

Familjens Skärgårdsspel

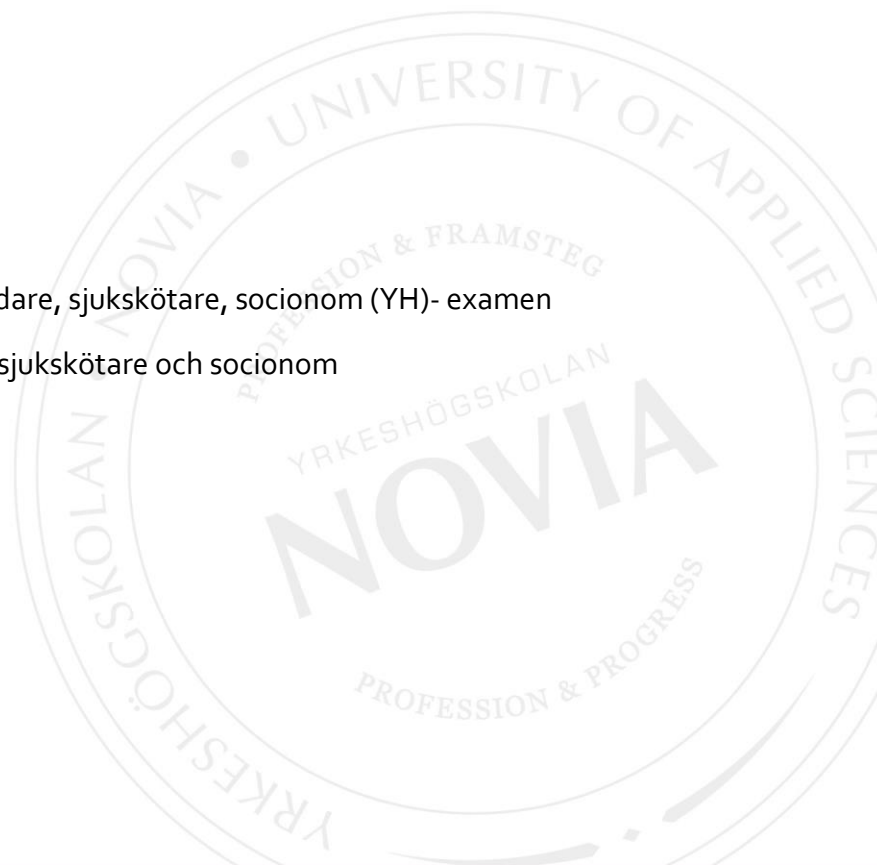
En delaktighetsfrämjande datainsamlingsmetod för att undersöka barnfamiljers hälsa och välfärd

Tina Gustafsson
Malin Malmström
Elin Sundström
Frida Tallroth

Examensarbete för hälsovårdare, sjukskötare, socionom (YH)- examen

Utbildning till hälsovårdare, sjukskötare och socionom

Åbo 2019



EXAMENSARBETE

Författare: Tina Gustafsson, Malin Malmström, Elin Sundström, Frida Tallroth

Utbildning och ort: Hälsovårdare (YH), Sjukskötare (YH), Socionom (YH), Åbo

Handledare: Pia Liljeroth, Katja Pohjola

Titel: Familjens Skärgårdsspel- en delaktighetsfrämjande datainsamlingsmetod för att undersöka barnfamiljers hälsa och välfärd

Datum 30.04.2019 Sidantal 43

Bilagor 5

Abstrakt

Inom projektet Skärgårdsliv vid Yrkeshögskolan Novia var syftet att utveckla en delaktighetsfrämjande datainsamlingsmetod som ska samla information om barnfamiljers hälsa och välfärd i Åbolands skärgård. Datainsamlingsmetoden som utvecklades resulterade i bordsspelet *Familjens Skärgårdsspel*. Spelet har utarbetats utifrån en litteraturöversikt och består av metoderna intervju och observation. Utgående från syftet har följande frågeställningar besvarats: *”Hur kan man med hjälp av spel samla in data om hälsa och välfärd?”* och *”Hur utvecklar man en datainsamlingsmetod där hela familjen kan delta?”*.

Examensarbetet resulterade i ett bordsspel vars spelplan är en fiktiv bild av Åbolands skärgård och där familjerna tillsammans besvarar frågor inom olika ämnesområden som tangerar familjens vardag. Spelet testades tillsammans med frivilliga barnfamiljer för att undersöka om metoden lämpade sig för ändamålet. Datainsamlingsmetoden kan ytterligare vidareutvecklas genom att frågorna specificeras till hälsa och välfärd samt göra dem tydligare så att hela familjen förstår frågorna. Metodens koncept kan användas inom social- och hälsovårdens olika områden då den går att anpassa för olika typer av grupper som ska undersökas.

Språk: svenska

Nyckelord: delaktighetsfrämjande, spel, familj, hälsa, välfärd, skärgård

OPINNÄYTETYÖ

Tekijä: Tina Gustafsson, Malin Malmström, Elin Sundström, Frida Tallroth
Koulutus ja paikkakunta: Terveystenhoitaja (AMK), Sairaanhoidaja (AMK), Sosionomi (AMK), Turku
Ohjaaja(t): Pia Liljeroth, Katja Pohjola

Nimike: Perheen Saaristolaispeli- osallistava tietojenkeräysmenetelmä joka tutkii lapsiperheiden terveyttä ja hyvinvointia

Päivämäärä 30.04.2019 Sivumäärä 43

Liitteet 5

Tiivistelmä

Saaristolaiselämää projektissa oli tavoitteena kehittää osallistava tietojenkeräysmenetelmä, joka kerää tietoa lapsiperheiden terveydestä ja hyvinvoinnista Turun saaristossa. Kehittämämme tietojenkeräysmenetelmän tuloksena syntyi lautapeli nimeltä *Familjens Skärgårdsspel*. Peli on kehitetty kirjallisuuskatsauksen pohjalta ja koostuu haastattelu- ja havaintomenetelmistä. Tavoite lähtökohtana on vastattu seuraaviin kysymyksiin: "Kuinka voimme pelin avulla kerätä tietoa terveydestä ja hyvinvoinnista?" ja "Kuinka voimme kehittää tietojenkeräysmenetelmän, johon koko perhe voi osallistua?".

Opinnäytetyö toteutui lautapelinä, jonka pelikenttä on fiktiivinen kuva Turun saaristosta, jossa perheet yhdessä vastaavat kysymyksiin eri aihealueilta, jotka koskettavat perheen arkipäivää. Peliä kokeiltiin yhdessä vapaaehtoisten lapsiperheiden kanssa, jotta pystyttäisiin tutkimaan, sopiiko tämä menetelmä tarkoitukseen. Tietojenkeräysmenetelmää voidaan jatkossa kehittää tarkentamalla kysymyksiä terveyteen ja hyvinvointiin liittyen ja samalla tekemällä kysymyksistä selkeämpiä, jotta perhe ymmärtää kysymykset paremmin. Menetelmää voidaan käyttää sosiaali- ja terveydenhoidon eri aloilla, sillä sitä voisi soveltaa erilaisille tutkimusryhmille.

Kieli: ruotsi

Avainsanat: osallistava, peli, perhe, terveys, hyvinvointi, saaristo

BACHELOR'S THESIS

Author: Tina Gustafsson, Malin Malmström, Elin Sundström, Frida Tallroth

Degree Programme: Degree program in nursing and social services, Turku

Supervisor(s): Pia Liljeroth, Katja Pohjola

Title: The Archipelago game of the family – a participative data collection method to examine the health and welfare of families with children.

Date 30.04.2019 Number of pages 43

Appendices 5

Abstract

The purpose of the project Archipelago life at Novia - University of Applied Sciences was to develop a participative data collection method which shall collect information regarding the health and welfare of families with children living in the archipelago of Turku. The data collection method that was developed resulted in the board game *Familjens Skärgårdsspel*. The game has been developed on the basis of a literature review and consists of the methods interview and observation. For the purpose of the project, the following questions have been answered: "How can you with the help of a game collect data regarding health and welfare?" and "how do you develop a data collection method where the whole family can participate?"

The master's dissertation resulted in a board game, the board of which is a fictional image of the archipelago of Turunmaa, where the families answer questions within different areas regarding their everyday life together. The game was tested alongside a number of volunteering families to inspect if the method is suitable for the purpose. The data collection method can be further developed by specifying the questions to health and welfare while also clarifying them in a way so the whole family understands what is being asked. The concept of the method can be used within the diverse fields of the social- and health care and it can be adapted for various groups who shall be examined.

Language: Swedish

Key words: participative, game, families, health, welfare, archipelago

Innehållsförteckning

1	Inledning.....	1
2	Metod.....	2
2.1	Litteraturöversikt.....	2
2.2	Utvecklandet av datainsamlingsmetod.....	3
3	Lagar och etik.....	4
3.1	Etiska aspekter.....	4
3.2	Familjernas rättigheter ur lagens synvinkel.....	6
3.3	Barnets välmående tryggas.....	7
4	Definition av hälsa och välfärd.....	8
4.1	Hälsan i Egentliga Finland.....	10
4.2	Hälsan och välfärden i skärgården idag.....	11
5	Familjedynamik och familjerelationer.....	12
5.1	Anknytning, familjerelationer och beteendemönster.....	12
5.2	Kommunikation mellan barnet och föräldern.....	14
6	Barnets kognitiva utveckling.....	15
6.1	Barnets kommunikationsutveckling.....	15
6.2	Kommunikation med barnet.....	18
7	Den ungas kognitiva utveckling.....	18
7.1	Anknytning under ungdomsåren.....	19
7.2	Vänskap och relationer.....	19
8	Spel som metod.....	20
8.1	Nyttan med spel.....	21
8.2	Datainsamlingsmetoder i spelet.....	22
8.2.1	Intervju.....	23
8.2.2	Observation.....	24
8.2.3	Ljudinspelning.....	25
9	Familjens Skärgårdsspel.....	26
9.1	En delaktighetsfrämjande metod.....	28
9.2	Frågorna i spelet.....	29
9.3	Bonuspärlan.....	33
10	Utförande av metoden.....	33
10.1	Pilottestningar med barn och ungdomar.....	34
10.2	Spelet testas.....	35
10.2.1	Första testningen.....	35
10.2.2	Andra testningen.....	36
10.3	Utvecklandet av spelet.....	37

11	Analys av metoden	39
12	Diskussion	41
	Källor	44
	Finlands författningssamling	47

Bilageförteckning

Bilaga 1	Spelregler
Bilaga 2	Frågor och Bonuspärla
Bilaga 3	Observationsblankett
Bilaga 4	Responsblankett
Bilaga 5	Informationsbrev

1 Inledning

Familjers välmående har en stor roll för kommunens allmänna välmående och välfärd. Undersökningar visar att man bör satsa på barn och familjer för att hålla skärgården levande. Yrkeshögskolan Novia i Åbo har de senaste åren arbetat med projekt i syfte att utreda och utveckla befolkningens hälsa och välfärd (se t.ex. Sundblom & Liljeroth 2018). Som en fortsättning på detta arbete planerar YH Novia nu projektet Skärgårdsliv för att etablera en databas med information om de åboländska skärgårdsfamiljernas hälsa. Data kommer att samlas in genom kvalitativa, delaktighetsfrämjande datainsamlingsmetoder och målgruppen i detta projekt är barnfamiljer.

Syftet med denna undersökning var att utveckla en delaktighetsfrämjande metod där vi på så omfattande sätt som möjligt kunde få reda på hälsan och välfärden hos dessa barnfamiljer. Metoden, *Familjens Skärgårdsspel*, är en blandning av intervju och observation där familjen tillsammans får spela ett spel vars syfte är att ge oss värdefull information om hur de mår och väcka diskussion och insikt om familjens egen hälsa och välfärd. Vi som utvecklat metoden består av ett mångprofessionellt team, där sjukskötare, hälsovårdare och en socionom ingår. Med denna undersökning försökte vi svara på frågeställningarna ”Hur kan man med hjälp av spel samla in data om hälsa och välfärd?” och ”Hur utvecklar man en datainsamlingsmetod där hela familjen kan delta?”.

För metodens utveckling har vi grundat oss på teori som berör barnfamiljers vardag. Utifrån denna teori har vi sedan utvecklat frågor, som spelet baserar sig på. Dessutom fördjupade vi våra kunskaper i familjedynamik och familjerelationer eftersom datainsamlingsmetoden görs tillsammans med en familj och vi behövde veta hur vi skulle bemöta dem i olika situationer. Vi vill även ge en möjlighet för familjen att få umgås och göra något tillsammans som familj eftersom relationer är viktiga och anses vara ett av livets mest betydelsefulla delområden då det gäller att vara nöjd med sitt liv (Myllyniemi, 2012, s. 101). Examensarbetet är strukturerat så att bakgrundsteorin, som datainsamlingsmetoden bygger på presenteras först och sedan beskrivs arbetsprocessen och utvecklandet av *Familjens Skärgårdsspel*. Därefter presenteras testningarna och resultatet av den utvecklade datainsamlingsmetoden.

2 Metod

För att beskriva hur vi börjat och gått tillväga i detta arbete beskriver vi nedan vår metod, både vår forskningsmetod och vår datainsamlingsmetod. Då man beskriver vilken metod man använt handlar det om att förklara hur man gjort för att undersöka problemet och vilka sätt man använt sig av (Bell & Waters, 2016, s. 275). Den forskningsmetod vi använt oss av är *litteraturöversikt* och utifrån den har vi utvecklat vår datainsamlingsmetod, nämligen spelet *Familjens Skärgårdsspel*.



Figur 1 Familjens Skärgårdsspel

2.1 Litteraturöversikt

I denna undersökning har vi använt oss av en *litteraturöversikt*. En litteraturöversikt är en bra grund eftersom den beskriver vilket problem som behandlas och ger även en grund för tolkning och diskussion av resultatet. Att skriva en litteraturöversikt handlar om att med egna ord berätta vad man hittat för litteratur och vad man använt sig av. Litteraturöversikten är alltså inte endast en sammanfattning av vilka källor som använts utan en sammankoppling mellan materialet och problemet. Vi som gör arbetet bör ha gått igenom aktuell och relevant litteratur och har använt vetenskapliga källor. Innehållet i litteraturöversikten ska gå hand i hand med arbetets syfte och vara inriktat på ämnet som behandlas i undersökningen, det måste alltså finnas en röd tråd igenom litteraturöversikten som leder fram till problemet. (Nyberg, 2000, s. 143) (Patel & Davidson, 2011, s. 135).

Vi behövde alltså hitta böcker, webbplatser och tidigare forskning som kunde ge oss bakgrundsinformation för hur vi på bästa sätt kunde utveckla en delaktighetsfrämjande datainsamlingsmetod bland barnfamiljer i Åbolands skärgård. För att utveckla vår metod behövde vi teoretisk bakgrund kring hälsa och välfärd, familjedynamik, familjerelationer samt hur barnet kommunicerar i olika åldrar, men även se familjen som en helhet. Denna litteratur gav oss teoretisk bakgrund till att utveckla vårt spel, hur spel kunde användas som datainsamlingsmetod samt gav oss förståelse för hur vi skulle anpassa metoden enligt familjens barn i olika åldrar. Vi behövde även information om hur man kan använda spel som metod och om intervju, observation och inbandning.

Vi använde oss av en osystematisk litteratursökning. Material vi använde oss av var litteratur, webbplatser och forskning. Litteraturens ämnesområden var främst inom forskningsmetodik, psykologisk utveckling, hälsa och familjedynamik. Litteraturen hittades med hjälp av Åbo Akademis sökmotor Alma. Nätsidor som använts är statistikcentralens, THL:s, psykologiguidens, WHO:s, social och hälsovårksministeriets, Unicefs, Forskningsetiska delegationens hemsidor och även Finlands lagstiftning. De vetenskapliga artiklarna och undersökningarna har sökts via sökmotorerna EBSCO, CINAHL och Google Scholar. På Google Scholar har sökorden *pelillistäminen*, *spelfostran*, *tidig anknytning*, *familjedynamik*, *spel som metod*, *familjer*, *intervjuer*, *projektarbete*, *hälsa och välfärd* och *spel* använts. Sökorden *data collection*, *interviews*, *games*, *data interview*, *games NOT learning* och *”board games as a means of collecting data”* har använts på sökmotorerna EBSCO och CINAHL. Begränsningarna som använts, så som t.ex. tidsram, har varit få eftersom som det finns begränsat med material i relation till spel som datainsamlingsmetod.

2.2 Utvecklandet av datainsamlingsmetod

Utifrån den litteraturöversikt vi gjorde utvecklade vi en delaktighetsfrämjande datainsamlingsmetod som resulterar i ett bordsspel. Bordsspelet spelas av en barnfamilj med barn från fyra år uppåt och ska innehålla frågor om familjens vardag och familjesituation som tangerar hälsa och välfärd. Datainsamlingsmetoden gör barnfamiljerna delaktiga i och med att alla i familjen kan delta och får svara på frågor (se bilaga 2) och därmed komma fram med sina egna åsikter. För att spelet inte ska bli tråkigt för de yngre spelarna erbjuds små aktiviteter (se bilaga 2) för dem i samband med spelet. En professionell handledare kommer att leda spelarna genom spelet och stöda dem i diskussionerna medan en annan handledare observerar familjen med hjälp av en

observationsblankett (bilaga 3). Härmed används datainsamlingsmetoderna intervju och observation och med stöd till intervjun kommer spelsituationerna även att ljudinspelas. Allt det ovannämnda kommer att djupare beskrivas senare i texten (se kapitel 8.2). För att kunna utveckla metoden ytterligare utarbetades en responsblankett (se bilaga 4) som efter att metoden testats, gavs till familjerna.

3 Lagar och etik

I all datainsamling måste man beakta etiska aspekter. Eftersom datainsamlingsmetoder och då även vårt spel *Familjens Skärgårdsspel* kan väcka starka känslor, tankar och åsikter hos barnfamiljerna, behöver de etiska aspekterna beaktas. Hur ska frågorna i spelet ställas? Hur privata kan frågorna egentligen vara? Detta är några av de frågor som vi har funderat kring gällande de etiska aspekterna. Under denna rubrik tas även Finlands lagstiftning upp. Lagarna som beaktas är hälso- och sjukvårdslagen, socialvårdslagen, lagen om patientens ställning och rättigheter och barnskyddslagen. Vad säger dessa lagar och vilka rättigheter har individen i Finland idag? Vilka skyldigheter har däremot vi som forskare då det kommer till barnskyddslagen? Vi har plockat ut de delar ur lagarna som vi tycker är relevanta för denna metod eftersom vi som professionella bör se till att alla familjers rättigheter och skyldigheter tas i beaktande. Vi funderar även på hur vi skulle utveckla vår metod och använda den så etiskt rätt som möjligt.

3.1 Etiska aspekter

Då man gör en undersökning är det viktigt att ta de etiska aspekterna i beaktande så att ingen blir sårad eller känner sig kränkt. För det första är det mycket viktigt att försökspersonerna får hållas anonyma. Det här betyder att de data man samlat in ska skiljas från försökspersonen i fråga efter att undersökningen gjorts, man kan använda sig av data men får inte gå in på fakta om hurdan personen som gett informationen är. (Carlsson, 1999, ss. 56-58) För oss var det här ytterst viktigt att tänka på då barnfamiljerna i Åbolands skärgård inte är så många så det kan vara lätt att identifiera dem trots att inga namn ges. Vi kommer dock inte att ge ut något resultat av den information vår metod ger men det kan ändå vara viktigt att tänka på detta redan i ett tidigare skede då spelet byggs upp och frågorna görs.

För att få göra undersökningen måste vi även ha samtycke av familjerna. Familjerna måste alltså få fullständig information om alla aspekter med undersökningen och ska sen frivilligt

ha gått med på att delta. Eftersom vi har barn med i undersökningen som inte ännu är medvetna om vad situationen handlar om måste vi ha vårdnadshavarnas samtycke att även barnen får delta. Familjen måste få veta vad syftet med undersökningen är, hur den går till och varför just de har valts ut till undersökningen. De behöver även veta hur data ska användas och till vad, att de är fria att när som helst dra sig ur och inte behöver svara på alla frågor. Vi bör ge dem en presentation av vem som utför undersökningen, hur de ska göra om de känner att något gått fel och till slut få möjlighet till att ställa frågor. (Carlsson, 1999, ss. 56-58).

I *God vetenskaplig praxis och handläggning av misstankar om avvikelser från den i Finland* utgiven av Forskningsetiska delegationen presenteras de centrala utgångspunkterna för god vetenskaplig praxis ur ett forskningsetiskt perspektiv. Även här skriver man att man ska förhålla sig hederligt, omsorgsfullt och noggrant till forskningen och dokumentationen. Man ska lagra data enligt de krav som ställs på vetenskaplig fakta och man funderar på rättigheter, skyldigheter och ansvar som både forskaren och försökspersonen har (Forskningsetiska delegationen (TENK), 2012). I dokumentet beskrivs även fler centrala punkter men det är främst dessa som nämns ovan som berör oss under detta projekt.

Vi måste alltså vara noga med att förklara vad vårt spel går ut på och vad det verkliga syftet med det är. Vi måste informera familjerna om att frågorna handlar om deras vardag och kan kännas personliga så de får dra sig ur eller välja att inte svara på frågorna. Det data vi sen samlar in kommer vi att hålla för oss själva och om vi delar med oss av det (t.ex. våra handledare) måste de som undersökts få veta om det före undersökningen görs.

Med tanke på vår metod har vi funderat på hur vi ställer frågorna i spelet så att de är på barnets nivå och att de även allmänt är lätta att förstå så att det inte sker missförstånd. Vi har utformat frågorna så att de ska va så konkreta och lätta som möjligt för barnen att förstå. Vid behov kan de förklaras ytterligare med hjälp av handledaren och föräldrarna. Vi har även tänkt på att frågorna inte är för personliga och gjort dem så neutrala som möjligt så att vi inte styr familjerna att svara det vi vill att de svarar. Med spelet kommer instruktioner om hur man spelar det men även vad syftet är och varför reglerna (se bilaga 1) för spelet är utformade som de är. Allt det här är viktigt, allting måste vara tydligt så att ingen känner sig lurad. Då vi testade vår metod ville vi gärna i slutet få respons av familjerna så att vi vet hur de upplevde spelet, om det är något vi borde ändra på eller utveckla mera.

3.2 Familjernas rättigheter ur lagens synvinkel

För att få en klar bild av vad barnfamiljerna i Finland har för rättigheter har vi via Finlex bekantat oss med lagstiftningen inom hälso- och sjukvården samt socialvården. Vi valde dessa områden då de är relevanta till metoden *Familjens Skärgårdsspel*. Det är viktigt att känna till lagstiftningen för att veta vilka rättigheter barnfamiljerna har i Åbolands skärgård. Det är även stor sannolikhet att rättigheter kring hälsa och välmående kommer att komma upp under spelets gång och därför viktigt att ha bakgrundskunskap om det.

Enligt *hälso- och sjukvårdslagen* (1326/2010) §12 är individens hälsa och välfärd samt faktorer som påverkar dessa, kommunens uppgift att övervaka. Varje år lämnas det in en rapport till kommunfullmäktige över kommuninvånarnas hälsa och välfärd. Samarbetet är en viktig del och kommunen ansvarar över att samarbeten mellan verksamheter inom hälsa och välfärd fungerar. Kommunen samarbetar även med andra verksamheter från privata sektorn och andra kommuner. (*Hälso- och sjukvårdslagen*, 2010).

I *lagen om patientens ställning och rättigheter* (785/1992) §3 tas det upp vilken vård individer har rätt till. Alla som bor i Finland har rätt till den vård som hans/hennes hälsotillstånd kräver, resurser och tid ska inte påverka vården. Vården som erbjuds och som ges ska vara av god kvalitet. Individen ska bemötas respektfullt och med hänsyn samt individuella behov och kultur ska beaktas och respekteras. Under §5 beskrivs rätten till information gällande hälsotillstånd, vård och behandlingar som gäller individen i fråga. Även olika vård- och behandlingsalternativ ska framkomma, samt olika omständigheter som kan förekomma. Det hör till vårdpersonalen att på ett så enkelt och förståeligt sätt som möjligt förklara detta. Självbestämmande rätt §6, vård och behandling ska ges i samtycke med individen. Individen har rätt till att vägra vård och då gäller det att diskutera t.ex. andra behandlings alternativ som skulle passa bättre för patienten. (*Lag om patientens ställning och rättigheter*, 1992).

Hälso- och sjukvården i Finland ska vara högkvalitativ och säker samt basera sig på evidens och god vårdpraxis i hälso- och sjukvårdslagen §8. Till hälso- och sjukvården hör bl.a. rådgivning, skolhälsovård, studerandehälsovård, företagshälsovård, sjukvård, hemsjukvård, mun- och tandvård, mentalvård, alkohol- och drogarbete och medicinsk rehabilitering. Individen har enligt §6 rätt till att använda, höras och betjäna på finska eller svenska samt har rätt till tolkningstjänster vid behov. Det är kommunernas skyldighet att kunna erbjuda vård och service på klienten/patientens modersmål eller det språk som väljs att användas. (*Hälso- och sjukvårdslagen*, 2010).

Barnfamiljer som är i behov av extra stöd med bl.a. att klara av vardagen, hantera akuta krissituationer, stöd kring utveckling och välfärd hos barn har enligt *socialvårdslagen* (1301/2014) §14 rätt till socialservice. Socialservice innebär socialt arbete, hemvård/hemservice, familjearbete, rådgivning, social handledning, boendeservice, social rehabilitering, alkohol- och drogarbete, övervakning av barn och förälder i umgänge, ledighet för personer som vårdar och sköter närstående. Syftet med socialvårdslagen §1 är att upprätthålla och främja välfärd och social trygghet, minska ojämlikhet och istället främja delaktigheten, trygga socialservice och andra åtgärder för att främja välfärden samt ge rätt service till klienterna i rätt tid och hela tiden förbättra socialvården. (Socialvårdslagen, 2014). Syftet med vår metod är inte att leta fram problem bland barnfamiljerna utan syftet är att ta reda på hur de mår i Åbolands skärgård samt hur familjens vardag ser ut. Trots detta har vi ändå valt att ha med denna lagstiftning då vi anser att det är viktigt. Den ”perfekta” familjen är inte optimal, utmaningar finns bland barnfamiljer och därför har vi tagit lagstiftningen i beaktande i metodutvecklandet.

3.3 Barnets välmående tryggas

Då man använder *Familjens Skärgårdsspel* som datainsamlingsmetod diskuterar man med familjer där barn ingår. Då vi har med barn att göra är det av största vikt att barnets välmående garanteras och det här strävar vi efter under spelsituationen. Därför är det viktigt att vi känner till vilka rättigheter barnen har och vilka skyldigheter vi som professionella handledare har och därmed använde vi *Finlands barnskyddslag (417/2007)* §2 som grund. Eftersom en eller flera professionella handledare kommer att vara med under spelets gång är de tvungna att vara införstådda med denna lag och vid behov hänvisa till den om misstanke att ett barns välmående äventyras uppkommer. Syftet med att beakta barnskyddslagen är alltså inte att försöka hitta eventuella problem bland barnfamiljerna utan att endast ha lagen som grund vid behov. Nedan beskrivs hur barnskyddet fungerar och hur man skyddar barnet enligt lag.

Enligt *barnskyddslagen (417/2007)* §2 är det barnets vårdnadshavare som har huvudansvaret för barnets välfärd. Vårdnadshavarna ska kunna trygga en välbalanserad utveckling och välfärd för barnet. Myndigheter och professionella som jobbar med barn och familj, ska kunna stötta vårdnadshavare som fostrare och vid behov handleda familjen vidare till familjearbete. Barnskyddet skall stödja, ordna tjänster och stödåtgärder enligt behov och situation samt ingripa i tid för att arbeta i ett förebyggande syfte. När barnskyddet gör bedömningar av behovet och genomför det ska barnets bästa alltid

beaktas. Barnet är alltid delaktigt och får information enligt ålder och utvecklingsnivå om barnskyddsärendet för att få uttrycka åsikter och önskemål. Barnets åsikt och önskemål ska utredas på ett hänsynsfullt sätt d.v.s. på ett sätt som inte leder till större problem i relation mellan barn och vårdnadshavare eller närstående. Åsikten och sättet hur man redde ut den ska antecknas i klienthandlingarna om barnet. I sambandet med barns åsikt utreds får man inte ge barnet information som riskerar utveckling eller som strider emot annan viktig privat intresse för barnet. (Barnskyddslagen, 2007)

Yrkesutbildade inom hälso- och sjukvård är enligt §25 skyldiga att utan fördröjning, trots sekretessbestämmelser göra en barnskyddsanmälan åt socialvården i kommunen vid misstanke om att barnet far illa. Om vi i vårt arbete märker att omständigheter, vård och omsorg äventyrar barnets utveckling, ska en utredning på behov av barnskydd göras. Även då vi utför metoden måste vi ta barnets rättigheter i beaktande. Enligt *Forskningsetiska delegationen* (Forskningsetiska delegationen (TENK), u.d.) och barnskyddslagen §25 kan man förbigå tystnadsplikten ifall man i sitt forskningsarbete märker att barn far illa eller man får vetskap om att barns vård, omsorg och omständigheter äventyrar barnets utveckling eller barnets eget beteende förutsätter att behovet av barnskydd utreds. Om man tycker att en utredning av behovet för barnskydd måste göras, det vill säga en barnskyddsanmälan, hör det till gott bemötande, att informera även de berörda att man kommer att göra en sådan. (Barnskyddslagen, 2007)

Barnskyddslagen är med andra ord alltid till för barnets bästa. Det är det som väger mest, oberoende familjesituation och detta tar även *Forskningsetiska delegationen* ställning till gällande barnskyddet och den professionella plikten att agera för barnets bästa. Vi var alltså även tvungna att beakta barnets välmående då vi utvecklade vår metod och sedan testade den. (Forskningsetiska delegationen (TENK), u.d.)

4 Definition av hälsa och välfärd

Eftersom projektets syfte var att utarbeta metoder för att samla in information om Åbolands skärgårdsbefolknings hälsa och välfärd var vi först tvungna att fundera på vad som menas med hälsa och välfärd. WHO:s (World Health Organization) definition på hälsa lyder ”*Health is a state of complete physical, mental and social well-being and not merely the absence of disease or infirmity.*”, alltså direkt översatt ”*hälsa är ett tillstånd av fysiskt, psykiskt och socialt välmående och inte endast avsaknaden av en sjukdom eller svaghet*” (WHO, 2019). Vi måste alltså komma ihåg att ta alla dessa perspektiv i beaktande då vi

utvecklade vår metod och funderade på hur vi ska få en helhetsbild av familjens hälsa. Ordet *välfärd* i sin tur definieras enligt Svenska Akademiens Ordlista som ”*lycka*” och ”*välgång*” eller ”*ekonomisk och social trygghet i ett samhälle*” (Svenska Akademiens Ordböcker, 2018). Det här betyder alltså att vi behövde tangera ämnen som har med familjens sociala och ekonomiska trygghet att göra. Nedan beskriver vi mer hur man idag ser på hälsa och välfärd och hur vi sammankopplar de här begreppen med vår metod.

Hälsa är något som är individuellt och som alla uppfattar olika. Individens och familjens livsstil och levnadssätt spelar stor roll för deras hälsa. God hälsa är viktigt för att förebygga sjukdomar och att minska hälsorisker. Som vi många vet är kost och motion viktigt för vår hälsa. I dagens Finland är det lite av en trend att man ska äta närproducerat och nyttigt och många är inlästa i information om kost. En nyttig kost och goda matvanor upprätthåller barnfamiljernas hälsa. Människan använder fortfarande för mycket salt, socker och mättade fetter och för lite frukt och grönsaker. (Sarlio, u.d.).

Någon form av fysisk aktivitet behöver vår kropp minst 30 minuter per dag. Den hälsofrämjande motionen är något som social- och hälsovårdsministeriet arbetar mycket med. Ministeriets huvuduppgift är att utarbeta riktlinjer och en plan över hur motionen ska se ut för befolkningen i det finska samhället. Riktlinjerna för år 2020 ska uppmuntra och stödja befolkningen till ytterligare mer fysisk aktivitet och en hälsosammare livsstil. Riktlinjerna förebygger även folksjukdomar och kostnader inom social- och hälsovården. De fyra riktlinjerna som man har valt att arbeta med år 2020 är att befolkningen ska sitta mindre i vardagen och istället utföra mer vardagsmotion. Samt att motion ska utföras för att förebygga hälsorisker och att Finland ska få en stark motionskultur. (Social- och hälsovårdsministeriet, u.d.).

Hälsa förklaras vara den fysiska hälsan så som t.ex. en fungerande kropp. Annat som hör till hälsan är den psykiska hälsan där man talar om ett varaktigt välmående och dit räknar man trygghet, förtröstan och tillit hos personen. Det tredje som hör till hälsan är den sociala hälsan och samspelet mellan personer och de sociala nätverk i omgivningen som finns och används. Sista definitionen på hälsa är den andliga eller den moraliska hälsan som innefattar personens resurser att klara av att hantera sina livsfrågor och de existentiella frågor som personen söker svaret på i sitt liv. (Ryberg, 2006, ss. 93-99).

Psykologen Abraham Maslows räknar upp de mänskliga behoven i följande ordning: Biologiska och fysiologiska behov, trygghet och stabilitet, tillhörighet och mänsklig värme, självkänsla och självförtroende, kognitiva behov, estetiska behov,

självförverkligande och sista behovet är transcendens¹. Han talar om att då man har de grundläggande behoven i balans så kan man gå vidare till de övriga fyra behoven som utvecklar det mänskliga växandet som person. (Branzell & Valodius, 2009, ss. 31-32).

Eftersom ett spel kan innehålla olika sorters datainsamlingsmetoder kan hälsa och välfärd mätas på olika sätt. Med hjälp av frågor kan man undersöka vilket ämne som helst då de går att formulera och de kan innehålla olika ämnesområden inom hälsa och välfärd som nämnts ovan t.ex. kost och fysisk aktivitet. Datainsamlingsmetoden vi utvecklat innehåller frågor som mäter barnfamiljers vardagsliv och därmed deras hälsa och välfärd. Dessutom kan en utbildad person inom forskning undersöka med hjälp av observation hurdana familjerelationer familjen har.

4.1 Hälsan i Egentliga Finland

Eftersom Åbolands skärgård hör till Egentliga Finland har vi tagit reda på hur befolkningen här mår i jämförelse med resten av landet. Statistikcentralen visar att barnfamiljernas antal har gått ner med ca. 15 000 stycken mellan åren 1950 – 2009. Även mellan år 2008 och 2009 har antalet minskat med 1 100 stycken. (Statistikcentralen, 2019). Enligt statistiken som gäller 2017 – 2018 är befolkningen i Egentliga Finland lika nöjd med sitt boende och med sina kommunikationer som människor i hela Finland i genomsnitt. Däremot så är rädslan för att inte ha mat på bordet eller att inte ha pengar större i Egentliga Finland. (Institutet för hälsa och välfärd, 2019). Utifrån detta kan vi konstatera att ekonomi är något som påverkar vardagen och välmåendet och därför behandlar vi ämnet i vår datainsamlingsmetod. Enligt Institutet för hälsa och välfärd är man dock bättre på att hålla kontakt med anhöriga och vänner i Egentliga Finland och förekomsten av depression är mindre. Den upplevda hälsan i Egentliga Finland är så gott som likställd med det genomsnittliga för hela Finland. (Institutet för hälsa och välfärd, 2019)

Enligt enkäten *Hälsa i skolan* gjord av Institutet för hälsa och välfärd anser både barn och föräldrar att de inte spenderar tillräckligt med tid med varandra inom familjen. Familjens gemensamma tid är viktig för barnets välmående och inläring. Undersökningen visar även att barn och unga som inte har tillräcklig tid med föräldrarna oftare deltar i mobbning, anser sitt hälsotillstånd sämre, vill inte gå i skolan och upplever mer ensamhet. Familjerna bör hitta gemensam tid eftersom att barn och unga behöver det för sin utveckling, speciellt

¹ *Transcendens* = förverkliga sig själv genom att bearbeta sina erfarenheter (Psykologilexikon, u.d.)

i kritiska övergångsfaser. Familjens roll slutar aldrig att vara viktig. (Halme & Laitinen, 2018).

4.2 Hälsan och välfärden i skärgården idag

I undersökningen *Morgondagens skärgårdsbo* undersöktes vilka saker som påverkar boendet i skärgården. Undersökningen koncentrerade sig på inflyttning och utflyttning samt hur det upplevs att bo i skärgården. Målgruppen var 20 - 65 åringar som bor i skärgården samt de som flyttat till skärgården eller ut från skärgården inom 10 år. Undersökningen gjordes med att skicka ut 4500 frågeformulär, både till Åbolands skärgård, Stockholms skärgård samt Ålands skärgård. Frågorna löd: "Varför flyttar man till skärgården?", "Varför flyttar man från skärgården?", "Varför blir man i skärgården?" De mest vanliga svaren till varför man flyttar till skärgården var att man uppskattar den fina naturen och likaså sociala faktorer som att man vill flytta tillbaka till skärgården för att man växt upp där eller att man vill flytta ihop med sin partner. Överlag fick man fram från undersökningen att miljön och säkerheten i skärgården är en stor positiv faktor, starkare än de orter människorna hade bott tidigare på. Största delen upplevde att det var lätt att komma in och bli en del av gemenskapen och samhället i skärgården. Det fanns inte en gemensam faktor som berättade om varför man flyttar bort från skärgården men meningsfulla argument mot skärgården var långa avstånd samt sämre service- och boendemöjligheter och likaså arbets- och studiemöjligheter. Många lyfte fram att flytten från skärgården gjordes för barnets bästa men hälften av de som flyttat från Åbolands skärgård tyckte ändå att de kunde flytta tillbaka inom ca fem år. Många i Åbolands skärgård har en stark koppling till skärgården via släktrelationer och många har tillbringat sin barndom där. Fyra saker som lyftes fram som exempel av deltagarna i undersökningen hur man kunde hålla skärgården i liv var fungerande förbindelser, förmågan att kunna försörja sig själv, tillgänglighet av service samt boendeformer. (Sundblom & Liljeroth, 2018).

Vi vill lyfta fram undersökningen *Morgondagens skärgårdsbo* eftersom man där har undersökt intressanta faktorer som påverkar boendet i skärgården. Det kommer fram både positiva och negativa faktorer med skärgården. Vi har uppmärksammat detta i vårt spel genom att fundera på hur skärgårdens sjukvård fungerar, hur servicen med skola och daghem fungerar, arbetsmöjligheter, hobbyer, boendemöjligheter samt gett möjligheten för familjen att lyfta fram vad det tycker att är det bästa och kanske inte så bra med att bo i skärgården. För att undersöka familjens välmående måste vi få fram dessa faktorer genom

spelet för att få en helhetsbild om hälsa och välmående i familjen samt vad som kan påverka det.

5 Familjedynamik och familjerelationer

För att kunna utveckla vår datainsamlingsmetod var det viktigt att vi hade kunskap om familjedynamik och familjerelationer, hur familjer fungerar samt hur relationerna kan se ut. Det här behöver vi veta för att kunna anpassa spelet för en familj och vara beredda på att handleda i olika situationer. För att definiera begreppet *”barnfamilj”* kan vi nämna att det är en familj som har minst ett barn under 18 år som bor med föräldrarna (Halme & Laitinen, 2018) och enligt psykologiguident definieras begreppet *familjedynamik* som *”Kraftspel i en familj, vilket tar sig uttryck i olika familjemedlemmars sätt att agera i enskilda situationer i förhållande till varandra: i form av samverkan, fjentlighet, tillit, misstro, klickbildning och så vidare.”* (Psykologiguident, u.d.) Spelet som vi utvecklat innehåller frågor vars svar ska berätta för oss om familjens resurser, hälsa och välfärd. Under spelets gång observerar vi även familjen som spelar.

Familjer idag ser olika ut i Finland och har blivit ännu mer mångsidigare. Den “vanliga” mamma, pappa, barn-bilden är inte längre den optimala bilden av en vanlig familj. Alla definierar familj på olika sätt och alla väljer även själva vem de vill kalla sin familj. Det finns inget rätt eller fel vad gäller familjeuppbyggnaden och vem man väljer att kalla sin familj. Alla familjer är lika värda. (Familj och levnadsförhållanden, 2018) Kärnfamilj, par utan barn, enföräldersfamilj, bonusfamilj, regnbågsfamilj, adoptivfamilj och fosterfamilj är alla olika typer av familjer. Dessa familjer beskrivs utförligare i förra årets examensarbete *“Delaktighetsfrämjande familjeintervjuer”* (Gustavsson , o.a., 2018).

5.1 Anknytning, familjerelationer och beteendemönster

I detta kapitel tar vi upp den tidiga anknytningens betydelse för barnet och familjen i helhet och hur det kan påverka familjens dynamik, hälsa och välfärd. Vi förklarar även vad en resilient familj är, vad som är skyddande faktorer, vilka riskfaktorer som indirekt påverkar hela familjen och framtiden och vi diskuterar även föräldraskap. Det är viktigt att komma ihåg att livet går i olika faser och att man alltid kan utveckla och bygga på den bas som familjen har.

En bra tidig anknytning är något som tar barnet genom livet. Tidig anknytning innebär att föräldern är som en trygg hamn för barnet, som barnet alltid kan återvända till om denne behöver ”skydd”. Då barnet vet att föräldern finns till för mig vågar barnet undersöka omvärlden och därmed utvecklas. Föräldrarnas roll ändrar i takt med att barnet växer och utvecklas. Barnet och den vuxna lär av varandra och den vuxna leder barnet med empati. Ibland kan föräldrarna omedvetet överföra sina egna önskningar till barnet, t.ex. drömmar som inte blev uppfyllda då föräldern själv var barn, så som idrottsframgångar. Föräldern vill kanske då att barnet ska idka samma sport och uppnå det mål som föräldern aldrig nådde. Föräldrarna fungerar även som ett ekonomiskt stöd för den unga vuxna, ger hen kunskaper i livet och fungerar som ett band till generationer och släkt så att den unga vet var hen hör hemma. Anknytning handlar om att barnets behov ses, hörs och beaktas av föräldern som är tillgänglig. Föräldern kan tolka barnets signaler, tolka dem utifrån situationen de befinner sig i samt besvara dem på ett passande sätt. För barnet finns det inte något mer hotfullt än en vårdnadshavare/förälder som inte bryr sig om och verkligen står upp för barnet. Den tidiga anknytningen sker under de tre första levnadsåren. Om anknytningen av någon orsak blir rubbad är anknytningen i ett senare skede svårare att uppfylla, då krävs det genast mer av barnet och omgivningen. Om anknytningen blir rubbad under de tre första levnadsåren finns risken att det påverkar barnets sociala, kognitiva och känslomässiga utveckling negativt. (Risholm Mothander & Broberg, 2015, ss. 7-12, 33) (Vilkko-Riihelä & Laine, 2006, s. 145).

En familj som är resilient, tar tag i familjens välmående på olika plan. Ser till allas behov, är en gemenskap, jobbar för en stressfri miljö samt planerar familjens liv för att kunna gå mot nya utmaningar. En resilient familj har en positiv och realistisk syn på familjen, världen och sin egna vardag. För barnen i familjen spelar närvarande och kärleksfulla föräldrar den största rollen. Det handlar också om tillit och samhörighet samt en tro på framtiden. Att familjen kan vara flexibel, handskas med förändringar och ledarskap på ett vuxet sätt med tanke på barnets bästa. Fungerande kommunikation och positiv interaktion är a och o för att hantera problem inom familjen. (Davidsson & Juslin, 2016, s. 36). Eftersom familjekonstellationerna kan se olika ut är det viktigt att komma ihåg att barnen kan känna sig utanför då t.ex. en nyfamilj bildas och styvföräldrar kommer in i bilden. Praktiska engagemang som hur barnen ska bo är även något som kan skapa anstränging och då är det viktigt att de vuxna är tillräckligt mogna att se på helheten och inte endast ur sitt egna perspektiv. (Vilkko-Riihelä & Laine, 2006, s. 143).

För att kunna anpassa vårt spel och därmed frågorna och aktiviteterna för familjerna behövde vi fördjupa oss i och förstå hur olika föräldra-barnrelationer kan se ut. Då det handlar om en *kritisk förälder* märker man ofta det genom att föräldern har ett bestämt, kritiskt och varnande tonfall, har ett allvarligt ansiktsuttryck med stram mun och rynkade ögonbryn och använder negativa ord så som t.ex. ”dålig”. En *omvårdande förälder* är däremot mer positiv och använder ord som ”fin”, ”duktig” osv. kroppsspråket och ansiktsuttrycken är mildt, accepterande och inviterande och tonfallet är mjukare och varmare. Barnet i sin tur är *naturligt* då hen använder ord och uttryck som ”vill/vill inte” och ”kul” och tonfallet är energiskt, högt och fritt. Ansiktsuttrycket är, beroende på situation, förväntansfullt, ilsket eller glatt och kroppsspråket ledigt och rörligt med stora gester. Om barnet är *anpassat* kan hen använda sig av ord som ”skulle önska”, ”försöka” och ”kan inte”, kroppsspråket är slutet och ansträngt och ansiktsuttrycket oskyldigt, ledset, flirtande eller skamset. (Bylund & Kristiansen, 1994).

5.2 Kommunikation mellan barnet och föräldern

Hur barnets och även de vuxnas mående och välbefinnande är beror mycket på familjesituationen där hemma och hur familjemedlemmarna kommunicerar sinsemellan. Att familjen har tid för varandra är viktigt. I Pargas upplever 68,2 % av eleverna i årskurs fyra och fem att de har tillräckligt med tid tillsammans med familjen och på Kimitoön 65,3 %. (Institutet för hälsa och välfärd, 2018c). En undersökning som gjordes av Larsson (2007) visar på att 47 % av unga familjer med barn under 18 år känner av tidspressen. Denna undersökning på 1500 personer mellan 20 – 65 år svarade att det var svårt att hinna pussla ihop sina liv med lönearbete, hemarbete och fritid. Då undersökningen räknade familjer utan barn som talade om tidspress i vardagen, så var det fråga 31 % av familjer, som ansåg att det upplever tidspress. Det som undersöktes var arbetstidens längd, pendlingstid, flexitid, prestationskrav och att äga något som behöver underhåll. Undersökningen kom fram till att den sammanlagda arbetstiden för barnfamiljen har de senaste 30 åren ökat med cirka 10 timmar/vecka och samtidigt har den privata konsumtionsnivån ökat vilket ökar på tidspressen. Den sociala kommunikationen har ändrats och nu för tiden sker umgänget på de sociala medierna. (Friberg & Öhlén, 2014). Detta är alltså ett tecken på att familjerna nuförtiden upplever att de har en för stressig vardag vilket kan leda till en utmanande familjerelation då man inte hinner vårda sina relationer.

Samspelet och kommunikationen mellan barnet och föräldrarna är något som följs med redan från start. Detta för att det är en av orsakerna till att barnet ska känna sig trygg och må bra i hemmet. För att trygga en god anknytning och ett gott samspel följer man med detta på barnrådgivningen. Förstår föräldrarna sitt barn? Kan de tolka olika signaler som barnet sänder? Detta är grunden till ett gott samspel vilket är grunden för en god kommunikation. Att barnet ska känna sig trygg med föräldrarna är viktigt för att främja kommunikationen. (Swensson Lanner, 2014). Att kunna prata och berätta om saker och ting för sina föräldrar är inte en självklarhet för alla barn i Åboland men nog för många. 68 % av eleverna i årskurs fyra och fem i Pargas upplevde att de kan ha en öppen dialog med sina föräldrar och 70,6 % av eleverna i årskurs fyra och fem på Kimitoön. (Institutet för hälsa och välfärd, 2018b). I Pargas upplevde 3,0 % av eleverna i årskurs fyra och fem att det är svårt att diskutera med sina föräldrar och 9,3 % på Kimitoön. (Institutet för hälsa och välfärd, 2018a). Ungdomar och barn i Åboland verkar alltså till en stor del känna att de kan kommunicera med sina föräldrar.

6 Barnets kognitiva utveckling

Då vår metod handlar mycket om att i samband med spelet diskutera med familjen behöver vi veta hur vi ska bemöta barnen i olika åldrar för att få så mycket information av dem som möjligt. Nedan har vi beskrivit kommunikationen med barn upp till skolåldern och därmed fått veta hur vi kan formulera spelets frågor så att de ligger på barnets nivå, om det alls går att fråga barnet eller om vi måste avläsa det på något annat sätt. Trots att spelets åldersgräns är fyra år vill vi ändå ta upp barnets kognitiva förmåga ända från början eftersom det är mycket som sker i spädbarnsåldern som fortsätter utvecklas ju äldre barnet blir. Vi vill alltså se grunden till barnets kognitiva utveckling.

6.1 Barnets kommunikationsutveckling

Då barnet är i *0 - 1 års* ålder känner det igen mammans röst och är van med den rösten redan från graviditeten. Sång och prat uppskattas redan tidigt av barnet, han/hon kan ge svar genom att röra på munnen, sparka med ben och armar och jollra. Det lilla barnet börjar kommunicera med leenden kring två månaders ålder. Jollrande blir oftast allt högre och mer när barnet blir större och då är det viktigt att föräldrarna svarar barnet. Under ett års åldern börjar barnet peka och visa på saker för att se om omgivningen ser och upplever samma sak. I detta skede börjar samspelet utvecklas till en egen kommunikation. De flesta barn börjar förstå tal vid bekanta situationer som t.ex. vardagsrutiner och bekanta

människor vid ett års åldern. Barnet säger även sina första ord. (Magnusson, Blennow, Hagelin, & Sundelin, 2016, ss. 62-64). Barnet bygger upp kontakt med stabila personer så som med föräldrarna och utvecklar då trygghet och tillit eller otrygghet och misstro beroende på kommunikationsutvecklingen hos barnet (Friberg & Öhlén, 2014, s. 93).

Då barnet sedan börjar närma sig *två år* säger barnet vanligtvis redan några ord och kan även vid ett och ett halvt till två år börja kombinera ord med varandra som t.ex. "titta bilen". Att härma djur brukar även barnet göra och tycka om. Att peka i en bok och på uppmaning peka på t.ex. klockan klarar barnet av. Vid denna ålder brukar barnet själv också ta kontakt och kommunicera med den vuxna. (Magnusson, Blennow, Hagelin, & Sundelin, 2016). Barnet gör utforskningsförsök men återvänder alltid till tryggheten igen. Tryggheten samt närheten till föräldrarna är en förutsättning att barnet ska kunna kommunicera med sin omgivning och fortsätta sin språkutveckling. (Friberg & Öhlén, 2014, ss. 93-95).

Idag är TV, datorer och pekplattor intressanta och visst lär sig barnet massor via dem, men det är viktigt att komma ihåg att barnet behöver samspel med andra människor också för att utveckla kommunikationen. Alla barn utvecklas individuellt, en del börjar prata tidigt medan andra behöver lite mer tid. Ju mer man pratar med barnet desto bättre. (Magnusson, Blennow, Hagelin, & Sundelin, 2016, ss. 65-66).

Vid *2,5 – 3-års* ålder borde de barn som varit sena med språkutvecklingen ha börjat prata. Vid två och ett halvt år är minimikravet att barnet ska tala tvåordsmeningar och vid tre år minst treordsmeningar. De flesta treåringar talar också mer än detta. Barnet ställer mycket frågor och kan även själv börja berätta vad det har varit med om. I denna ålder orkar barnet koncentrera sig lite mer vid bokläsning och barnteveprogram. Att spela bordsspel kräver mer koncentration än tv-tittande och är därför bra. Barnet får öva på öga- och handkoordination, vänta på sin tur och även lära sig att vinna och förlora. (Magnusson, Blennow, Hagelin, & Sundelin, 2016, ss. 66-67).

Vid *fyra års* åldern pratar barnet redan ganska mycket och det påminner om vuxnas språk. Man kan säga att språkutvecklingen är så gott som färdig, både uttal och grammatik. En del barn kan ha utmaningar med uttalet av "r" och "s" men det är normalt. Barnets kommunikation är så bra att det även blir förstått utanför familjen. Barnet kommunicerar självständigt och har lärt sig mycket från leken och av att ha lyssnat på böcker. Leken i samspel med andra barn, t.ex. olika rollekar är populärt och fyraåringar har stor fantasi. De

orkar koncentrera sig längre och förstår att man i en kommunikation behöver lyssna på den andra personen. (Magnusson, Blennow, Hagelin, & Sundelin, 2016, ss. 68-69).

En *femåring* kommunicerar som en vuxen med långa meningar och fraser, en start, en mitt och ett avslut. Ibland då barnet berättar något kan det bli långa pauser då de söker det rätta ordet och ibland kan de använda ljudeffekter istället för ord, vilket kan tyda på att de ännu har ett litet ordförråd. Koncentrationen och språkutvecklingen är i princip lika bra som när man börjar skolan vid denna ålder. Barnet ska kunna prata och uttrycka sig tydligt och sammanhängande. Bokstäver brukar intressera och då barnet lärt sig bokstäverna och hur de uttalas brukar det inte ta länge innan det kan läsa korta lättare ord eller t.ex. sitt namn. Vid läsning lär sig barnet en massa nya ord och ordförrådet blir större. (Magnusson, Blennow, Hagelin, & Sundelin, 2016, s. 69).

Skolåldern brukar man prata om då barnet är mellan sju och tolv år. Det händer mycket med barnets kognitiva utveckling i denna ålder. Det börjar skolan och lär sig bl.a. att läsa, skriva och räkna. Läsning är något som stöder barnets kognitiva utveckling, det lär sig nya ord och saker. Koncentrationen och uppmärksamheten är bättre nu än i tidigare åldrar, vilket är bra med tanke på barnets skolgång. Även barnets minnesfunktioner blir bättre och utvecklas i skolåldern. Föräldrarnas åsikter och tankar blir mindre viktiga och barnet är i behov av uppmärksamhet från vänner som är jämnåriga. Barnet jämför sig och sina kunskaper och egenskaper allt mer med andra barn. Stöd från föräldrarna är viktigt i skolåldern och att barnet lär sig att alla utvecklas olika både psykiskt och fysiskt. (Hoffman, Holm, Åhs, & Norkko, 2017, ss. 98-103).

I *ungdomen* (13-17 år) påverkas hjärnan av östrogen och testosteron. Möjligheten till att förändra eller utveckla sin kognitiva utveckling är stor i ungdomsåren, man träffar nya människor, börjar fundera kring vem man vill vara och vad man vill åstadkomma i sitt liv i framtiden. Förmågan att kunna planera, utföra och utvärdera blir bättre i ungdomen än vad den har varit tidigare, det gör det lättare att t.ex. sköta skoluppgifter självständigt utan föräldrarnas hjälp. Att ta mera ansvar och självreglering blir bättre, denna utveckling börjar redan tidigt i barndomen och fortsätter ända in i vuxen åren. Ordförrådet och allmänbildningen fortsätter att utvecklas. (Hoffman, Holm, Åhs, & Norkko, 2017, ss. 120-121).

6.2 Kommunikation med barnet

Eftersom barn och föräldrar i spelet *Familjens Skärgårdsspel* diskuterar och kommunicerar sinsemellan bör vi vara medvetna om barnets olika kommunikationssätt. Samspel till andra människor är en grund för en bra kommunikation. Samspelet börjar redan då barnet föds och tar kontakt med sina föräldrar, det är en viktig grund för barnets kommunikation- och språkutveckling. Den kontakt barnet får med de övriga människorna sker via barnets olika sinnen som t.ex. känsel och hörsel. Barnet behöver ett gott samspel och erfarenheter av att det är intressant och positivt att vara med andra människor för att barnet själv ska kunna börja kommunicera på eget initiativ. Barn lär sig otroligt snabbt och detta gäller även språket. Då barn och vuxna läser t.ex. en bok tillsammans eller är ute och promenerar i skogen lär sig barnet förstå meningen med språket och kommunikationen. Detta är något som byggs upp ända från födseln då samspelet börjar. Vuxna och barn kan uppfatta ord olika p.g.a att barnets ordförråd inte är lika stort, men detta gör det ännu viktigare för de vuxna att faktiskt kommunicera mycket med barnet. Man ska inte rätta barnet då barnet uttalar ett ord fel men man ska heller inte som vuxen börja tala som barnet. T.ex. om barnet säger ”Jag vill ha päjon” så svarar man som vuxen ”Okej du vill ha ett päron, det ska du få”. Men man behöver inte påpeka för barnet att han/hon säger fel. Via samspel lär sig inte barnet endast att kommunicera utan också att umgås och ta kontakt med andra människor, koncentrera sig, turas om, lyssna, använda sig av ljud, förstå kroppsspråk, fysisk kontakt, använda sig av och förstå olika miner. Alla barn är olika och utvecklingen i kommunikation, tal och språk är individuell. Vid skolåldern brukar man säga att den sista barnsligheten försvinner och barnet använder sig av samma språk som vuxna. Talets och språkets utveckling blir långsammare i skolåldern men utvecklas ändå hela tiden. (Launonen, u.d.).

7 Den ungas kognitiva utveckling

Eftersom vår metod *Familjens Skärgårdsspel* är anpassad för hela familjen behöver vi även ta i beaktande ungdomarna. Under ungdomstiden förändras självuppfattningen och medvetenhet om sig själv ökar. Den unga är medveten om sina sociala färdigheter och sitt yttre. I skolan kan man vara tillbakadragen medan man tillsammans med vänner är social, glad och öppen. Under ungdomsåren söker man oftast ännu sig själv och bygger upp ett ”idealt själv”, föreställer sig hur man skulle vilja vara som person, både gällande utseende och inre förmågor. Med åldern minskar den orealistiska uppfattningen om sig själv. (Vilkko-Riihelä & Laine, 2011, ss. 113-114).

7.1 Anknytning under ungdomsåren

Anknytningen är, som tidigare nämnts, en central del av vårt examensarbete eftersom vår metod är anpassad för hela familjen och familjerna ska sätta sig ner tillsammans och spela *Familjens Skärgårdsspel*. Vi har tidigare tagit upp hur barnet förhåller sig till sina föräldrar samt hur anknytningen ser ut. Vi behövde även ha kunskap om hur de ungas anknytning till föräldrarna ser ut.

Under uppväxten och ända fram till skolåldern har hemmet och föräldrarna varit tryggheten och det viktigaste för barnet. Även om individen har ett bra förhållande till sina föräldrar behövs distans från dem i ungdomen. Den unga bygger vanligtvis upp sitt nya jag genom att protestera mot föräldrarna genom bl.a. hemkomsttider, hög musik och är ofta väldigt inåtvänd. Processen under denna tid är väldigt individuell och allas ungdomstid är olika. De unga har väldigt lätt till känslor och humöret är väldigt varierande och de identifierar sig själv oftast med sina vänner. Under denna fas kan det förekomma att den unga prövar på nya saker som t.ex. alkohol och tobak. Trots att den unga behöver distans är ändå föräldrarna viktiga, de behövs för att lägga gränser. Gränserna som läggs upp kommer troligtvis brytas eller protesteras mot men de behövs för att den unga ska känna sig trygg. Utan gränser tar det mycket längre att bli mogen i sig själv. (Vilkko-Riihelä & Laine, 2011, ss. 118-119).

7.2 Vänskap och relationer

I vår metod tar vi i beaktande relationer i och med att de har visat sig vara en bidragande faktor till god hälsa. Betydelsen av relationer och viktiga personer som man har i sitt liv är några av de frågor som diskuteras under spelets gång. Vi har därför valt att söka bakgrundsteori om hur ungdomar ser på relationer för att ha en förståelse och kunskap om detta. Hur påverkas unga av vännerna runt omkring och hur ser kärleksrelationer ut i de unga åren är några saker som tas upp i detta kapitel.

Att göra egna val och vara självständig är viktigt för den unga samtidigt som att ha personer som man kan lita på är viktigt. Den unga söker sig till människor som har lika värderingar och mål, i denna ålder byggs mera bestående vänskapsrelationer. Flickor har vanligtvis sin bästa vän som hon umgås med medan pojkar umgås mer i små grupper. Vännerna ger oftast bekräftelse och uppmuntran som stärker den ungas självförtroende och självkänsla. Även om vännerna ger stöd för den unga kan även relationerna vara stressframkallande. Den unga jämför sig hela tiden med sina vänner och utseendet är hela

tiden i fokus och granskas av människor runt omkring. Gruppen som den unga umgås i kan lätt slå ihop sig och kritisera andra. (Vilkko-Riihelä & Laine, 2011, ss. 119-121).

Även kärleksrelationer börjar vara intressanta och viktiga. I början handlar det mest om att få bekräftelse och att känna att man duger som man är för någon annan. I ett senare skede av ungdomen blir förhållanden allt mer stadiga och långvariga. Att den unga i barndomen har haft en trygg anknytning är till fördel för att våga ingå relationer. Under den tidiga ungdomen växer det sexuella intresset och föreställningar byggs upp. I slutet av ungdomen har den unga byggt upp en mogen sexuell identitet vilket gör att hon/han kan uttrycka sina behov och önsknings. (Vilkko-Riihelä & Laine, 2011, ss. 120-122).

8 Spel som metod

Att använda ett bordsspel som en datainsamlingsmetod kan verka udda men vid närmare eftertanke är det en metod som når hela familjen då både vuxna och barn kan spela spel. Vi valde att använda spel som datainsamlingsmetod eftersom metoden inte har använts så mycket och är därför unik. Eftersom metodens syfte var att undersöka barnfamiljers välmående kan man via ett spel både ställa frågor och se hur familjen fungerar tillsammans.

Vi lever även i en spelkultur nuförtiden men vårt spel är dock mer klassiskt och traditionellt än nutida digitala spel. Spelet hämtar familjen samman och ökar familjens växelverkan och tid tillsammans då vi idag lever i en fartfylld värld. Spelet ger möjligheter att ha tid för varandra på ett lekfullt, lättsamt men konkret sätt. Spelet är som ett verktyg för familjen att se på sina resurser och väcka tankar för varandra samt samla information om hälsan och välmåendet i familjen. Vid utvecklandet av spelet har fakta runt barnfamiljers vardag och hälsa fungerat som grund. I en artikel, *The family research interview*, skriver Julie G Donalek (2009) om att intervjua familjer som grupp och inte endast enskilda individer i en familj. Donalek betonar att då man forskar i familjer så kommer man in på ett heligt och intimt område där processer av mänsklig existens äger rum och att man med familjeintervjuer har goda chanser att ta del av dessa processer. Hon skriver även att hon inte bara vill presentera beskrivningar av familjerna utan även positiva och vårdande möten för dessa familjer. Om intervjun dessutom sker tillsammans med hela familjen kan man kartlägga familjedynamiken inom familjen då enskilda intervjuer inte visar familjens gemensamma åsikter och erfarenheter. (Donalek, 2009).

Att använda spel som datainsamlingsmetod är alltså ett sätt att komma in i eventuella processer inom familjen då spel kan väcka känslor och samarbete krävs av familjemedlemmarna. De här familjerna får dessutom en stund tillsammans som kan vara som ovan nämndes ”positiva” och ”vårdande”. Utifrån att vi frågar frågor under spelets gång får vi ett gemensamt svar från familjen och inte endast från enskilda individer, vilket kan vara värdefull information om hur hela familjen mår i vardagen, i interaktion med varandra. Som vi redan nämnt vill vi skapa insikt och avslöjanden, vilket även Donalek nämner i sin artikel. Det är alltså nyttigt för familjen med en familjeintervju.

8.1 Nyttan med spel

Spel och lek har alltid haft en stor roll för det livslånga och mångsidiga lärandet på olika plan. Spel ska stödja och utvidga utan att ersätta de andra lärområdena som barn och unga har. I undersökningar har man kommit fram till att spel förbättrar reaktionsförmågan, uppfattningsförmågan samt koordinationen mellan ögon och händer. (Tossavainen, Meriläinen, & Harviainen, 2013, s. 32). Enligt utvecklingspsykologin förknippar man leken med kreativitet och lärande, skolor använder sig till exempel av spel för att uppnå ett mångsidigt lärande (Koskimaa, o.a., 2015). Sällskapsspel har bestämda regler som ska följas och ger spänning, tidsfördriv, samhörighet, utveckling samt nöje åt spelarna (Bylund & Kristiansen, 1994). Spel är även något som man använt sig länge av inom t.ex. mentalvården. Genom att spela kort- och bordsspel stärker man gemenskapen, får göra något tillsammans, får vara social samt samarbeta med andra. Att spela stärker också de kognitiva färdigheterna på ett lättisamt sätt. Man har även använt sig av spel mellan patient och närstående för att skapa en social samhörighet som inte behöver ord. Spelet sköter den sociala kontakten och gemenskapen. (Raitio, Kivinen, & Hopia, 2014).

Spelandet är en viktig del av barns och ungdomars liv nuförtiden och därför är det viktigt att även föräldrar är medvetna om detta. Då föräldrarna är intresserade av barnens spelande, blir det en förebyggande faktor för skadeverkningarna som spelandet kan ha. Föräldrarnas aktivitet och kartläggning på barnets spelande kan också i sig minska konflikter som spelandet kan förorsaka. Om föräldrar inte vet någonting om spelvärlden som många barn lever i kan det vara att de inte förstår det alls och börjar därför radikalt begränsa det, även om det inte finns orsak till det. Det att föräldern är positivt inställd till spelkulturen såsom andra hobbyer gör ofta kommunikationen bättre mellan barnet och föräldern. De betyder inte att spelfostran skulle avvika från den övriga fostran i hemmen, det är såklart vanligt att barn behöver tydliga gränser både i frågor som handlar om

spelandet som det övriga livet. I världen vi lever i nu som har en stark spelkultur, måste vi komma ihåg att man som förälder kanske inte kan sätta lika mycket vikt på den barndomen man själv haft, de fostringsfrågor eller utbildningar man har från många år tillbaka, utan mer tänka på att anpassa allt till nutid. Faktum är att barnen lär föräldrarna mycket som tangerar spelandet, och det kan föräldrarna använda till godo i spelfostran med barnet. (Silvennoinen & Meriläinen , 2016, ss. 16-17). Familjedynamiken och familjerelationerna stärker gemenskapen som i sin tur påverkar den individuella hälsa och välfärden, då alla är delaktiga i det vardagliga som berör dem.

Det finns inte så mycket forskning kring att använda spel som en datainsamlingsmetod. Några undersökningar som dock har använt spel som metoder har hittats och kopplats till arbetet och vår datainsamlingsmetod. För att ge ett exempel har Alexander M. Whittam och Whitney Chow utvecklat ett spel som ska fungera som en inlärningsmetod om allvarliga brännskador för sjukskötare, läkare och övrig vårdpersonal på akutvårdsavdelningen. Spelets syfte var att öka och förbättra vårdpersonalens kunskap kring brännskador. I resultatet av spelet kom det fram att det finns för lite forskning och litteratur om användningen av spel som metod för att kunna bedöma om spelet är användbart eller inte. Dock har det varit uppskattat bland vårdpersonalen och de har varit positiva till den nya inlärningsmetoden. Deltagarna rekommenderar spelet även till övrig vårdpersonal som sköter brännskador. (Whittam & Chow, 2017, ss. 1-4) Detta är alltså ett exempel på hur man tidigare har använt bordsspel som någon form av metod och sedan använt dess resultat.

8.2 Datainsamlingsmetoder i spelet

Trots att spelet är vår metod är det uppbyggt av två andra metoder, intervju och observation, eftersom vi har öppna frågor med i spelet och även observerar familjerna under spelets gång. Meningen är att spelsituationen ska bandas in då spelet spelas så att resultaten blir så noggrant dokumenterade som möjligt, men vi gjorde inte det i våra testningar eftersom svaren inte var relevanta för oss då vi testade metoden. För att kunna använda oss av dessa metoder har vi fördjupat oss i information om hur man utför dessa metoder och vad vi som undersökare bör tänka på.

8.2.1 Intervju

Intervju är en metod som används för att samla in data, där människors svar används som källa. Fokus ligger på vad människor gör, tror, känner och vilka åsikter det har. Att använda sig av intervju som datainsamlingsmetod är passande om syftet är att förstå människorna på djupet, vilket inte kan besvaras med endast några kort utformade frågor som via en enkät. (Denscombe, 2016, ss. 263-265). Man får en subjektiv livssyn där personen berättar om sin egen värld och erfarenhet om en specifik företeelse i hans liv eller vardag.

Då man intervjuar är det viktigt att man är objektiv, ställer frågor och ger kommentarer så att personen berättar mera d.v.s. förtydligar sig och fördjupar sig i ämnet som det frågas om. Då den som intervjuas besvarar frågorna är det viktigt att klargöra att det inte finns något regelrätt fel eller rätt svar, utan det som intresserar intervjuaren är att få information om personens levda erfarenhet, upplevelser och uppfattningar. Intervjuaren ska dessutom kunna ställa sådana frågor som hjälper personen att svara djupgående på frågorna, t.ex. med fraserna ”berätta mer” eller ”ge ett exempel”. I och med att man frågar efter den subjektiva erfarenheten och upplevelsen så talar man om ”*narrativ*” undersökning. Annat som intervjuaren bör vara medveten om är att frågorna kan väcka oro och även sätta igång en bearbetning av upplevelser och minnen. Man behöver en bra bandspelare för att få det svagaste ljudet inspelat från intervjun i och med att personer vid känsliga frågor sänker rösten. (Dahlberg, 1997, ss. 97-108).

Då det kommer till att intervjua barn så bör man tänka på att frågorna är så öppna som möjligt så att barnet har möjlighet att välja hur barnet vill svara. I och med att man inte kan ställa specifika frågor åt små barn bör handledaren vara lyhörd och vara beredd att ställa följdfrågor åt barnet. För att kunna ha nytta av intervjun med barn bör man tolka och analysera svaren man får och detsamma gäller för observationer. Svaret som man får är då barns uppfattningar. (Doverborg & Pramling Samuelsson, 2004, ss. 33-38, 46). Det här betyder att intervjuaren bör vara flexibel då det gäller att intervjua barn och att det bör ske på barnets villkor samt dess förutsättningar enligt dess utveckling. För mer information om att involvera barn i en intervju hänvisar vi här till förra årets examensarbete ”*Delaktighetsfrämjande familjeintervjuer*”. Examensarbetena är inom samma projekt och förra årets studerande har lyft fram om hur man bör beakta barnet under en intervju, vad man behöver tänka på osv. (Gustavsson, o.a., 2018).

Att använda sig av *gruppintervju* kan ge fördelar då svaren ger större variation av erfarenheter och åsikter då en fråga kan få flera svar av fler personer. Vid gruppintervjuer är det viktigt att informera att intervjun är frivillig och att personen väljer själv vad som berättas inom gruppen. Gruppintervju bygger på gruppdynamik och deltagarna får känna sig delaktiga, uttrycka sina åsikter, reflektera över andras svar samt få stöd i sina egna svar. (Denscombe, 2016, ss. 267-268). Även inom familjer kan personkemin påverka vad som sägs och inte sägs samt vem som säger det. Enligt Julie Donalek (2009) är det då man intervjuar familjer inte det viktigaste att man får fram personliga tankar och åsikter utan man vill få fram dem via att man ser interaktionen hos familjen. Familjemedlemmarna påverkas av varandra och ändrar sina svar enligt det. Då man intervjuar en familj krävs det att man kan framkalla familjemedlemmarnas olika åsikter och att man hålls engagerad med familjen. Det kan även löna sig att träffa familjen på förhand så att det känns bekvämt och tryggt för alla parter. Det är även viktigt att man förklarar ordentligt vad det förväntas av familjerna och t.ex. påpeka att det finns inga rätt eller fel svar, att det är accepterat med olika åsikter men att man vill undvika strider och strävar mest efter diskussion. (Donalek, 2009). Då vi spelar vårt spel tillsammans med familjerna kan vi alltså informera familjerna om att alla är välkomna att diskutera och besvara frågorna och att allas åsikter är viktiga.

8.2.2 Observation

Deltagande observationer är en datainsamlingsmetod där observatören diskret deltar d.v.s kan befinna sig tillsammans med gruppen som undersöks endera som forskare eller under täckmantel. Observationer görs oftast för att undersöka människors livsstil, kultur eller sociala liv samt för att få en uppfattning om deras levnadssätt. Vi har använt oss av så kallad direkt observation där man ser händelser direkt då de inträffar, i vårt fall under spelets gång. Vissa situationer kräver att man förutom intervjuer och enkätundersökningar har observationer som en kompletterande åtgärd, vilket fördjupar resultatet i undersökningen. Helheten fördjupas genom att man ser kroppsspråket och samspelet mellan personer i praktiken. Deltagande observationer görs så noggrant som möjligt antingen med penna och papper eller med diktafon vad som händer under observationen. En observants alla sinnen kommer till användning vid en observation då man hör, känner, luktar och smakar för att få en helhetsbild av undersökningen. Observatören bör vara väldigt alert men ändå inte bli för fokuserad på endast en sak, utan se helheten som råder just då i den situationen. (Dahlberg, 1997, ss. 90-96).

Nackdelar vid observationer är att det kan vara svårt för en observatör att uppfatta vad som egentligen händer och vad som menas med kroppsspråket. En annan nackdel är att de som observeras blir störda av observationen och inte kan slappna av och vara naturliga. Man gör noga övervägningar med för- och nackdelar förrän man använder observation som forskningsmetod. Det är viktigt att veta vad man ska observera och vid flera observatörer vem som observerar vad. Det underlättar observationen ifall man har färdiga blanketter som är utarbetade för ändamålet. Det som ska finnas med på blanketten är klockslag, datum, plats, vem som observerar och observeras och vilken situationen är. Observationens observationsmaterial ska renskrivas så fort som möjligt medan allt är i klart minne hos observatören. Observatörens rapport ska vara fyllig och så skriven att alla kan följa med observationens gång. (Andersen & Schwencke, 2013, ss. 147-151.) Vår observation görs med hjälp av en observationsblankett där alla spelets temaområden är listade och under spelets gång fyller observatören i korta fraser om vad som observerats. Vi är noggranna med att de som observeras vet om på förhand, att en observation kommer att göras. Det är viktigt att situationen blir så naturlig som möjligt och att familjen inte störs. Efter spelet diskuterar handledarna sinsemellan vad som observerats och resultatet skrivs ner.

8.2.3 Ljudinspelning

Eftersom *Familjens Skärgårdsspel* spelas tillsammans med handledaren och barnfamiljen kan det vara svårt för handledaren att detaljerat hinna dokumentera svaren. Situationen kan även vara livlig då hela familjen deltar, d.v.s. även småbarn. Det kan dessutom uppstå långa och djupa diskussioner som gör det svårt för handledaren att både vara delaktig och hinna dokumentera. Därför har vi beslutat att då metoden används i framtiden ska ljudinspelning fungera som stöd för datainsamlingen. I våra testningar av spelet kommer vi dock inte att göra detta eftersom det centrala inte är att samla information utan att endast testa metoden.

De flesta intervjuer som sker ansikte mot ansikte brukar spelas in just p.g.a. att man inte ska missa något viktigt då man analyserar. De som intervjuas behöver vara medvetna om att intervjun bandas in. Detta är något som i början kan kännas som en obekväm situation men blir mer avslappnad efter en stund. Fördelar med ljudinspelning är att dokumentationen blir fullständig samt att andra forskare kan lyssna på materialet då det analyseras. Nackdelen är att ljudinspelningen endast tar upp det verbala vilket betyder att kroppsspråket uteblir. (Denscombe, 2016, s. 280). Därför har vi kombinerat intervju och observation. På det här sättet kan vi garantera fullständig dokumentation.

9 Familjens Skärgårdsspel

Att komma på ett sätt där man kan samla in information om barnfamiljers hälsa och välfärd på en så ingående och subjektiv nivå som möjligt är en utmaning. Metoden ska inte kännas obekvämt eller för svår för den som undersöks, men resultatet av den ska även vara möjligt att analysera. Då man vill få fram även barns hälsa får inte heller metoden vara tråkig utan istället ska den vara intressant och lockande. Därför anser vi att spel som datainsamlingsmetod är en metod som kunde uppfylla alla dessa kriterier. Hela familjen kan spela, man kan upprätthålla barnens intresse och samtidigt få fram värdefull information om hur familjen i fråga mår och dessutom får familjen samtidigt ha kvalitetstid tillsammans. Eftersom vi vill väcka diskussion i och med att vi ställer frågor och samtidigt även observerar familjens dynamik behöver vi bekanta oss med datainsamlingsmetoderna intervju, observation och ljudinspelning. Dessa metoder i samband med svaren på spelets frågor ger oss förhoppningsvis värdefull information om familjernas välfärd.

I detta projekt har vi utvecklat ett bordsspel för barnfamiljer, vars syfte är att mäta hälsa och välfärd hos barnfamiljer i Åbolands skärgård. Spelet heter *Familjens Skärgårdsspel* och idén är att barnfamiljen ska besvara olika frågor gällande sin vardag och därmed även sin hälsa. Hurdan familjetypen är har ingen betydelse, det viktiga är att familjen är en barnfamilj (se definition i kap. 5). Spelet önskas väcka diskussion, tankar och insikter samt samarbetsanda och utveckling hos familjen i helhet och hos de enskilda familjemedlemmarna, samtidigt som data samlas in.

Spelets botten är en fiktiv bild av Åbolands skärgård som fungerar som spelplan. Idén är att alla familjemedlemmar får välja en egen spelpjäs och med hjälp av en tärning sedan röra sig framåt mellan olika öar i Åbolands skärgård där alla öar har ett eget tema. Då man kommit på en ö, får man lyfta på en spelbricka med en symbol, symbolen förklaras av en handledare och handledaren ställer frågor i anknytning till temat. T.ex. symbolen av ett *hus* betyder att frågor kring hemmet ställs. Meningen är att familjen inleder en diskussion tillsammans med handledaren då frågorna ställs. Spelaren kan även råka på en bonuspärla (se bilaga 2) som kommer att förklaras senare i texten. Då familjen gått till alla utmärkta öar och alla teman är behandlade är spelet slut.

Spelet spelas alltså tillsammans med en eller flera handledare. Handledarens roll är att ställa frågorna under spelets gång, finnas till som stöd och hjälp vid t.ex. diskussion och oklarheter och uppmuntra deltagarna till att svara så uttömmande som möjligt. Före spelet inleds kommer handledaren att ge en introduktion i hur spelet går till, svara på eventuella

frågor och familjen får även läsa spelreglerna (se bilaga 1) tillsammans. Handledaren ska, tillsammans med observatören bemöta familjen på ett respektfullt sätt, leda familjen genom spelet och inte döma eller pressa spelarna. Observatören i sin tur sitter en bit ifrån familjen och handledaren och fyller i en observationsblankett som är gjord för spelet. Observatören iakttar hur frågorna besvaras och hur familjemedlemmarna samarbetar ihop. För att göra detta krävs det att observatören har grundkunskaper hur man observerar och är då t.ex. noggrann med att inte tolka utan endast fundera på hur kroppsspråket är i samband med frågorna. Familjen som spelar får på förhand veta att situationen kommer att observeras. Då spelet spelas av familjen görs även en ljudinspelning för att få resultatet av spelet noggrant dokumenterat. Handledaren måste här vara tydlig med att informera familjen om vad syftet med inbandningen är och hur materialet kommer att behandlas efter att det samlats in.

Åldersgränsen för spelet är fyra år och fastslogs på grund av den bakgrundsinformation vi har angående barnets kognitiva utveckling (se kapitel 6.1) där vi fick veta att barnet i den här åldern kommunicerar självständigt. Språket är även långt utvecklat och det kommunicerar så att andra förstår. Vi anser att fyraåringar är i det skedet av utvecklingen, att man kan lättare få fram barnets perspektiv utan att det missförstås, vilket kanske kan lättare hända med barn under fyra år.



Figur 2 Spelplan (Isa Berglund, 2019)

9.1 En delaktighetsfrämjande metod

Eftersom datainsamlingsmetoden ska vara delaktighetsfrämjande har vi anpassat spelet till hela familjen. För att bättre förstå varför det är viktigt att barnet får vara delaktigt har vi bekantat oss med Unicefs barnkonvention och den svenska socialstyrelsen.

Social- och hälsovårdsministeriets definition på delaktighet är att man är med, påverkar, bryr sig samt att man får ta del av den gemensamma välfärden. Delaktighet har inte varit och är heller inte en självklarhet än idag för alla barn och vuxna. I Finland är det social- och hälsovårdsministeriet som ansvarar för att säkerställa och stärka delaktigheten. De arbetar bl.a. med att förebygga all typ av marginalisering och fattigdom, erbjuder olika tjänster och stöd samt arbetar för att stärka det sociala välbefinnandet bland invånarna. (Främjande av delaktighet, u.d.). I FN:s barnkonvention kan man läsa om olika bestämmelser kring barnets rättigheter. En av de bestämmelser som nämns i barnkonventionen är att *”Barn har rätt att uttrycka sin mening och höras i alla frågor som rör barnet. Hänsyn ska tas till barnets åsikter, utifrån barnets ålder och mognad.”* *”Barn har rätt till yttrandefrihet; att tänka, tycka och uttrycka sina åsikter, med respekt för andra personers rättigheter.”* I Sverige har man röstat för att barnkonventionen ska även bli lagstadgad, vilket kommer att ske år 2020. (Unicef, u.d.).

Inom social- och hälsovården, i vardagen och överallt är det viktigt att barnet ska få uttrycka sina egna synpunkter, åsikter och få bli hörda. Detta för att man ska kunna göra det bästa för barnet och att barnet ska känna sig delaktigt. Detta är som tidigare skrivits en av bestämmelserna i barnkonventionen. Att barnet får uttrycka vad han/hon känner och tycker är en grundläggande princip till att barnet själv får bestämma något. Däremot handlar inte barnets delaktighet om att barnet ska bestämma och vi som vuxna behöver tala om för barnet att det inte endast är barnets åsikter utan, även andra saker leder till ett fastslaget beslut. (Socialstyrelsen, 2016).

Det är alltså viktigt att metoden vi utvecklade inkluderar barnen så att även de får sin röst hörd. Om barnen känner sig delaktiga finns det även större chans att de öppnar sig och vi får mer omfattande information om även deras välmående och hur de upplever sin familj. Dessutom kan spelet ge föräldrarna nya insikter om vad barnet tycker och tänker i ett visst ämne då barnet får vara delaktigt. Spelet ger alltså barnet en möjlighet att få en stund av extra uppmärksamhet av sin familj och får dessutom en chans att säga sina åsikter och uttrycka sina tankar och känslor angående vardagen.

9.2 Frågorna i spelet

Frågorna som ställs till deltagarna i spelet är det mest centrala i vårt arbete och är vad datainsamlingsmetoden bygger på. Därför är det viktigt att frågorna är väl utformade, genomtänkta och verkligen undersöker hur barnfamiljerna mår. De är utformade med syfte att inte vara kränkande men ändå konkreta så att informativa svar fås. Därför är vi noggranna med att familjerna är medvetna om att alla frågor inte behöver besvaras och att man får avstå. Då vi gjort frågorna i spelet har vi utgått ifrån hälsa och välfärd i barnfamiljernas vardag, vilket även vår bakgrundsteori bygger på. Spelet är delaktighetsfrämjande, vilket betyder att hela familjen kan delta och komma fram med egna åsikter och erfarenheter. Alla frågor behöver nödvändigtvis inte besvaras av barnen då vissa ämnen tangerar sådant som endast en vuxen person kan svara på. Handledarna som är med under spelets gång kan vid behov förklara frågorna ytterligare. Ämnen som berörs i spelet är skola/daghem, kost, vård, motion, arbete, relationer, kommunikation, semester, andlighet, hemmet samt valfria ämnen. Frågorna är samlade i en tabell i slutet av detta kapitel (tabell 1).

På grund av att *skolan* är en central och viktig del i barn och ungas vardag och påverkar hur vardagen upplevs anser vi att det är relevant att fundera på detta ämne tillsammans med familjen. Enligt barnneuropsykologen Åse Fagerlund ska skolan vara en trygg plats med trygga relationer som föräldrar, lärare och vänner. (Friström, 2019). För de yngre barnen är *daghemmet* centralt i vardagen och därmed tar vi det i beaktande. Barnets hälsa, utveckling och välbefinnande ska främjas och personalen på daghemmet ska se det individuella barnets behov och respektera det. Även föräldrarna är mycket inblandade och delaktiga då de kommer i kontakt med skola och daghem. Med frågor runt detta kan vi få reda på hur skolan och skolarbetet upplevs, sociala relationer och härmed om skolan är en styrka för barnet eller om det påverkar barnet negativt. (Lag om småbarnspedagogik, 2018). Även *kosten* är en central faktor gällande hälsa och vi vill även lyfta fram det med barnfamiljerna. Syftet med frågorna är inte att få reda på eventuella dåliga matvanor utan att få veta hur de ser på kosten i sin familj och hur matsituationen upplevs, t.ex. införskaffandet och tillagningen av maten och om familjen äter tillsammans eller inte. Kostrekommendationerna förespråkar att barnfamiljer äter tillsammans. Det stöder barnets utveckling gällande mat samt ger familjen en stund tillsammans. (Lyytikäinen, Kuusipalo, & Virtanen, 2016).

Då familjen under spelets gång råkar på symbolen som betyder *vård* får de svara på frågor om upplevelsen av vården i skärgården och hur de upplever sin hälsa. Med detta vill vi undersöka om vården är tillräcklig, utvecklad och trygg, hur familjerna mår och om det hos familjerna förekommer något som kan påverka deras hälsa och välfärd. Enligt hälso- och sjukvårdslagen har alla rätt till likvärdig vård oberoende var man bor (Hälso- och sjukvårdslagen, 2010). *Andlighet* och *inre styrka* som fås av en annan person, en sak eller något man tror på är även något som kan vara relevant i barnfamiljernas vardag. Har alla en gemensam styrka eller är styrkan individuell för familjemedlemmarna. Vad är det som hjälper dem framåt? Enligt Saarelainen (2008) mår individen känslomässigt bättre om den har inre frid. Inre frid eller styrka utvecklar individens bästa med de resurser som finns och detta bidrar i sin tur till att individen slutar kritisera sig själv samt att individen inte behöver leva med osäkerhet och rädsla. Har individen inre frid så har individen kontakt med sitt andliga väsen vilket visar sig att individen slappnar av och får kontakt med sina känslor. Den inre friden visar sig som empatisk, förståelsefull, älskvärd och förlåtande vilket tillåter individen att uppleva glädje och detta återspeglar sig i ens omgivning. (Saarelainen, 2008, ss. 195-196). Vi hoppas alltså att barnfamiljen känner att de har inre frid och vet vilka styrkor de har. Om inte så kan möjligtvis frågorna angående detta väcka diskussion och därmed ge familjemedlemmarna tankar och funderingar kring vilka deras styrkor kan vara. Vi i vår tur får veta om barnfamiljerna t.ex. mår dåligt i sin vardag eller om de upplever att de har styrkan att klara av en stressig vardag och kunna slappna av.

Enligt institutet för hälsa och välfärd är 30 minuter fysisk aktivitet viktigt för kroppen för att orka i vardagen (Social- och hälsovårdsministeriet, u.d.). Här kan vi alltså se att motion påverkar hälsan och symbolen som betyder *motion* tangerar just det här. Vi vill veta hur barnfamiljerna ser på sin vardagliga motion och aktivitet och hit hör t.ex. vardagsmotion, utevistelse, hobbyer och andra aktiviteter som familjen har. Vilket är utbudet i skärgården och upplever familjen det positivt eller negativt med att röra på sig? Är det något de vanligen gör eller händer det lite nu och då? Samtidigt får vi även veta om familjen gör något tillsammans, vilket stärker familjerelationerna. Familjerelationerna diskuteras i samband med kategorin *relationer*. Detta eftersom att sociala relationer är en av hälsans byggstenar (Ryberg, 2006, ss. 33-99) och därmed var viktigt att beakta även då vi undersöker barnfamiljernas relationer till varandra. På denna punkt vill vi även lyfta fram familjens andra relationer utanför familjen som t.ex. med andra vänner. Finns det ett socialt nätverk som stöd och om inte är det något som familjen saknar eller upplevs vardagen bra ändå? I boken Utvecklingspsykologi tas det även upp hur viktig *kommunikation* är inom

familjen. Hurdan kommunikation har familjemedlemmarna i sin familj och vad betyder kommunikationen för dem? Är familjen en trygg plats där man öppet kan uttrycka sig eller kommunicerar man hellre med annat stödnätverk som t.ex. vänner? (Vilkko-Riihelä & Laine, 2006).

På symbolen för *arbete* vill vi se hur barnfamiljerna upplever arbetsituationen, enligt arbetshälsoinstitutet är det viktigt att kunna balansera familj- och arbetsliv. Här kan t.ex. diskuteras arbetsmöjligheterna i skärgården, ekonomi, om arbetsresorna löper eller känns tunga och om föräldrarnas arbete på något sätt påverkar familjen. För att få barnen delaktiga i denna fråga har vi valt att ha med en fråga om vad deras föräldrar arbetar med. Då vi diskuterar arbete vill vi även ta upp familjens syn på *semester* och *fritid*. Som vi tidigare konstaterat är familjetid viktigt och även förmågan att kunna koppla bort arbete och skola. Vi har även konstaterat att barnets delaktighet är viktig och därför diskuterar vi även möjligheterna till att göra någonting tillsammans och om fritiden spenderas tillsammans med barnen. Här kan familjen även få berätta om någonting som de upplever viktigt under ledigheten. (Vastamäki, 2019).

Hemmet är en plats där familjen samlas och spenderar en del av sin fritid och situationerna runt hemmet kan påverka hälsan. Ett hem kan se ut på många olika sätt och det centrala under detta spel är att diskutera hur familjen upplever sitt hem. I skärgården kan man ha varierande boenden då avstånden är längre än på fastlandet. Även olika familjekonstellationer påverkar hur hemmet kan se ut. Det huvudsakliga är att hemmet upplevs tryggt och är ett ställe där man kan slappna av och vara sig själv i vardagen. Under denna punkt vill vi även få fram tankar och åsikter och om familjernas möjligheter är rättvisa med tanke på möjligheterna på fastlandet. Det är viktigt att komma ihåg att alla definierar hem på olika sätt och att trygghet kan se olika ut för olika individer (Vilkko-Riihelä & Laine, 2006, s. 143). I samband med symbolen för *utvecklingsförslag* är tanken att familjen själva ska få lyfta fram sina styrkor som familj och om de vill diskutera något annat gällande sin hälsa och välfärd. De får även komma med förslag angående något som skulle kunna utvecklas för skärgårdsborna.

Tabell 1 Frågor till *Familjens Skärgårdsspel*

Skola/daghem	Berätta om skolan/daghemmet?	Känns något utmanande i skolan/daghemmet?	Vad är det bästa med skolan/daghemmet?
--------------	------------------------------	---	--

Kost	Berätta hur en måltid ser ut hos er?	Vad är viktigt gällande kost för er?	
Vård	Hur upplever ni sjukvården i skärgården?	Hur mår ni?	
Andlighet	Vad är andlighet för dig?	Varifrån får du styrka?	
Motion	Tycker ni om att vara ute? Berätta vilken motionsform du tycker om?	Vad tycker ni om att göra tillsammans?	Har ni några hobbyn? Vadå?
Relationer	Nämn en person som är viktig för dig. Vad är god gemenskap för er?	Finns det ett nätverk i er omgivning?	Vad betyder familjen för er?
Kommunikation	Vad betyder kommunikation för er familj?	Hur känns det att prata om motgångar?	Hur uppmuntrar ni varandra i familjen?
Arbete	Hur ser arbetsmöjligheterna ut? Hur långa arbetsdagar har ni?	Vad jobbar dina föräldrar med? Hur ser ni på ekonomi?	Berätta om ditt drömyrke?
Semester & fritid	Vad är semester för er?	Har ni möjlighet att ha semester tillsammans?	Hur ser er semester ut?
Hemmet	Hur bor ni? Med vem bor du?	Vad är ett tryggt hem för dig?	Vad är positivt/negativt med att bo här?
Utvecklingsförslag	Finns det någonting som ni vill utveckla i er		

	familj?		
--	---------	--	--

Vi har varit noggranna med att spelet ska vara roligt och lättsamt samtidigt som vi varit tvugna att ställa relativt direkta frågor så att resultatet av undersökningen i framtiden ska kunna bli så omfattande som möjligt. Vi är dock inte ute efter att söka problem hos familjerna utan på ett allmänt plan se hur barnfamiljerna mår i skärgården då alla familjer har styrkor samt utmaningar i sin vardag.

9.3 Bonuspärlan

För att *Familjens Skärgårdsspel* också ska ha en rolig och mer aktiverande sida för barnen och familjen, finns det även så kallade bonuspärlor på vägen mellan öarna. Bonuspärlorna är i form av spelbrickor och de föreställer en snäcka med en pärla i. Varje bonuspärla är olik och till varje pärla hör en gåta, en fysisk rörelse och en fråga (bilaga 2). Dessa är sådana aktiviteter som ger familjen en kort stund där de får göra något tillsammans, ett sorts pausprogram speciellt för barnen då spelet annars kan bli långtråkigt. Bonuspärlan är dock något man inte behöver ha med i spelet då man spelar med äldre barn som orkar koncentrera sig utan den.



Figur 3 Kort till bonuspärlan

10 Utförande av metoden

För att veta om vår utvecklade datainsamlingsmetod är en metod värd att utveckla vidare och möjligen användas i framtiden måste den testas. I ett tidigt skede av

utvecklingsprocessen av metoden bestämdes att vi skulle testa spelet tillsammans med två olika familjer med barn i olika åldrar. Tyvärr var det svårt att hitta familjer som kunde ställa upp och slutligen spelades spelet med familjer där barnen var i ungefär samma åldrar, ca mellan fyra och nio år, och därmed testades inte spelet med en familj där ungdomar ingick. Dock kunde vi konstatera att de olika familjerna var unika i sig och gav oss olika resultat.

Före de så kallade ”riktiga” testningarna utfördes pilottestningar med våra, skribenternas, familjemedlemmar för att se hur spelet fungerade i praktiken och om det fanns någonting viktigt och nödvändigt vi hade glömt att ta i beaktande. Här var den första testningen av frågorna av stor vikt vid pilottestningarna då det kunde vara värdefullt att ”smaka på” frågorna före de ställdes till testfamiljerna. I dessa pilottestningar försökte vi få in både barn och ungdomar så att vi kunde få en bild av om spelsituationen blir annorlunda med tanke på ålder och om åldersgränsen måste justeras.

10.1 Pilottestningar med barn och ungdomar

Under den första pilottestningen deltog en förälder, ett barn på åtta år och en 16-åring. Då vi piloterade hade vi mycket ja- och nej- frågor vilket gjorde att det blev korta svar och ingen diskussion. Bonuspärlan var något som uppskattades och var roligt enligt barnet och gjorde även så att barnet orkade sitta med under hela spelets gång och det blev mer spänning i spelet. Den respons vi fick av familjen var att använda spel som en delaktighetsfrämjande datainsamlingsmetod är bra men att vi ännu behöver bearbeta frågorna och göra dem mer tydliga. Vi utarbetade frågorna till mer öppna frågor för att få djupgående svar och diskussioner. Dessa frågor använde vi oss av då vi gjorde den riktiga testningen.

Den andra pilottestningen blev aningen halvhjärtad och slutligen ställdes frågorna endast till den enda deltagaren ur familjen, en 17-årig pojke. Pojken svarade till en början mycket ytligt på frågorna men med mer förklaring om vad frågan handlade om kunde han utveckla sitt svar. Här uppmärksammades att frågorna måste förtydligas. Bonuspärlan blev en kort rolig paus men aktiviteterna passade inte en 17-åring då han ansåg att de var för lätta och kändes löjliga och därmed bestämdes att bonuspärlan endast är till för de yngre barnen. Diskussionerna blev även korta och spelet gick mycket snabbt framåt men här deltog endast en person, då spelet testas med en familj tar det mer tid. I övrigt upplevdes spelet som attraktivt och väckte intresse.

10.2 Spelet testas

Gruppen som utvecklat spelet har bestått av fyra skribenter. Före testningarna gjordes valde vi att dela upp oss i par eftersom vi ansåg att spelsituationen kan kännas ansträngd och inte neutral och jämlik om vi är för många. I testningarna har vi använt oss av olika familjekonstellationer där den ena familjen bestod av en mamma och ett barn och den andra av mamma, pappa och två barn. Familjerna kontaktades via bekanta personer till oss där vi först sökte intresse och sedan skickade ut ett informationsbrev, vilket innehöll information om testningen av projektet, datainsamlingsmetoden, vilka rättigheter de som informanter har och våra kontaktuppgifter (se bilaga 5). Vi åkte sedan parvis ut till de olika familjerna till den plats och på den tidpunkt som familjerna själva valt och tog med oss något litet som tack för att vi fick komma och spela. Spelet spelades sedan vid ett bord tillsammans med familjen. Under testningarna spelade vi inte in familjens svar eftersom det centrala i det här skedet inte var att samla in data utan att testa metoden vi utvecklat.

10.2.1 Första testningen

Den första testningen av metoden utfördes med en familj som bestod av en förälder och ett barn på fyra år. Vi började med att presentera spelet kort i och med att familjen redan hade fått ett informationsbrev på förhand. Informationsbrevet innehåller sådant som kan vara bra att tänka på och veta på förhand före man börjar spela spelet. Tyvärr hade både föräldern och barnet en lång arbets- och daghemsdag bakom sig men oavsett det orkade både föräldern och barnet bra med att ändå delta aktivt i spelet. Barnet uttryckte flera gånger under spelets gång att hen tyckte det var roligt och orkade även sitta och följa med i spelet tills det var slut. Vi valde ändå att avbryta på slutet eftersom barnet var hungrigt och vi hade bara en spelbricka kvar, det betyder att några frågor blev obesvarade.

Vi märkte att några frågor ännu inte är formulerade så att man kan ställa dem till barnet. Detta är något vi var förberedda på men har även haft i tankarna att barnet inte ska behöva svara på alla frågor utan att föräldrarna svarar, men det kan ändå göra barnet delaktigt genom att förklara för barnet. Som handledare i spelet kan man också tydligare berätta att enbart föräldern kan svara på vissa frågor. Bonuspärlan var något som var uppskattat och gjorde det lättare för barnet att koncentrera sig. Barnet kände sig delaktigt och tyckte det var roligt att få göra något tillsammans. Spelet gick bra att spela med en fyraåring men vi insåg att man kanske inte får ut den information som man vill utan endast ett ytskrap. Men resultat beror mycket på familjedynamiken och föräldrarna, hur de öppnar upp sig och vill

besvara frågan. Det betyder att ett slags ansvar överlämnas på personen som besvarar frågan.

Observationen var något vi kände var opassande i just denna situation och miljö, så vi deltog båda som handledare under spelets gång. Vi satt alla fyra väldigt nära varandra runt ett bord vilket gjorde att det kändes onaturligt att observera. Vi bestämde att vi i nästa testning kommer att vara tydligare med rollerna men att ändå sträva till att göra det på ett så naturligt sätt som möjligt. Vi kom efter testningen på att observatören gärna får sitta lite avsides och endast fundera och koncentrera sig på observationen. Dock observerade vi såklart under spelets gång och diskuterade sedan spelet efteråt. Vi hade båda i det stora hela märkt av samma saker, vissa frågor var obekväma att svara på och andra var väldigt lätta. Vi utgår såklart ifrån att spelet ska vara passande för olika slags familjer, men man måste ändå tänka på att alla människor tolkar och upplever frågorna och spelet på sitt eget sätt. Responsblanketten gavs till familjen för att få feedback om metoden. Familjen gav inga utvecklingsförslag men tyckte att spelet var roligt och lätt att spela.

10.2.2 Andra testningen

Trots svårigheter att hitta ytterligare en lämplig familj som vi kunde testa vårt spel med hittade vi till slut en familj. Familjen bestod av mamma, pappa, en åttaårig flicka och en sexårig pojke. Testningen skedde en sen eftermiddag då alla hade kommit hem från respektive jobb, daghem och skola men intresset för spelet var ändå stort från första stund, speciellt då familjen hade kopplingar till Åbolands skärgård. Med på plats var två av oss spelutvecklare där en av oss satt vid ena änden av bordet och observerade och den andra handledde familjen i spelet och ställde frågorna. Situationen var från början mycket naturlig och vi hade en känsla av att det skulle ha kunna vara vilket bordsspel som helst som spelades.

Då spelet inleddes var det mamman i familjen som tillsammans med handledaren tog initiativ och förde sin familj in i spelet. Hon var noggrann med att även berätta för sina barn att om det är någonting man inte vill svara på så är det acceptabelt att stå över. Pojken i familjen var genast med från början och svarade ivrigt på frågorna medan flickan var aningen blyg. Dock öppnade sig även flickan efter en stund och det uppstod öppna, innehållsrika och intressanta diskussioner mellan familjemedlemmarna. Många gånger förvånade barnen även sina föräldrar med att svara på ett visst sätt och föräldrarna både berömde och ifrågasatte sina barn så att det blev en diskussion. Barnen kom även fram med

viktiga faktorer i vardagen, t.ex. om vem som kan hjälpa dem vid problem. Föräldrarna uppmuntrade varandra till att svara och funderade tillsammans på sin livssituation. Alla i familjen kom med synpunkter och alla verkade vara överens om svaren på frågorna och svarade gärna. Dock kändes några frågor svåra att förstå, även för de vuxna trots att de förklarades, vilket vi kommer att ta i beaktande och reflektera kring i analysen. Växlingen mellan vem som svarade var jämn och de frågorna barnen inte kunde svara på diskuterades sinsemellan av föräldrarna och barnen kom sedan snabbt med tillbaka i diskussionen.

Resultatmässigt kan vi konstatera att frågorna anpassades och även ändrades till en viss grad under spelets gång vilket kan påverka metodens tillförlitlighet. Vissa frågor var även svåra att förstå och familjen hade svårt att utveckla något svar. Stegen mellan öarna är även för många och vi var tvugna att "fuska" genom att spelarna fick gå till den närmaste ön då det var deras tur och kastade inte alls tärningen då spelet på så vis skulle ha räckt för länge. Ett av barnen blev lite rastlöst i slutet. Familjens utvecklingsförslag utifrån responsblanketterna var sammanfattningsvis att symbolerna för de olika temaområdena kunde ha varit tydligt förklarade på spelplanen, korten för bonuspärlan kunde ha varit mer tilltalande och att vissa frågor kunde ha varit tydligare ställda. Barnen tyckte dock att speciellt spelpjäserna var fina och att det var roligt att spela. Responsen handlade alltså främst om det estetiska och till en del om frågorna. Vi själva upplevde stundvis att frågorna möjligen inte gav oss tillräckligt med information, att det var svårt att observera då gränsen till att tolka är liten och att det i framtiden är lättare att utvärdera då situationen spelas in. Dock inser vi att vi nu har en bild av hur vårt spel fungerar i praktiken, vilket var det som var meningen med denna testning. Det finns små saker att fästa på i spelet för att få det smidigare och att det ska kunna användas i framtiden.

10.3 Utvecklandet av spelet

Hur kom spelet *Familjens Skärgårdsspel* till och hur har vår arbetsprocess sett ut? Eftersom syftet var att utveckla en delaktighetsfrämjande datainsamlingsmetod krävdes det en hel del kreativitet och insamling av information. I arbetsprocessens början analyserade vi vad som kunde få en familj delaktig och hur man kunde göra datainsamlingsmetoden så rolig och intressant som möjligt för hela familjen. Då idén spel som metod kom fram påbörjades en omfattande brainstorming där idéer och tankar väcktes och utvecklades utifrån den litteratursökning vi gjorde. Vi gjorde en tidsplan som följdes till en början men vi insåg snabbt att vissa delar tog mycket mer tid än vad vi först planerat. Spelet började tidigt ta sin form men det krävdes att fördjupa sig i ytterligare information om vad som kan

påverka en barnfamiljs vardag. Enligt Forskningsetiska delegationen (TENK) krävs ett hederligt, omsorgsfullt och noggrant förfaringssätt då det görs en forskning (Forskningsetiska delegationen (TENK), 2012) och därmed ville vi vara säkra på att noggrant ta alla aspekter i beaktande och fördjupa oss i dessa. Vi använde oss av relevant och tillförlitlig litteratur och skrev alltid ner vad vi hade kommit fram till.

I samband med spelet används datainsamlingsmetoden intervju, där handledaren ställer frågor till familjen som tangerar deras vardag. Då vi utvecklade frågorna var vi tvugna att vara väldigt noggranna med att frågorna inte missförstås och att de inte är kränkande. Dessa frågor kan vara känsliga och därför ser vi till att informera familjerna om att de när som helst får avbryta spelet eller avstå från att svara på frågor. Frågorna utarbetades men lämnades sedan till ett senare skede då de skulle utformas enligt relevant innehåll och till det här behövde vi få mer grundteori om teman som berör familjelivet. Denna teori delades upp mellan gruppmedlemmarna där alla hade ansvar över att ta reda på information om sitt egna område och sedan skriva det som en del av arbetet. Texten finslipades efter varje del och kontroll av att alla källor angetts korrekt gjordes, även detta enligt Forskningsetiska delegationens centrala utgångspunkter som säger att man i utförandet av en forskning måste ta andra forskares arbete i hänsyn och hänvisa till dem (Forskningsetiska delegationen (TENK), 2012). För att spelet inte skulle bli för enformigt och långtråkigt för de yngsta barnen utvecklades i det här skedet även den så kallade bonuspärlan. Bonuspärlan innebär att barnet får aktivera sig ensam eller tillsammans med sina föräldrar genom att göra något fysiskt eller svara på en gåta. Enligt FN:s barnkonvention har barnet rätt att uttrycka sig och svara på frågor som rör barnet (Unicef, u.d.) och barnet har även rätt till att få känna sig delaktigt (Socialstyrelsen, 2016). Förutom att barnet får svara på frågorna i spelet så tas deras delaktighet ytterligare i beaktande i och med bonuspärlan.

Då teoridelen var färdigskriven påbörjades utvecklandet av spelet. En bild av hur spelplanen skulle se ut hade vi tidigt klart men vi tog hjälp av en studiekamrat för att designa och göra spelplanen så som vi ville ha den. Spelplanen skulle vara färggrann och tilltalande för barnen men även vara tydlig. Den skulle även gärna avspegla Åbolands skärgård då det är där undersökningen är menad att göras. Till spelet lagades hemmagjorda spelpjäser, kort med aktiviteter till bonuspärlan och andra tillbehör skaffades. Härefter skrevs spelreglerna ner, en responsblankett som familjerna efteråt skulle få fylla i gjordes och en observationsblankett där handledarna fyller i små iakttagelser de gör under spelets gång utformades. Även ett informationsbrev skrevs som sedan skulle skickas till familjerna

så att de på förhand fick veta hur testningen av spelet skulle gå till. Informationsbrevets innehåll diskuterades väl då vi ville att innehållet skulle vara så tydligt, kortfattat och informativt som möjligt. Alla dessa ovannämnda dokument som gjorts finns samlade som bilagor i slutet av examensarbetet.

Före testningarna av metoden utfördes, gjordes två pilottestningar med familjemedlemmar till oss. Syftet med dessa var att få en första bild av hur det känns att spela spelet och hur det tas emot av spelarna, om det är något vi helt förbisett eller om något saknas. Efter pilottestningarna utfördes de riktiga testningarna och resultatet av dessa skrevs sedan noggrant ner. Testningarna utfördes med två olika familjer där två av skribenterna fungerade som handledare. I slutet av processen diskuterades resultatet av testningarna och hur metoden ännu kan utvecklas, detta skrevs sedan ner i arbetet som analys av metoden. Respons av familjerna mottogs i ett senare skede och togs i beaktande i analysen av arbetet.

11 Analys av metoden

Då man gör en analys av en datainsamlingsmetod funderar man på metodens validitet, vilket betyder hur bra metoden samlar in den data som är menad att samlas in. I vårt fall funderade vi på om *Familjens Skärgårdsspel* verkligen mäter hälsa och välfärd i skärgården hos barnfamiljer. Man bearbetar det material som man samlat in och vid behov hittar gemensamma variabler för att kunna se hur metoden fungerar. (Notter & Hott, 1996, s. 118). I vårt fall har metoden testats och utifrån detta har vi kunnat utvärdera hur lämplig metoden är som datainsamlingsmetod. Eftersom vi behövde få veta om vår datainsamlingsmetod, *Familjens Skärgårdsspel*, är en lämplig metod för att samla in data om hur barnfamiljer i Åbolands skärgård mår och om den kan användas i framtiden, har vi testat metoden och sedan analyserat den. Metoden har dock endast testats med två familjer, vilket innebär att analysen inte kunde bli så omfattande. För att metoden i framtiden ska kunna användas måste den testas med flera olika familjekonstellationer och med ett större antal familjer. Dessutom är metoden i det här skede inte färdig utvecklad då tidsramen är knapp. Utifrån de få testningar vi har haft har vi dock fått en lite inblick i hur lämplig vår metod är.

Testningarna visade att familjerna i och med spelet kan reflektera över sin vardag och ämnen som vanligtvis inte alltid diskuteras i vardagen öppnas upp här. Familjerna reflekterade över både sina positiva och negativa vardagliga händelser, t.ex. positivt att

familjen har en stabil ekonomi och negativt att man kunde sträva till att ha mer gemensam tid. Testningen visade att hela familjen kunde vara med och spela och därmed är detta en delaktighetsfrämjande metod. Alla i familjen svarade på alla frågor samt fyllde på varandras svar, diskussion uppstod. Det aktiverande pausprogrammet ”*bonuspärlan*” visade sig vara en behövlig och omtyckt del av spelet, då både föräldrarna och barnen ivrigt deltog. Barnen sa att det var roligt och föräldrarna tyckte det var ett bra avbrott i spelet, vilket stärkte barnens koncentration. Utifrån den respons vi fått via responsblanketten (se bilaga 4), upplevdes spelet roligt, lätt och tilltalande. Utöver detta gavs även estetiska förbättringsförslag som t.ex. att ämnessymbolerna kunde varit målade på spelplanen, sträckor mellan öarna var för långa och en bonuspärla kunde varit en symbol på bonuspärlkortet.

Då vi tänker på vad som kunde förbättra vår datainsamlingsmetod, kommer vi fram till att för att spelet i framtiden ska kunna användas behöver frågorna vidareutvecklas. Frågorna bör vara tydligare, så att de är så lättförståeliga som möjligt och utformade med ett mer vardagligt språk. För att metoden ska mäta det den är menad för bör frågorna vara relevanta för ämnet så att informativa svar ska fås. Vissa ämnesområden speciellt andlighet och kommunikation var svåra för familjen att förstå och behövdes förklaras mer och här kan vi fundera om de ska behandlas i spelet eller ej. Vi insåg även att den som observerar bör vara kunnig och professionell för att kunna utföra det korrekt, i nuläget har vi inte tillräckligt med kunskap för detta. Observationsblanketten kan vidareutvecklas då man har mer kunskap om observationer.

Testningarna utfördes både i hemmiljö och på en allmän plats. Platserna valdes av familjerna och så även tidpunkten. Då vi jämför platserna med varandra kan vi fundera om en trygg hemmiljö skapar en naturlig stämning eller om situationen kan kännas påträngande, obekvämt och påverka resultatet. En allmän plats kan kännas otrygg, inte lika naturlig men kan däremot upplevas som neutral. Ur familjens synvinkel finns det både för- och nackdelar med båda platserna. I framtiden behöver man fundera över var det är lämpligast att utföra metoden. Exempel kan vara barnrådgivning, skolhälsovård, daghem eller ett undersökningsteam som åker till familjerna och utför metoden. Om metoden kommer att användas t.ex. på barnrådgivningen så kan samma handledare spela spelet och observera under spelets gång. På barnrådgivningen observerar man redan barnet då de utför olika uppgifter enligt Lene, vilket är en bedömning av neurologisk utveckling hos barn mellan två till sex år (Valtonen, 2018). Den som utför metoden bör vara professionell inom social- och hälsovården men även ha en fördjupad kunskap om forskning eller så kan

ett helt professionellt team inom området arbeta med metoden. Förhoppningsvis kommer konceptet för *Familjens Skärgårdsspel* efter ytterligare utveckling kunna användas även inom andra områden med andra teman än endast för att mäta hälsa och välfärd.

Den största utmaningen som kommit fram under arbetsprocessen har varit att hitta relevanta vetenskapliga undersökningar som behandlar ämnet från tidigare. Bordsspel som datainsamlingsmetod är en svagt beprövad metod vilket innebär att få undersökningar har gjorts som är ändamålsenliga för vårt arbete. Andra utmaningar som kommit fram är förknippade med frågorna som använts i spelet. Detta eftersom att datainsamlingsmetoden skulle vara delaktighetsfrämjande och anpassad till barn i åldern fyra år och uppåt. Frågorna skulle vara tydliga, relevanta, åldersanpassade och vi var tvugna att beakta ett etiskt tillvägagångssätt så att ingen skulle känna sig kränkt. Utöver detta skulle frågorna verkligen mäta syftet med metoden, vilket i vårt fall är hälsa och välfärd bland barnfamiljer. Spelet i sig skulle anpassas för en hel barnfamilj, olika sorters familjer och med barn i olika åldrar på olika utvecklingsnivåer. I vardagen finns dessutom många faktorer som påverkar livet och vi var tvugna att begränsa vilka ämnesområden vi ville undersöka och behandla.

12 Diskussion

Inom ramen för projektet *Skärgårdsliv* har en ny delaktighetsfrämjande metod utvecklats, vilket var syftet med examensarbetet. Metoden utvecklades på basen av en litteraturöversikt och är i form av ett bordsspel vid namn *Familjens Skärgårdsspel* som samlar in data om barnfamiljers hälsa och välfärd i skärgården. Litteraturöversikt användes eftersom bakgrundsteori behövdes för att utveckla metoden. Spelplanen är en fiktiv bild av Åbolands skärgård. Under spelets gång besvarar familjerna frågor som ställs av en professionell handledare då de med hjälp av sin spelpjäs rör sig fram mellan öarna på spelplanen. Frågorna undersöker barnfamiljens vardagsliv inom olika ämnesområden. Samtidigt observeras och ljudinspelas spelsituationen, för att öka tillförlitligheten för undersökningen.

Utgångspunkterna för datainsamlingsmetoden var frågeställningarna ”*Hur kan man med hjälp av spel samla in data om hälsa och välfärd?*” och ”*Hur utvecklar man en datainsamlingsmetod där hela familjen kan delta?*”. Den första frågeställningen besvarades genom att vi funderade på hur en datainsamlingsmetod kan vara rolig, delaktighetsfrämjande, kännas naturlig men samtidigt ge information. Undersökningar

visar att spel är ett kreativt och nöjsamt tidsfördriv, som ökar gemenskapen och stärker kommunikationen inom familjen. Eftersom vi idag lever i en spelkultur är spelandet även något som känns naturligt för de flesta. I och med att man i ett spel kan involvera flera olika datainsamlingsmetoder, i vårt fall intervju och observation, är metoden ändamålsenlig i syfte att utveckla en delaktighetsfrämjande metod. I ett spel som datainsamlingsmetod kan man fritt välja hur man samlar in information och i vårt fall har vi använt oss av frågor som undersöker hälsa och välfärd. Frågorna kan se ut på olika sätt samt hämta svar på ämnen som handlar om hälsa och välfärd. I vårt spel besvaras frågor gällande barnfamiljers vardagsliv och då främst ur en fysisk, psykisk och social synvinkel. Det har dock varit svårt att hitta stöd i hur man utvecklar ett spel som datainsamlingsmetod inom social- och hälsovården då vi inte hittat så mycket tidigare forskning inom ämnet.

Den andra frågeställningen handlar om att utveckla en datainsamlingsmetod som passar hela familjen. I ett spel kan hela familjen delta, vilket gör spelet till en delaktighetsfrämjande metod. Då vi fördjupat oss i familjerelationer och familjedynamik har vi kunnat utveckla metoden så att den lämpar sig för familjer. Vi har lärt oss att den vuxna och barnet lär av varandra och därför är spel en bra metod för att samla deras gemensamma tankar och åsikter under spelets gång. Då vi även vet att det finns olika sorters familjer och situationer inom familjerna har vi kunnat anpassa frågorna så att de blir etiskt rätt och inte styrda så att vi får det svar vi önskar. För att utveckla en metod där hela familjen med barn i olika åldrar kan delta fördjupade vi oss även i barns och ungas kognitiva utveckling med fokus på kommunikation. Barnet är språkligt och socialt utvecklad i fyraårs ålder så att de blir förstådda utanför sin familj och orkar koncentrera sig på diskussionen och därför valde vi att fyra år är en passlig åldersgräns för att kunna samla information med ett barn. Vi tog även den ungas kognitiva utveckling i beaktande. Denna information behövs då spelet spelas i framtiden så att man kan förstå barnet och den unga och vad som är viktigt för dem i olika åldrar. Det är även viktigt att frågorna i spelet anpassas till alla åldrar.

Ett gott samspel inom familjen gör det även lättare att kommunicera och vår metod stöder detta. Barn utvecklas dock olika och då vi besvarade denna frågeställning stötte vi på utmaningar gällande anpassande av frågor och aktiviteter så de passade och tillfredsställde alla utvecklingsstadier. I utvecklandet av metoden har vi inte kunnat beakta eventuella svårigheter som t.ex. sjukdomar eller funktionsnedsättningar då tidsramen har varit kort och vi har varit tvugna att begränsa vårt arbete. Arbetsprocessen beskrivs i kapitel 10.3.

Då vår metod är utvecklad för att användas inom social- och hälsovården har vi beaktat lagstiftning och styrdokument eftersom vi som professionella är tvugna att arbeta utgående från dessa. Även som metodutvecklare bör vi följa den Forskningsetiska delegationens direktiv vad gäller de etiska aspekterna. Eftersom vi bl.a. baserat arbetet på ovannämnda bestämmelser kan vi konstatera att det arbete som gjorts är tillförlitligt. För att ytterligare öka tillförlitligheten har även andra vetenskapliga källor använts. Vid utvecklandet av datainsamlingsmetoden har vi varit en grupp med studeranden från tre olika yrkesgrupper; socionomer, sjukskötare och hälsovårdare. Det här gör att vi har kunnat använda oss av olika källor, bakgrundsinformation och erfarenheter, vilket stärker tillförlitligheten i arbetet. *Familjens Skärgårdsspel* är ännu inte en tillförlitlig metod då den endast testats två gånger då tidsramen var för kort och det var svårt att hitta frivilliga familjer som ville delta i testningarna. Frågorna i spelet är ännu inte heller utvecklade så att de mäter det som ska undersökas på ett omfattande sätt. Frågorna ställs på olika sätt vid varje speltillfälle då de alltid anpassas enligt familjen, det krävs att frågorna fastställs så att de ställs på samma sätt vid varje speltillfälle. Om mer forskning kring spel som datainsamlingsmetod hittas, ökar tillförlitligheten för examensarbetet och spelet.

Sammanfattningsvis kan vi konstatera att datainsamlingsmetoden vi utvecklat blev delaktighetsfrämjande, rolig och estetiskt vacker. Trots att den ännu behöver utvecklas är metoden något som kan ge social- och hälsovården möjligheter att på ett kreativt sätt samla in data om barnfamiljers hälsa och välfärd. Denna data kan förhoppningsvis bidra till att öka barnfamiljernas välmående och välfärd i skärgården och därmed hålla skärgården levande.

Källor

- Andersen, E. S., & Schwencke, E. (2013). Observationer. i E. S. Andersen, & E. Schwencke, *Projektarbete - En vägledning för studenter* (ss. 147-151). Lund: Studentlitteratur Ab.
- Bell, J., & Waters, S. (2016). *Introduktion till forskningsmetodik* (5 uppl.). Lund: Studentlitteratur AB.
- Branzell, G., & Valodius, O. (2009). *Relationsboken - Konsten att relatera till dig själv och andra*. Falun: ScandBook.
- Bylund, P., & Kristiansen, K. (1994). *Samspel - Arbetslivets psykologi i transaktionsanalytiskt perspektiv*. Borås: Natur och kultur.
- Carlsson, B. (1999). *Grundläggande forskningsmetodik* (2 uppl.). Göteborg: Liber AB.
- Dahlberg, K. (1997). *Kvalitativa metoder för vårdvetare*. Lund: Studentlitteratur.
- Davidsson, S., & Juslin, E. (2016). *Det resursstarka barnet*. Vasa: Yrkehögskolan Novia.
- Denscombe, M. (2016). *Forskningshandboken- För småskaliga forskningsprojekt inom samhällsvetenskaperna*. Lund: Student litteratur.
- Donalek, J. (den 16 03 2009). The family research interview. *NurseResearcher*, 16(3), 21-28. Hämtat från <http://ezproxy.novia.fi:2052/login.aspx?direct=true&db=afh&AN=39457864&site=ehost-live> den 13 03 2019
- Doverborg, E., & Pramling Samuelsson, I. (2004). *Att förstå barns tankar - Metodik för barnintervjuer*. Stockholm: Liber.
- Familj och levnadsförhållanden*. (den 5 9 2018). Hämtat från Institutet för hälsa och välfärd: <https://thl.fi/sv/web/barn-unga-och-familjer/forskningsresultat/familj-och-levnadsforhallanden>
- Forskningsetiska delegationen (TENK)*. (u.d.). Hämtat från Etikprovning inom humanvetenskaperna: <https://www.tenk.fi/sv/etikprovning-inom-humanvetenskaperna> den 13 03 2019
- Forskningsetiska delegationen (TENK)*. (2012). Hämtat från God vetenskaplig praxis och handläggning av misstankar om avvikelser från den i Finland: https://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK_ohje_2012.pdf den 7 2 2019
- Främjande av delaktighet*. (u.d.). Hämtat från Social- och hälsovårdsministeriet: <https://stm.fi/sv/delaktighet>
- Friberg, F., & Öhlén, J. (2014). Från barndom till ungdom - den växande människans omvårdnadsbehov. i K. Enskär, & M. Golsäter, *Omvårdnadens grunder* (ss. 91-97). Pozkal: Studentlitteratur Ab.
- Friberg, F., & Öhlén, J. (2014). Livsstil och hälsa. i K. C. Ringsberg, *Omvårdnadens grunder* (ss. 405-406). Pozkal: Studentlitteratur Ab.

- Friström, P. (1 2019). *Fråga hur ditt barn mår*. Hämtat från Hem och skola i Finland: <https://www.hemochskola.fi/2019/02/28/fraga-hur-ditt-barn-mar/>
- Gustavsson, L., Järvi, I., Karlsson, A., Kaskinen, D., Kullberg, A., Mård, F., . . . Söderman, L. (2018). Delaktighetsfrämjande familjeintervjuer. *Delaktighetsfrämjande familjeintervjuer*. Åbo, Åbolands skärgård, Finland: Yrkes högskolan Novia.
- Halme, N., & Laitinen, K. (den 17 12 2018). *Institutet för hälsa och välfärd*. Hämtat från https://thl.fi/sv/web/thlfi-sv/-/enkaten-halsa-i-skolan-familjens-gemensamma-tid-hanger-starkt-ihop-med-barnets-valmaende-och-inlarning?redirect=https%3A%2F%2Fthl.fi%2Fsv%2Fweb%2Fbarn-unga-och-familjer%2Fingangssida%3Fp_p_id%3D101_INSTANCE_ysEQnwpZ1E37%26den%2022%2001%202019
- Hoffman, S., Holm, K., Åhs, V., & Norkko, C. (2017). *Sinne-Människan i utveckling*. Schildts & Söderströms.
- Institutet för hälsa och välfärd. (den 31 5 2018a). *Indikatorn: Svårt att diskutera med föräldrarna*. Hämtat från Institutet för hälsa och välfärd: https://sampo.thl.fi/pivot/prod/sv/ktk/ktk4/summary_perustulokset?alue_0=235769&mittarit_0=200010&mittarit_1=199261&mittarit_2=199681
- Institutet för hälsa och välfärd. (den 31 5 2018b). *Indikatorn: En öppen dialog med föräldrarna, %*. Hämtat från Institutet för hälsa och välfärd: https://sampo.thl.fi/pivot/prod/sv/ktk/ktk4/summary_perustulokset?alue_0=235769&mittarit_0=200010&mittarit_1=199261&mittarit_2=200163
- Institutet för hälsa och välfärd. (den 31 5 2018c). *Indikatorn: Familjen har tillräckligt med tid tillsammans, %*. Hämtat från Institutet för hälsa och välfärd: https://sampo.thl.fi/pivot/prod/sv/ktk/ktk4/summary_perustulokset?alue_0=235643&mittarit_0=200010&mittarit_1=199261&mittarit_2=199678
- Institutet för hälsa och välfärd*. (den 07 02 2019). Hämtat från Finsote: <http://www.terveytemme.fi/finsote/>
- Koskimaa, R., Aroranta, J., Friman, U., Harviainen, J., Mäyrä, F., & Suominen, J. (2015). *Leikin ja pelin rajakäyntiä*. Hämtat från <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/ptvk2015-01.pdf>
- Launonen, K. (u.d.). *Samspel och kommunikation*. Hämtat från Papunet: <http://papunet.net/svenska/information/samspel-och-kommunikation>
- Lyytikäinen, A., Kuusipalo, H., & Virtanen, S. (den 22 1 2016). *De nya kostrekommendationerna för barnfamiljer uppmanar familjerna att äta tillsammans*. Hämtat från Institutet för hälsa och välfärd: <https://thl.fi/sv/web/thlfi-sv/-/de-nya-kostrekommendationerna-for-barnfamiljer-uppmuntrar-familjerna-att-ata-tillsammans>
- Magnusson, M., Blennow, M., Hagelin, E., & Sundelin, C. (2016). *Barnhälsovård-att främja barns hälsa*. Stockholm: Liber AB.
- Myllyniemi, S. (2012). *Nuorisobarometri*. Helsinki: Opetus ja kulttuuriministeriö.

- Notter, L. E., & Hott, J. R. (1996). *Forskningsmetodik inom omvårdnad*. Lund: Studentlitteratur .
- Nyberg, R. (2000). *Skriv vetenskapliga uppsatser och avhandlingar: med stöd av IT och Internet* (4 uppl.). Studentlitteratur AB.
- Patel, R., & Davidson, B. (2011). *Forskningsmetodikens grunder - Att planera genomföra och rapportera en undersökning* (4 uppl.). Studentlitteratur.
- Psykologiguiden. (u.d.). *Psykologilexikon*. Hämtat från Psykologiguiden: <https://www.psykologiguiden.se/psykologilexikon/?Lookup=familjedynamik>
- Psykologilexikon*. (u.d.). Hämtat från Psykologiguiden: [https://psykologiguiden.se/psykologilexikon/?Lookup=transcendens den 20 2 2019](https://psykologiguiden.se/psykologilexikon/?Lookup=transcendens%202019)
- Raitio, K., Kivinen, T., & Hopia, H. (den 15 11 2014). *Pelillistämisen mahdollisuudet nuorten mielenterveyskuntoutujien arjessa*. Hämtat från <file:///C:/Users/FridaTallroth/Downloads/48214-Article%20Text-37803-1-10-20141115.pdf>
- Risholm Mothander, P., & Broberg, A. (2015). *Små barns behov av en långsiktig trygg bas- en barnpsykologisk kunskapsöversikt*. Stockholm: Stockholms universitet.
- Ryberg, L. (2006). Vad är hälsa? i L. Ryberg , *Etik och livsfrågor* (ss. 93-99). Stockholm: Bonniers utbildning.
- Saarelainen, J. (2008). Uppnå inre frid och jämvikt. i J. Saarelainen (Red.), *Skapa dig en bättre vardag* (ss. 195-196). Esbo: Kustannus Oy Michael Kirjat.
- Sarlio, S. (u.d.). *Kost*. Hämtat från Social- och hälsovårdsministeriet: <https://stm.fi/sv/halsoframjande/kost>
- Silvennoinen, I., & Meriläinen , M. (2016). *Ungdomar på spel*. Insitutet för hälsa och välfärd, Ehyt ry.
- Social- och hälsovårdsministeriet*. (u.d.). Hämtat från Motion: [https://stm.fi/sv/motion 03 2019](https://stm.fi/sv/motion%2003%202019)
- Socialstyrelsen. (den 23 9 2016). *Barnets rätt till delaktighet*. Hämtat från Kunskapsguiden: <http://www.kunskapsguiden.se/barn-och-unga/Teman/Mognadsbedomning-for-barns-delaktighet/Sidor/Barnets-ratt-till-delaktighet.aspx>
- Statistikcentralen*. (den 07 02 2019). Hämtat från Statistikcentralen: http://tilastokeskus.fi/til/perh/2009/02/perh_2009_02_2010-11-30_kat_003_sv.html
- Sundblom, D., & Liljeroth, P. (2018). *Morgondagens skärgårdsbo*. Åbo: Centret för svenskfinland.
- Svenska Akademiens Ordböcker*. (2018). Hämtat från Svenska Akademiens Ordböcker: <https://svenska.se/tre/?sok=v%C3%A4rd&pz=1> den 4 2 2019
- Swensson Lanner, A. (den 1 10 2014). *Främja trygg anknytning och gott samspel*. Hämtat från Rikshandboken barnhälsovård: <https://www.rikshandboken->

bhv.se/halsa-och-utveckling/psykosocial-utveckling/framja-trygg-
anknytning-och-gott-samspel/

Tossavainen, T., Meriläinen, M., & Harviainen, T. J. (2013). *Pelikasvattajan käsikirja*. Hämtat från <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>

Unicef. (u.d.). *Unicef*. Hämtat från Barnkonventionen:
<https://unicef.se/barnkonventionen/las-texten#full>

Valtonen, R. (den 18 12 2018). *Leikki-ikäisen neurologinen kehitys(Lene)*. Hämtat från Institutet för hälsa och välfärd:
<https://thl.fi/fi/web/lastenneuvolakasikirja/ohjeet-ja-tukimateriaali/menetelmat/neurologis-kognitiivinen-kehitys/lene>

Vastamäki, J. (den 16 1 2019). *FAMILJEVÄNLIGA ARBETSPLATSER FRÄMJAR VÄLBEFINNANDE OCH PRODUKTIVITET*. Hämtat från Arbetshälsoinstitutet:
<https://www.ttl.fi/sv/familjevanliga-arbetsplatser-framjar-valbefinnande-och-produktivitet-nytt-utbildningsmaterial-gratis-tillgangligt-for-anvandning-pa-alla-arbetsplatser/>

Whittam, A. M., & Chow, W. (2017). An educational board game for learning and teaching burn care: A preliminary evaluation. *Scars, Burns & Healing Vol.3*, 5.

WHO. (2019). Hämtat från Constitution of WHO: principles:
<https://www.who.int/about/mission/en/> den 4 2 2019

Vilkko-Riihelä, A., & Laine, V. (2006). *Utvecklingspsykologi - psykologi för gymnasiet kurs 2* (1 uppl.). Söderströms.

Vilkko-Riihelä, A., & Laine, V. (2011). *Utvecklingspsykologi*. Söderströms & C:o Förlags Ab.

Finlands författningssamling

Barnskyddslagen. (den 17 4 2007). Hämtat från Finlex:
<https://www.finlex.fi/sv/laki/alkup/2007/20070417>

Hälsa- och sjukvårdslagen. (den 30 12 2010). Hämtat från Finlex:
<https://www.finlex.fi/sv/laki/ajantasa/2010/20101326?search%5Btype%5D=pika&search%5Bpika%5D=socialvårdslagen#L2P12>

Lag om patientens ställning och rättigheter. (den 17 8 1992). Hämtat från Finlex:
<https://www.finlex.fi/sv/laki/ajantasa/1992/19920785>

Socialvårdslagen. (den 30 12 2014). Hämtat från Finlex:
<https://www.finlex.fi/sv/laki/ajantasa/2014/20141301?search%5Btype%5D=pika&search%5Bpika%5D=hälsa-%20och%20sjukvårdslagen#L3P14>

Lag om småbarnspedagogik. (den 13 7 2018). Hämtat från Finlex:
<https://www.finlex.fi/sv/laki/ajantasa/2018/20180540>

Figurförteckning

Figur	1.	Familjens
Skärgårdsspel.....		2
Figur		2.
Spelplan.....		27
Figur	3.	Kort
bonuspärlan.....		till 33

Tabellförteckning

Tabell 1. Frågor till Familjens Skärgårdsspel.....	31
--	----

Tack till Isa Berglund för den fina spelplanen och till Pia och Katja för handledningen och tålamodet!



FAMILJENS SKÄRGÅRDSSPEL ~SPELREGLER~

Ta chansen att fira en gemensam stund med familjen, genom att spela Familjens Skärgårdsspel! Med er finns en professionell handledare som stöd och som leder spelet. Med hjälp av detta spel vill vi hjälpa er familj att utveckla er medvetenhet om hälsa och välfärd inom er familj. Hur mår just er familj? Hur fungerar er vardag? Hur upplever ni er hälsa och välfärd? Ta er tid, sätt er och SPELA! Glöm inte att ha roligt!

Spelets botten är en fiktiv bild av Åbolands skärgård, som fungerar som spelplan. Idén är att alla familjemedlemmar som är med får en egen spelpjäs och ska med hjälp av en tärning förflytta sig framåt mellan öarna. Man får själv bestämma sin rutt och vilken ö man vill besöka.

Alla öar har ett eget tema. Genom att man kommit på en ö, får man lyfta en spelbricka med en symbol. Till symbolen hör det frågor som spelarna ska svara på med hjälp av handledaren. Frågorna berör teman i familjens vardagsliv som skola/daghem, kost, arbete, sjukvård, motion, relationer, kommunikation, semester/fritid, andlighet/styrka, hemmet samt utvecklingsförslag, finns det något ni vill utveckla i er familj då det kommer till hälsa och välfärd. Med hjälp av frågorna hoppas vi få fram information om hälsa och välfärd hos barnfamiljen. Spelet är avsett för barnfamiljer och lämpar sig för barn i åldern fyra år uppåt.



SPELET
INNEHÅLLER

Spelplan i form av Åbolands skärgård x 1

Speljäser x 10

Spelbrickor x 16

Tärning x 1

Bonuspärla-kort



BONUS-
PÄRLAN

Då du rör dig mellan öarna kan du råka stöta på en bricka med en pärla. Den här pärlan är designad och producerad mest för barnen men hela familjen får delta om de vill. Till bonuspärlan hör ett kort där olika aktiviteter är beskrivna. Dessa aktiviteter är praktiska övningar som fungerar som ett avkopplande avbrott i spelet och stärker även familjedynamiken.



BLANKA
BRICKOR

Blanka brickor: Betyder att familjen får av eget initiativ ta upp ett valfritt ämne som de får prata om, det kan handla om vad som helst.

SYMBOLER

Hammare = arbete

Äpple = kost

Sol = semester/fritid

Hjärta = relationer

Pratbubbla = kommunikation/relationer

Streckgubbe = motion/aktiviteter

Hus = hemmet

Bok = skola/daghem

Stjärna = andlighet/styrkor

Brev = förbättringsförslag

Rött kors = sjukvård/sjukdomar



FRÅGOR TILL FAMILJENS SKÄRGÅRDSSPEL

Ämnen som berörs i spelet är skola, kost, vård, motion, arbete, relationer, kommunikation, semester, andlighet, hemmet och hur familjen kan utveckla sin hälsa och välfärd.

BOK – SKOLA

1. Berätta om skolan/daghemmet?
2. Vad är det bästa med skolan/daghemmet?
3. Känns något utmanande i skolan/daghemmet?

ÄPPLE – KOST

1. Berätta hur en måltid ser ut hos er?
2. Vad är viktigt för er gällande kost?

RÖDA KORSET – VÅRD

1. Hur upplever ni sjukvården i skärgården?
2. Hur mår ni?

SPRINGANDE FIGUR - UTEVISTELSE/MOTION

1. Tycker ni om att vara ute?
2. Berätta vilken motionsform du tycker om?
3. Vad tycker ni om att göra tillsammans?

4. Har ni några hobbyer? Vadå?

HAMMARE - ARBETE/JOBB

1. Hur ser arbetsmöjligheterna ut?
2. Hur långa arbetsdagar har ni?
3. Vad jobbar dina föräldrar med?
4. Hur ser ni på ekonomi?
5. Berätta om ditt drömyrke.

HJÄRTA – RELATIONER

1. Nämn en person som är viktig för dig.
2. Vad är god gemenskap för er?
3. Finns det ett nätverk i er omgivning?
4. Vad betyder familjen för er?

PRATBUBBLA – KOMMUNIKATION

1. Vad betyder kommunikation för er familj?
2. Hur känns det att prata om motgångar?
3. Hur uppmuntrar ni varandra i familjen?

SOL – SEMESTER

1. Vad är semester för er?
2. Har ni möjlighet att ha semester tillsammans?
3. Hur ser er semester ut?

STJÄRNA - ANDLIGHET/INRE STYRKA

1. Vad är andlighet för dig?
2. Varifrån får du styrka?

HUS – HEMMET

1. Hur bor ni? Med vem bor du?
2. Vad är ett tryggt hem för dig?
3. Vad är positivt/negativt med att bo här?

BREV – UTVECKLINGSFÖRSLAG

1. Finns det någonting som ni vill utveckla i er familj?

BONUSPÄRLAN

GÅTOR

- Vilken gubbe ser du aldrig på sommaren? – Snögubben
- Vad är det som går och går men aldrig kommer fram? – Klockan
- Vem raskar över isen? - Räven
- Vad är det som jobbar på natten när du vilar men vilar på dagen då du jobbar? - Sängen

MOTIONSÖVELSER

- Hoppa på ett ben/ hoppa x-hopp
- Gå björngång/stå och sträck händerna mot marken
- Knäböj
- Balansera på en linje

FRÄMJANDE OCH RESURSFÖRSTÄRKANDE FRÅGOR

- Vilken superkraft skulle du vilja ha?
- Vad är det bästa med dina vårdnadshavare/föräldrar?
- Vad tycker du om att göra?
- Vad är det bästa du gjort på den senaste tiden?

OBSERVATIONSBLANKETT

Datum:

Klockslag:

Plats:

Situation:

Handledare:

Observatör:

Deltagare:

Deltagare	Skola	Kost	Vård
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Deltagare	Utevistelse/Motion	Arbete/Jobb	Relationer
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Deltagare	Kommunikation	Semester	Andlighet/Inre styrka
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Deltagare	Hemmet	Utvecklingsförslag	Valfritt ämne (blank bricka)
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Responsblankett för Familjens Skärgårdsspel

Vi vill ge dig och din familj ett stort **TACK** för att ni ville delta i vår ny utvecklade metod för att mäta barnfamiljers hälsa och välfärd. Nedan finns några tomma rader som vi gärna ser att ni fyller i med feedback för datainsamlingsmetoden *Familjens Skärgårdsspel*. Både positiv och konstruktiv feedback tas emot med öppna armar för att vi ska kunna förbättra spelet ytterligare.

TACK FÖR DITT SVAR!

Nedan finns respons som familjerna har givit efter testningarna av "Familjens Skärgårdsspel".

Responsblankett för Familjens Skärgårdsspel

Vi vill ge dig och din familj ett stort **TACK** för att ni ville delta i vår ny utvecklade metod för att mäta barnfamiljers hälsa och välfärd. Nedan finns några tomma rader som vi gärna ser att ni fyller i med feedback för datainsamlingsmetoden *Familjens skärgårdsspel*. Både positiv och konstruktiv feedback tas emot med öppna armar för att vi ska kunna förbättra spelet ytterligare.

Barnens feedback: (8 och 6 år)

- Det var jättekiva, men sträckorna var för långa
- Deras ord var lite invecklade, vuxenspråk. ♥ betydde något svårt, förklara!
- Fina spelpjäser
- Frågorna var lite krångliga
- Stjärnans frågor var extra svår

TACK FÖR DITT SVAR!

Responsblankett för Familjens Skärgårdsspel

Vi vill ge dig och din familj ett stort **TACK** för att ni ville delta i vår ny utvecklade metod för att mäta barnfamiljers hälsa och välfärd. Nedan finns några tomma rader som vi gärna ser att ni fyller i med feedback för datainsamlingsmetoden *Familjens skärgårdsspel*. Både positiv och konstruktiv feedback tas emot med öppna armar för att vi ska kunna förbättra spelet ytterligare.

- Symbolernas betydelse kunde finnas synligt på spelplanen, inte minst för barnens skull!
- "Pärkkorten" (?) kunde gärna ha en fin bild som lockar barnen, kanske en fin pärla?
- Sträckorna för långa, skulle ta lång tid i anspråk om vi inte "fuskar" lite...

TACK FÖR DITT SVAR!

Svarsbilaga för Familjens Skärgårdsspel

Vi vill ge dig och din familj ett stort **TACK** för att ni ville delta i vår ny utvecklade metod för att mäta barnfamiljers hälsa. Nedan finns några tomma rader som vi gärna ser att ni fyller i med feedback för datainsamlingsmetoden *Familjens skärgårdsspel*. Både positiv och konstruktiv feedback tas emot med öppna armar för att vi ska kunna förbättra spelet ytterligare.

Spelet var enkelt och lätt

att spela.

(Undrar hur man kan komma underfund
med huruvida spelet är ^{en} fungerande
metod - eftersom inget dokumenteras,
än så länge).

TACK FÖR DITT SVAR!

Information om test av datainsamlingsmetoden

Familjens Skärgårdsspel

Familjers välmående har en stor roll för kommunens allmänna välmående och välfärd. Undersökningar visar att man bör satsa på barn och familjer för att hålla skärgården levande. Yrkehögskolan Novia i Åbo har de senaste åren arbetet med projekt i syfte att utreda och utveckla befolkningens hälsa och välfärd (se t.ex. Sundblom & Liljeroth 2018). Som en fortsättning på detta arbete planerar YH Novia nu projektet Skärgårdsliv för att etablera en databas med information om de åboländska skärgårdsfamiljernas hälsa och välfärd. Data kommer att samlas in genom kvalitativa, delaktighetsfrämjande datainsamlingsmetoder och målgruppen i detta projekt är barnfamiljer.

Familjens Skärgårdsspel

En av de delaktighetsfrämjande datainsamlingsmetoderna som utvecklas är Familjens Skärgårdsspel, vilket är ett bordsspel menat för hela familjen. Syftet med spelet är att samla information om barnfamiljers hälsa och välfärd och fokus ligger på familjernas vardag. Informationen fås via metoderna intervju och observation i samband med spelet. Under spelets gång får familjerna svara på frågor som berör centrala teman i deras vardag och frågorna förväntas väcka diskussion i anknytning till familjens livssituation. Diskussionen ska även förhoppningsvis väcka tankar och insikt hos familjen. Spelet spelas tillsammans med professionella handledare som handleder familjen under spelets gång och stöder familjen till diskussion samt observerar familjedynamiken i familjen.

För att kunna utveckla spelmetoden måste den testas och vi behöver nu två familjer som kunde ställa upp och hjälpa oss med att spela spelet. Familjerna bör vara barnfamiljer med barn mellan 4 och 18 år. Hur familjekonstellationen ser ut har ingen betydelse. Av familjerna väntas aktivt deltagande i spelet och att de därefter ger oss respons gällande spelet som datainsamlingsmetod. Deltagandet är frivilligt och testet förväntas ta ungefär en timme.

Frågorna i spelet kan väcka starka känslor och reaktioner då ämnet för spelet är personligt. Vi vill klargöra att det när som helst är acceptabelt att avbryta spelet eller avstå från att svara på en fråga eller diskutera ett ämne. Deltagarna är även anonyma. Vi som handleder spelet har även tystnadsplikt, vilket innebär att den information som kommer fram under spelets gång inte går vidare till obehöriga. Syftet med testet av metoden är dock inte att vi i detta skede ska

få fram resultat utan att se hur metoden fungerar i praktiken. Resultatet av testet kommer vi att använda till att vidare utveckla spelet.

Åbo 6.3.2019

Ansvariga för testet av metoden är studeranden på avdelningen för vård och det sociala området vid Yrkehögskolan Novia i Åbo,

Tina Gustafsson

Sjukskötarstuderande

040-7584749

tina.m.gustafsson@edu.novia.fi

Malin Malmström

Socionomstuderande

0400-730557

malin.malmstrom@edu.novia.fi

Frida Tallroth

Hälsovårdarstuderande

040-7218464

frida.tallroth@edu.novia.fi

Elin Sundström

Hälsovårdarstuderande

044-5585234

elin.sundstrom@edu.novia.fi

Pia Liljeroth

Överlärare, handledare

044-7623371

pia.liljeroth@novia.fi

Katja Pohjola

Lektor, handledare

katja.pohjola@novia.fi

Ta gärna kontakt vid eventuella frågor och oklarheter!