

Koulutusala Sosiaali-, terveys- ja liikunta-ala	
Koulutusohjelma Suun terveydenhuollon koulutusohjelma	
Työn tekijä(t) Riina Tuomainen	
Työn nimi Numeroi hampaat -peli. Sovellus suuhygienistiopiskelijoille hampaiden ISO 3590 numerointijärjestelmän opiskeluun.	
Päiväys 5.5.2019	Sivumäärä/Liitteet 19/1
Ohjaaja(t) Yliopettaja Kaarina Sirviö	
Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t) VIRSU-HANKE	
Opinnäytetyön tarkoituksena oli suunnitella ja valmistaa aloittaville suuhygienistiopiskelijoille peli jolla he voivat harjoitella hampaiden ISO 3590 numerointijärjestelmää ja testata omaa osaamistaan. Tavoitteena oli lisätä opiskelijoille mielekkyyttä ISO 3590 numerointijärjestelmän opiskeluun ja antaa opiskelijoille uusi työväline itsenäiseen opiskeluun. Savonia-ammattikorkeakoulun suuhygienistin tutkinto-ohjelmaan sisältyy opintojakso Suun terveydenhoito-työn perusteet. Opintojakson osaamistavoitteisiin kuuluu mm. suuhun ja hampaisiin liittyvän peruskäsitteistön opiskelu sekä hampaiden tunnistaminen. Hampaiston numeroparien opiskeluun on käytetty kuvien ulkoa opettelua. Materiaali ei ole ollut kovin tehokas tai miellyttävä tapa oppia numeropareja. Tämä työ lisää opiskeluun itsenäistä opiskelua paremmin tukevaa materiaalia. Pelillistäminen ja hyötypelit ovat yleistynyt trendi työelämässä sekä opiskelussa. Pelimäisten elementtien tuonti opiskeluun lisää tavoitteellisuutta ja nopeaa toistoa. Opinnäytetyössä on avattu pelillistämisen tarkoituksia ja tavoitteita sekä morfologian opiskeluun suun terveydenhuollossa. Peliä varten on tutkittu hyvän oppimispelin kriteerejä ja peli on valmistettu niiden mukaan. Tunnista hampaat -pelissä opiskelijalle annetaan hampaiston numeropareja ISO 3590 numerointijärjestelmän mukaan, jotka opiskelija osoittaa hampaistosta. Pelinäkymässä on kallo, jolla on täysi pysyvä hampaisto lukuunottamatta viisaudenhampaita. Hampaita painetaan suuhygienistille tutuilla työvälineillä. Hammas muuttuu joko vihreäksi tai punaiseksi sen mukaan oliko vastaus oikein vai väärin. Opiskelija saa kaikki hampaat tunnistettuaan tietää oman onnistumisprosenttinsa. Näin opiskelija voi seurata omaa kehitystään vertailemalla aiempia onnistumisprosenttejaan. Peliä voidaan laajentaa mm. lisäämällä vielä pintojen opetteluun mahdollisuus sekä mallintamalla hampaat morfologisesti oikein. Pelistä olisi mahdollista tehdä tulevaisuudessa myös erillinen jatko-osa, jossa keskityttäisiin purentaan ja purentaongelmien tunnistamiseen.	
Avainsanat Morfologia, hampaat, hampaisto, suun terveydenhoito, pelillistäminen, hyötypeli	

Field of Study Social Services, Health and Sports			
Degree Programme Degree Programme of Dental Hygiene			
Author(s) Riina Tuomainen			
Title of Thesis Tunnista hampaat –game			
Date	5.5.2019	Pages/Appendices	19/1
Supervisor(s) Kaarina Sirviö			
Client Organisation /Partners VIRSU			
The purpose of this thesis was to design and manufacture a learning game for beginning dental hygienist students, which they could use to practice the ISO 3590 numbering system and test their knowledge. The goal was to increase motivation and fun to study the ISO 3590 numbering system and give students tool for independent studying. At Savonia University of Applied Sciences the degree programme of dental hygiene includes the course Basic activities in oral health care. The objectives of this course for the students are, for example, that they understand and use the basic concepts of oral and dental health care and are able to recognize the teeth. To learn the numbering of the teeth, you have had to memorize the pictures which include the correct teeth numbers. The material has not been that effective or fun way to learn the numbering system ISO 3590. This thesis hopefully brings better material for independent studying. Gamifying and serious games are a growing trend in working life and in studying. Bringing game-like elements to studying increases goal orientation and enables a quick repetition. In this thesis the purposes and goals of gamification and morphology studies have been explained. For the thesis and the game, criteria for a good learning game have been searched for, and the game has been manufactured following these criteria. In the game Tunnista hampaat a student can set the amount of the teeth numberings that are being asked using the ISO 3590 numbering system and then point the teeth out from the mouth. In the game view there is a skull, which has the full permanent dentition excluding the wisdom teeth. The teeth are pointed out using tools that a dental hygienist uses. The tooth will turn either green or red depending on whether the answer is correct or not. After the student has pointed out all the teeth asked, they will know their success rate. This is how the student can follow their development: comparing the result with their earlier success rates. The game could be expanded for example by adding a possibility to learn the surfaces of the teeth and modeling the teeth morphologically correct. There could also be made a sequel for the game, with focus on bite and bite related problems.			
Keywords Morphology, teeth, dental care, gamification,			