollista. Kulttuurihyvinvoinnin saavutettavuus parani mielestäni ehdottomasti.

Kulttuurituottaja Lisa Taulio, Parainen

Projektista jäi hieno fiilis. Hankkeen kautta saatiin lisättyä kulttuurihyvinvoinnin saavutettavuutta ikäihmisille, jotka muuten eivät olisi näitä elämyksiä saaneet. Työryhmä oli meillä aika pieni, mutta innokas. Osallistujat AR-materiaalien kuvauksissa heittäytyivät mukaan innolla ja olivat heti alusta mukana ideoimassa ja suunnittelemassa. Kohderyhmä oli vähän vaikeampi saada aktivoitua työryhmään, mutta vierailujen ja tapahtumien kautta he ovat päässeet kokeilemaan valmista esitystä innokkaina.

Kaapo M. Seppälä, CTRL Reality Oy

Yrityksemme yhteistyökumppanit koostuvat pääosin suomalaisista konepajoista sekä teknologiayrityksistä, Lähimmäispalveluyhdistys on näistä ainoa joka käyttää kyseistä korkean tason teknologiaa vanhustenhoidossa. Virtuaalitodellisuuden käyttämisen lisäksi Kotikunnaksen henkilökunta on myös kerännyt systemaattisesti palautetta käyttäjäkokemuksista ja heidän keräämänsä data-aineisto vanhusten suhtautumisesta virtuaalitodellisuuteen on tietojemme mukaan laajuudessaan ainutlaatuinen. Olemme positiivisesti yllättyneitä teknologiamme saamasta hyvästä palautteesta ja täten sitoutuneet tukemaan heitä teknisesti vaativissakin projekteissa.

Tällä hetkellä he ovat aloittaneet kulttuurisisältöjen (taide, musiikki, performanssit) tuottamisen lisätyn todellisuuden (AR) teknologian avulla.

Kotikunnaksen henkilökunta on onnistunut erittäin haasteellisessa yrityksessään yhdistää uusin digitaalitekniologia sekä hyvin iäkkäät loppukäyttäjät tavalla, joka antaa hyvin iäkkäille ihmisille mahdollisuuden päästä nauttimaan talon ulkopuolisesta luonto- ja kulttuurimaailmasta yhdistetyn todellisuuden teknologian avulla. Heidän ennakkoluuloton suhtautumisensa digitaalitekniologiaan, optimisminsa haasteellisenakin pidetyn käyttäjäkunnan kohdalla sekä kekseliäisyys ja taito kulttuurisisältöjen tuottamisessa on tuottanut erinomaisen lopputuloksen ja voimme lämpimästi suositella heitä palkinnon saajaksi. Uskomme myös että Kotikunnaksesta kuullaan tällä alueella vielä lisää ja heidän esimerkkiään tullaan seuraamaan muuallakin Suomessa!

Tässä kohderyhmän kommentteja:

- Tästähän tuli tosi hieno kokonaisuus.
- Tää on vähän niinku virtuaalinen matkaopas.
- Nyt pitää kyllä lähteä kesällä lastenlasten kanssa tuonne paikan päälle tutustumaan.
- En ollu ikinä ennen kuullutkaan tuollaisesta paikasta.
- Tää onkin kiva, kun tässä samalla kuulee faktaa näistä kohteista.
- Tää on kyllä niin aito, että ihan voi sanoa olevansa paikan päällä.
- Tää lisättytodellisuus onkin hauska, kun nyt tää hahmo istuu tuossa meidän kanssamme ja kertoo tarinaa. 😊
- Tää oli kyllä niin hieno projekti, että kiitos vaan, kun saatiin olla mukana.
- Sitten kun sulla on taas joku uus juttu, niin tuu tänne, kyl me lähdetään mielellään mukaan.
- Tää on hieno, kun kaikki nää on niin erilaisia.
- Mä oon alun perin Laitilasta enkä oo enää vuosiin päässy käymään, tää tuntuu ihan tosi hyvälle.
- Kyllä ne kaikkee keksii, en olis ikinä uskonu et tämäkin on mahdollista.

Miten hankkeesta tiedotettiin, miten hanke näkyi julkisuudessa

Oman yhdistyksemme sosiaalisen median lisäksi hankkeesta ja siihen liittyvistä erilaisista kohtaamisista sekä tapahtumista kerrottiin Pargas Kultur/Parainen Kulttuuri –sivustolla sekä Pöytyän kunnan Facebook-sivustolla.

- Auranmaan viikkolehti 5.4.2024 – Kotisohvalta virtuaaliretkelle ympäri Pöytyää.
- Paraisten kuulutukset (PK) 9.5.2024 – Seniorit saavat kokea kulttuuria ja luontoa virtuaalimaailmassa.
- Pargas kungörelser 9.5.2024 – Seniorer får uppleva kultur och natur i en virtuell värld.

Syksyllä (vko 39) Sosiaali- ja kuntatalous lehteen tulee juttu tästä hankkeesta ja sen jatkosta uuden Kulttuurikiitäjä -projektin myötä.

Olimme ehdolla myös Vanhus- ja lähimmäispalvelun liitto VALLI ry:n historian ensimmäiseen Myönteinen teknologiateko -tunnustuksen saajaksi. Tämän myötä olimme isosti esillä Helsingin kaupungintalolla järjestetyssä DigiAgeTalk - tapahtumassa. Pääsimme neljän finalistin joukkoon, vaikka voittoa ei tällä kertaa tullut.

Tuotimme myös kaikista nyt olemassa olevista sisällöistämme YouTube –videon. Mainosvideon myötä meidän on tulevaisuudessa helppo markkinoida osaamistamme eteenpäin.

<https://www.youtube.com/watch?v=auWqtThrfd0>

Ilmoitus hankkeeseen liittyvän aineiston säilytyspaikasta

Raportti on julkinen, tuotetut materiaalit ovat meidän ja yhteistyökumppaneidemme käytössä. Tähän asti kerättyä materiaalia hyödynnetään myös tulevissa hankkeissa. Aineistoa tullaan levittämään laajasti, koska se on julkisella rahalla rahoitettu.

Julkinen tiivistelmä hankkeen toiminnasta ja tuloksista

Tämä hankeraportti on kokonaisuudessaan julkinen.

Kuvia hankkeesta



Kuvassa BroomX-laite ja sen mukana kulkeva valkokangas Paraisilla 13.5.2024



Kuvauspäivän tunnelmia Nauvosta.

Kuvaaja Timo Korkalainen kiipeämässä Stefan Mickelssonin troolariin.



Lauluyhtye ANDI:n laulua tallennettiin AR-muotoon.



ITE-taiteilija Kyösti Iitti ja projektityöntekijä Janiina Lehtonen kuvauspäivänä Enkelipuistossa Pöytyällä.

