



1 Generatiivinen AI validoivassa vuorovaikutuksessa muistisairaahan hoitotyön tukena

RobotAI 2 - älykästä teknologiaa sotealalle - hankkeen tavoitteena on tuoda tekoälyä ja robotiikkaa sote-alan toimintoihin. Hankkeen toiminta pitää sisällään tki-toimintaa, kokeiluja ja yhteistyön kehittämistä. Hanke tukee digitaalisten työmenetelmien ja palveluprosessien käyttöönottoa sote-alalla. Lisäksi hankkeella edistetään sote-toimijoiden ja teknologiaratkaisuja tekevien yritysten välistä yhteistyötä.

Promptiohje on tuotettu hankkeen yhtenä tuotoksena esimerkkinä, miten tekoälyä voi hyödyntää sosiaali- ja terveysalan työssä validoivan vuorovaikutuksen kouluttautumiseen muistisairaiden parissa toimiville hoitotyön ammattilaisille. **Materiaali on tarkoitettu sellaisille muistisairaita hoitavien sosiaali- ja terveysalan ammattilaisille, joilla on jo ymmärrys validoivan vuorovaikutuksen periaatteista.** Materiaalia voi hyödyntää esimerkiksi erilaisten hoitoyksiköiden työpaikkakoulutuksissa, mutta myös koulutusorganisaatioissa opetustyön tukena. Materiaali sopii syventäväksi harjoittelumateriaaliksi sen jälkeen, kun oppijalla on jo perustiedot validaatiomenetelmästä tai TunteVa® -menetelmästä.

Promptien laatijalla, Milja Karppelinilla, oli henkilökohtainen koulutussuunnitelma LAB ammattikorkeakoulun kanssa, aiheenaan tekoälyn hyödyntäminen SOTE-toimialan prosesseissa. RobotAI 2 -hanke toimi tilaajana ja sparraajana koulutukseen sisältyvälle henkilökohtaiselle projektityölle, jonka tuloksena kehitetty promptiohje julkaistaan osana hankkeen tuloksia. Hoivakotiympäristöön tehdyssä kehitystyössä on osallistettu hoiva-alan ammattilaisia ja RobotAI 2- hankkeen tiimiä sekä hyödynnetty aihepiiriin liittyvää kirjallisuutta ja testausta. Projektin aikana haastateltiin hoivakodissa työskenteleviä, ja prompteja testattiin sekä henkilöstön että projektityöryhmän toimesta. Lisäksi prompteja testattiin Laurea ammattikorkeakoulun Ikääntyneiden hoivatyön teematii- missä.

Promptit on suositeltu kokeiltavan erityisesti Gemini- tekoälytyökalua hyödyntäen, mutta on suositeltavaa kokeilla ja vertailla muitakin saatavilla olevia tekoälytyökaluja (esim. CoPilot). Prompti on laadittu roolipelimäisesti, ja muistathan ettet lisää tekoälylle oikeita henkilö- tai potilastietoja. (Karppelin 2026.)

Lopputuotoksena promptit tuotettiin seuraaviin harjoitteisiin:

- a) Tunteen tunnistaminen
- b) Keskustelun analysointi ja
- c) Roolipeli. (Karppelin 2026.)

2 Promptit (Karppelin 2026)

Huom. voit korvata promptin oranssit tekstit myös omalla esimerkilläsi.

- a) **Tunteen tunnistaminen:** Kerro tilanne ja lausahdus, jonka pohjalta haluaisit tunnistaa, mitä tunnetta henkilö lauseella mahdollisesti haluaa ilmaista.

Esimerkki:

Arvioi validoivan vuorovaikutuksen periaatteiden mukaisesti, mitä tunnetta muistisairas ilmaisee seuraavalla lauseella. Ilmoita primaaritunne ja sekundaaritunne, mikäli se on relevantti näkökulma tapaukseen:

Tilanne: (Asukas on hämmentynyt ulko-ovella)

Muistisairaahan lause: (Mihin äiti on mennyt?)

- b) **Keskustelun analysointi:** Kirjoita promptiin keskustelu ja pyydä tekoälyä analysoimaan sitä validoivan vuorovaikutuksen näkökulmasta.

Esimerkki:

Analysoi validoivan vuorovaikutuksen näkökulmasta (empatia, arvostava vuorovaikutus, tunteiden tunnistaminen) hoitajan toimintaa hänen muistisairaansa kanssa käymänsä keskustelun perusteella.

Seuraavassa keskustelu:

Hoitaja: **Huomenta, tässä puhdas paita ja puhtaata housut sinulle, ole hyvä. Puetaanko ne päälle?**

Muistisairas: **Minä olen jo pukeutunut.**

Hoitaja: **Hyvä kun aloitit jo pukemisen. Mutta sinun ylläsi on edelleen yövaatteet, joten vaihdetaan nämä nyt päälle.**

Muistisairas: **En minä mitään tarvitse. Minulla on jo vaatteet päällä!**

Hoitaja: **Ymmärrän, että sinusta tuntuu siltä, mutta nämä eivät ole päivävaatteet. Katso nyt, tämä on yöpaita.**

- c) **Roolipeli:** Pyydä tekoälyä aloittamaan roolipeli ja kerro pelin tarkoitus, millaista vuorovaikutusta haluat harjoitella. Määrittele itsellesi ja sille rooli, kuvaile tilannetta ja anna ensimmäinen repliikki.

Esimerkki a):

Roolipeli: Validoivan vuorovaikutuksen harjoittelu hoitotyössä.

Konteksti: Validoiva vuorovaikutus. Rouva A. kokee olevansa lapsi, joka odottaa äitiään koulun pihalla. Odotus pitkittyy, eikä äitiä näy.

Roolit: Sinä (AI) olet muistisairas henkilö Rouva A. ja minä olen hoitaja, joka noudattaa validoivaa vuorovaikutusta.

Ohjeet vastauksillesi:

Vastaa Rouvan roolissa tunnepohjaisesti ja turvaa etsien. Reagoi minun vastauksiini kuten muistisairas voisi reagoida. Anna minulle hoitajana vastausvuoro jokaisen oman repliikkisi jälkeen.

Rouva A:n ensimmäinen repliikki:

"Äidin pitäisi olla jo täällä hakemassa minua. Kaikki muut ovat jo lähteneet, mutta minä en näe häntä missään. Miksi hän ei tule?"

Vastaa hoitajana.

Jatkamme kolme kierrosta tai kunnes tilanne ratkeaa. Jos tilanne ei ratkea, voit pyytää tekoälyä keskeyttämään roolipelin ("roolipeli loppuu tähän") ja pyytää tekoälyä analysoimaan miksi tilanne ei ratkennut.

Esimerkki b):

Roolipeli: Validoivan vuorovaikutuksen harjoittelu hoitotyössä.

Konteksti: Validoiva vuorovaikutus. Rouva B. kokee olevansa lapsi, joka odottaa äitiään koulun pihalla. Odotus pitkittyy, eikä äitiä näy.

Roolit: Minä olen muistisairas henkilö Rouva B. ja sinä (AI) olet hoitaja, joka noudattaa validoivaa vuorovaikutusta.

Ohjeet vastauksillesi: Vastaa hoitajan roolissa validaation periaatteita noudattaen. Anna minulle muistisairaana vastausvuoro jokaisen oman repliikkisi jälkeen. Rouva B:n ensimmäinen repliikki: **"Äidin pitäisi olla jo täällä hakemassa minua. Kaikki muut ovat jo lähteneet, mutta minä en näe häntä missään. Miksi hän ei tule?"** Vastaa minulle hoitajana.

Jatkamme kolme kierrosta tai kunnes tilanne ratkeaa. Jos tilanne ei ratkea, voit pyytää tekoälyä keskeyttämään roolipelin ("roolipeli loppuu tähän") ja pyytää tekoälyä analysoimaan miksi tilanne ei ratkennut.



3 Analysointi:

Harjoituksen jälkeen voi analysoida (Karppelin 2026)

- Toimiko valitsemasi tekoäly? Tekikö se virheitä ja tunnistitko virheelliset toimintamallit? Jouduitko opettamaan tekoälyä parempiin vastauksiin?
- Mitä tekoälypalvelua käytit? Kokeilitko jotain muuta, toimisiko paremmin?
- Opitko uutta? Syventyikö ymmärryksesi validoivasta vuorovaikutuksesta tai saitko lisäosaamista muistisairaiden kohtaamiseen?
- Mitä tekoälyavusteinen koulutusmenetelmä tuo lisäarvoa, mihin tilanteisiin tekoäly sopii parhaiten?

Lähteet

Karppelin, M. 2026. Generatiivisen tekoälyn hyödyntäminen validoivan vuorovaikutuksen harjoittelussa. Lab-amk projektityö.

Tietoa hankkeesta

RobotAI2- hanke tuo kokeilujen avulla älykästä teknologiaa, kuten robotiikkaa ja tekoälyä sote-alalle ja luomme alan verkostoa. Hanketta koordinoi Laurea Ammattikorkeakoulu ja rahoittaa Euroopan unionin aluekehitysrahoisto ja Uudenmaan liitto 1.1.2025-31.12.2026 Lisätiedot: Reija Arnberg reija.arnberg@laurea.fi

[#RobotAI](#) [#Robotiikka](#) [#Sote](#) [#AI](#)

[#EUUnTuella](#) [#UudistuvaJaOsaavaSuomi](#) [#EUrahastot](#) [#rakennerahastot](#) [#EAKR](#)