



REISSULEIJONA

Peli 7–12-vuotiaan lapsen haastattelun tueksi

Toimintaterapian
koulutusohjelma,
Toimintaterapeutti
Opinnäytetyö
7.5.2009

Venla Eronen
Essi Järvinen
Jenni Lahtinen

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
1.1	Pelin kehitystyön lähtökohdat	1
1.2	Pelin kehitystyön tavoite, tarkoitus ja tutkimuskysymykset	2
2	PELIN KEHITYSTYÖN KONTEKSTI	3
3	PELIN KEHITTÄMISEN TAUSTAA	6
3.1	Lapsen arviointi toimintaterapiassa	6
3.2	Lapsen haastattelu	8
3.3	Lakien, ehtojen ja materiaalien tuomat rajoitukset	10
4	PSYKOSOSIAALINEN VIITEKEHYS PELIN PERUSTANA	11
4.1	Temperamentti	12
4.2	Kiintymyssuhde	13
4.3	Vertaisvuorovaikutustaidot	14
4.4	Leikki	16
4.5	Selviytymiskyky	18
4.6	Yksilön ja ympäristön vuorovaikutus	20
4.7	Ohjeet lapsen arviointiin	20
4.8	Yhteenveto psykososiaalisen viitekehysten yhteydestä peliin	21
5	LAPSEN KEHITYKSEN HUOMIOIMINEN PELIN KEHITTÄMISESSÄ	23
5.1	Ajattelun kehitys	23
5.2	Kielen kehitys	25
5.3	Visuaalinen hahmottaminen	26
5.4	Hienomotorinen kehitys	27
5.5	Tunteiden kehitys ja niiden säätely	27
5.6	Yhteenveto lapsen kehityksen vaikutuksesta peliin	28
6	LEIKKIMIELISYYDEN MALLIN VAIKUTUS PELIN ELEMENTTEIHIN	29
6.1	Leikkimielisyyden elementit	30
6.2	Yhteenveto leikkimielisyyden mallin yhteydestä peliin	32
7	PELIN KEHITTÄMISPROSESSI	33
7.1	Pelin ensimmäisen version suunnittelu ja toteutus	33
7.2	Pelin ensimmäisestä versiosta saatu palaute ja kehitysehdotukset	41
7.3	Pelin kehittäminen palautteen pohjalta	44
7.4	Pelin viimeisen version arviointi	50

8	POHDINTA	52
8.1	Tutkimuskysymyksiin vastaaminen	53
8.2	Eettisyys pelin kehitystyössä	54
8.3	Yhteistyö työelämäkumppanin ja informanttien kanssa	54
8.4	Pelin kehittämisprosessin arviointi	55
8.5	Jatkoehdotukset	57
8.6	Lopuksi	58
	LÄHTEET	58

LIITTEET	Kyselylomake	
	Pelin ensimmäisen version kysymykset	
	Pelin viimeisen version kysymykset	
	Pelin käsikirja	
	Kuvia pelivälineistä	
	Pilhjertan palaute yhteistyöstä ja kehittämisprosessista	

1 JOHDANTO

Opinnäytetyön tarkoituksena oli suunnitella väline 7–12-vuotiaan lapsen haastattelun tueksi psykososiaalisen viitekehyksen (Olson 1999) näkökulmasta. Opinnäytetyön aihe nousi Helsingin ja Uudenmaan sairaanhoitopiiriin (HUS) Sörnäisten lasten psykiatrian poliklinikalla työskentelevän toimintaterapeutti Arja Pilhjertan toiveesta. Pilhjerta toivoi luovaa ja toiminnallista otetta lapsen haastatteluun. Opinnäytetyö toteutettiin kehitystyönä yhteistyössä työelämäkumppani Arja Pilhjertan sekä informanttien Minna Hulkon ja Teija Tonterin kanssa. Pilhjertan tavoin Hulkko ja Tonteri työskentelevät toimintaterapeutteina HUS:n lasten psykiatrian poliklinikoilla.

Kehitystyön tuloksena haastattelun välineeksi muotoutui lautapeli, joka sai nimekseen *Reissuleijona*. Välineen muotoa tukevat psykososiaalinen viitekehys (Olson 1999), tutkimukset lapsen haastattelusta sekä leikkimielisyyden malli (Skard – Bundy 2008). Muita vaihtoehtoja välineen muodoksi olivat kysely- tai tehtävälomakkeet. Lomakeratkaisut hylättiin, koska niitä ei koettu riittävän toiminnallisiksi ja luoviksi.

Kehitystyön keskeiset käsitteet olivat *lapsen haastattelu*, *pele*, *toiminnallisuus* ja *lapsen arviointi*. *Lapsen haastattelu* oli keskeinen käsite, koska kehitystyön tuloksena syntynyt lautapeli on suunniteltu lapsen haastattelun tueksi. Lapsen haastattelun erityispiirteitä tarkastellaan alaluvussa 3.2 *Lapsen haastattelu*. Kehitystyön tuloksena syntynyt *pele* on *toiminnallinen*. Pelin pelaaminen on jo itsessään toiminnallista. Peli tarjoaa lapselle suullisen ilmaisun lisäksi keinoja kommunikoida toiminnallisesti. Toiminnallisuutta ja peliä kuvataan luvussa 7 *Pelin kehittämisprosessi*. *Lapsen arviointi* oli keskeinen käsite, koska peliä on tarkoitettu käyttämään osana lapsen arviointia. Lapsen arviointia toimintaterapiassa kuvataan alaluvussa 3.1 *Lapsen arviointi toimintaterapiassa*.

1.1 Pelin kehitystyön lähtökohdat

Toimintaterapeutti Arja Pilhjerta toivoi ensimmäisessä tapaamisessa 19.3.2008 välinettä lapsen haastattelun tueksi psykososiaalisen viitekehyksen (Olson 1999) näkökulmasta. Pilhjerta on itse kokenut lapsen haastattelun haastavana ja toivoi toiminnallista sekä luovaa ratkaisua 7–12-vuotiaiden lasten haastattelun tueksi. Pilhjerta toivoi välineen tukevan terapiasuhteen luomista sekä olevan keino tutustua lapseen. Pilhjertan mukaan välinettä ei tulisi kehittää diagnoosilähtöisesti, koska lasten psykiatrian poliklinikan asiakkaiden ongelmat ovat hyvin moninaisia. (Pilhjerta 2008a.)

Pilhjerta toivoi välineen olevan selkeä, yksinkertainen ja helppokäyttöinen, jotta sitä voisi käyttää mahdollisimman monen lapsen haastatteluun. Välinettä voisi käyttää esimerkiksi lapsen arviointiprosessin toisella tapaamiskerralla. Ensimmäisellä kerralla Pilhjerta tapaa yleensä lapsen ja tämän vanhemmat yhdessä. Lapsen ja vanhemman yhteistapaamisessa Pilhjerta kerää yhdessä työparin kanssa esitiedot lapsesta sekä selvittää haastatteleamalla lapsen varhaiskehityksen vaiheita. (Pilhjerta 2008ac.)

Pilhjerta toivoo välineen kehitystyössä otettavan huomioon lapsen psykologiset kehitystehtävät. Välineen kautta Pilhjerta halusi saada tietoa lapsen vertaisvuorovaikutustaidoista, leikistä ja selviytymiskyvystä. Vertaisvuorovaikutustaitojen osa-alueelta Pilhjerta toivoi saavansa tietoa lapsen sosiaalisista suhteista ja kavereista. Vertaisvuorovaikutustaidoista hän halusi myös selvittää, miten lapsi itse kokee ja näkee nämä asiat. Leikin osa-alueelta hän halusi tietoa lapsen leikin luonteesta, leikkiikö lapsi ikätasonsa mukaisesti, kuinka kauan lapsi käyttää aikaa vuorokaudessa leikkiin, leikkiikö lapsi yksin vai kavereiden kanssa ja siitä, osaako lapsi leikkiä yksin. Leikin osa-alueen kautta Pilhjerta halusi tietoa myös lapsen kiinnostuksen kohteista, joita hän voi hyödyntää lapsen terapiaprosessissa. Selviytymiskyvyn osa-alueelta Pilhjerta halusi arvioida lapsen kykyä selviytyä päivittäisissä toiminnoissa sekä coping-keinoja. Coping-keinoista tuli tarkastella esimerkiksi miten lapsi toimii itsenäisesti kodin ulkopuolella ja miten hän selviytyy kohtaamistaan ongelmista. Välineen kautta Pilhjerta toivoi myös saavansa selvitystä lapsen vapaa-ajan sisällöstä ja ajankäytöstä. (Pilhjerta 2008abc.)

1.2 Pelin kehitystyön tavoite, tarkoitus ja tutkimuskysymykset

Kehitystyön tavoitteena oli valmistaa peli 7–12-vuotiaan lapsen haastattelun tueksi lasten psykiatrisella poliklinikalla työskentelevän Arja Pilhjertan käyttöön. Pilhjerta oli kokenut asiakasryhmänsä haastattelun haasteelliseksi ja toivoi kehitystyön tuovan lapsen haastattelun tueksi toiminnallista otetta (Pilhjerta 2008a). Tuotteen muodon eli pelin valintaa tuki kirjallisuus lapsen leikin muodoista ja kiinnostuksenkohteista kyseisellä ikäkaudella. Lasten leikkien muotoja ja kiinnostuksen kohteita kuvataan tarkemmin luvuissa *3.2 Lapsen haastattelu*, *4 Psykososiaalinen viitekehys pelin perustana*, *5 Lapsen kehityksen huomioiminen pelin kehittämisessä* ja *6 Leikkimielisyyden mallin vaikutus pelin elementteihin*. Pelin tarkoituksena oli saada Pilhjertan toiveiden ja psykososiaalisen viitekehysten näkökulman mukaisesti tietoa lapsen vertaisvuorovaikutustaidoista.

ta, leikistä ja selviytymiskyvystä. Tavoitteiden kautta muotoiltiin seuraavat tutkimuskysymykset:

1. Millainen peli olisi hyvä 7–12-vuotiaan lapsen haastattelun tueksi?
2. Saadaanko psykososiaalisen viitekehysten vertaisvuorovaikutustaitojen, leikin ja selviytymiskyvyn osa-alueista tietoa kehitystyön tuloksena syntyvän pelin avulla? Millaista tieto on?

Ensimmäistä tutkimuskysymystä lähdetään tarkastelemaan lapsen kehitysteorioiden, leikkimielisyyden mallin (Skard – Bundy 2008) ja lapsen haastattelusta kootun tutkimustiedon avulla. Pelin tulee olla idealtaan, välineiltään ja kysymyksiltään sopiva 7–12-vuotiaalle lapselle. Kehitystyössä huomioidaan lapsen ajattelun, kielen, visuaalisen hahmottamisen, hienomotoriikan ja tunteiden kehitys. Leikkimielisyyden malli puolestaan auttaa kehittämään pelistä lapselle mielenkiintoisen. Tutkimustieto lapsen haastattelusta auttaa pelin kysymysten muotoilussa. Toisaalta tutkimustieto lapsen haastattelusta auttaa ymmärtämään millaisia elementtejä lapsen haastattelussa on hyvä olla mukana, jotta lapsi jaksaa keskittyä koko haastattelun ajan. Tutkimuskysymyksen tarkastelun avulla valmistetaan konkreettinen peli.

Toista kysymystä tarkastellaan pelin testauksen avulla. HUS:n lasten psykiatrian poliklinikoiden toimintaterapeutit Hulkko, Pilhjerta ja Tonteri testaavat peliä asiakkailtaan ja tuttaviansa lapsilla, jonka jälkeen he täyttävät kyselylomakkeen (liite 1). Pelin testaaminen tapahtuu ajanjaksolla 15.12.2008 – 6.3.2009. Kyselylomakkeiden avulla voidaan selvittää, saako pelin avulla tietoa vertaisvuorovaikutustaidoista, leikistä ja selviytymiskyvystä. Vertaisvuorovaikutustaidoista, leikistä ja selviytymiskyvystä on tarkoitus saada pelin avulla laadullista tietoa. Vastaus toiseen tutkimuskysymykseen tulee olemaan suuntaa antava, koska testaamisesta saatu aineisto tulee olemaan pieni.

2 PELIN KEHITYSTYÖN KONTEKSTI

Tässä luvussa kuvataan kehitystyön työelämäkumppanin organisaatiota ja työnkuvaa. Organisaation ja työkuvan tunteminen on kehitystyön kannalta tärkeää, koska peli suunnitellaan kyseiseen kontekstiin käytettäväksi.

Toimintaterapeutti Arja Pilhjertan työnkuva muuttui keväällä 2008 hallinnollisesti. HUS:n, Helsingin terveystieteiden keskuksen ja sosiaaliviraston vuonna 2006 tekemän päätöksen mukaan Helsingin lasten psykiatrisen avohoidon siirrettiin terveystieteiden keskuksen alaisuudesta HUS:n alaisuuteen. (Helsingin ja Uudenmaan sairaanhoitopiiri 2008.) Päätöksen myötä Pilhjertan kouluikäisten asiakkaiden määrä kasvoi. Tämän johdosta Pilhjertalle tuli samalla tarve löytää uusi arviointiväline kouluikäisten lasten arviointiin. Lasten haastattelu valittiin kehitystyön aiheeksi valitessa ensisijaiseksi kehityskohteeksi. Pilhjertalla on ollut väliaikaisesti käytössä itse laadittu Olsonin (1999) psykososiaalisen viitekehyksen pohjalta kouluikäisille suunnattu haastattelukaavake. Haastattelukaavakkeen tilalle hän toivoi toiminnallisempaa menetelmää psykososiaalisen viitekehyksen näkökulmasta (Pilhjerta 2008a). Pilhjertan työorganisaation muutoksen ja kouluikäisten asiakkaiden määrän kasvamisen vuoksi kehitystyön aihe on ajankohtainen.

Toimintaterapeutti Arja Pilhjerta työskentelee Helsingin ja Uudenmaan sairaanhoitopiirissä (HUS) Sörnäisten lasten psykiatrian poliklinikalla. Poliklinikalla työskentelevät toimintaterapeutin lisäksi kaksi lasten psykiatria, yksi psykiatriaan erikoistuva neurologi, kuusi sairaanhoitajaa, viisi psykologia, yksi neuropsykologi, kolme sosiaalityöntekijää, osastonhoitaja sekä osastosihteeri. (Helsingin ja Uudenmaan sairaanhoitopiiri 2008.) Toimintaterapeutin hallinnollisena esimiehenä toimii vastuualueen ylilääkäri, kliinisen työn esimiehenä apulaisylilääkäri ja ammatillisena esimiehenä vastaava toimintaterapeutti (Toimintaterapeutin toimenkuva n.d.; Pilhjerta 2009c).

Helsingin kaupungin lastenpsykiatrisen avohoidon on ollut vuoden 2007 loppuun asti Perheneuvolan alaisuudessa ja sen toteuttamispaikkaa on selvitetty useaan kertaan. Vuonna 2006 Helsingin terveystieteiden keskus, sosiaalivirasto ja HUS päätyivät esitykseen, jonka mukaan Helsingin lastenpsykiatrisesta avohoidosta vastaisi tulevaisuudessa HUS. Asiasta päätettiin Helsingin kaupungin valtuuston kokouksessa 12.9.2007 ja HUS:lle kohdennettiin erillinen määräraha vuodesta 2008 alkaen. HUS on perustanut vuonna 2008 kolme Helsingin lasten psykiatrian aluepoliikkia Sörnäisiin, Pasilaan ja Malmille, joissa jokaisessa työskentelee toimintaterapeutti. (Helsingin ja Uudenmaan sairaanhoitopiiri 2008.)

Helsingin lasten psykiatrian aluepoliikkat tutkivat ja hoitavat 0–12-vuotiaita lapsia sekä heidän perheitään. Aluepoliikkoiden toimintaan kuuluu potilaan perheen ja muun luonnollisen ympäristön (muun muassa päivähoito, oppilashuolto ja neuvolat)

yhteistyön korostaminen. Käytännössä poliklinikoiden toiminta on verkostotyötä. Lasten psykiatrian aluepoliikklinikat toimivat tiiviisti ja säännöllisesti yhteistyössä oman alueensa perheneuvolan, perusterveydenhuollon, oppilashuollon sekä lastensuojelun kanssa. Tarkoituksena on parantaa helsinkiläislasten mielenterveyspalveluja. Monimuotoisten ja moniammatillisten tutkimuksien lisäksi lasten psykiatrian aluepoliikkiniikoilla toteutetaan erilaisia hoitoja, joita ovat esimerkiksi yksilö-, pari-, perhe- ja ryhmäpsykoterapia, toimintaterapia, muut toiminnalliset hoidot sekä lapsen ja vanhempien vuorovaikutusta parantavat hoidot. (Helsingin ja Uudenmaan sairaanhoitopiiri 2008.)

Helsingin ja Uudenmaan sairaanhoitopiirin lasten psykiatrian vastualueen toimintaterapeutin työnkuvaan kuuluu pääasiassa työskentely lasten ja heidän vanhempiensa kanssa. Työalueeseen kuuluvat vastualueen sisällä nimetyt kliiniset yksiköt, joiden moniammatillisiin työryhmiin toimintaterapeutin tulee osallistua oman alansa asiantuntijana. Työn tavoitteena on tukea ja edistää lapsen kehitystä, jotta lapsi pystyisi selviytymään arjen toiminnoista ja vuorovaikutustilanteista tarkoituksenmukaisella tavalla. Toimintaterapeutit työskentelevät myös tarvittaessa lapsen eri toimintaympäristöissä ja lähiverkoston kanssa. Lastenpsykiatriasta toimintaterapiaa tulee toteuttaa siten, että toiminnassa ja vuorovaikutuksessa tapahtuva kokemuksellisuus jäsentää ja rakentaa lapsen kehoa ja mieltä. (Toimintaterapeutin toimenkuva n.d.; Pilhjerla 2009c.)

Toimintaterapeutin työ vaatii erityisesti lastenpsykiatrian vastualueella itsenäistä harkintaa. Työn ohjeistus on yleensä väljä ja itsenäisiä ratkaisuja tarvitaan koskien terapiasuosituksia, terapioiden aloittamista ja jatkoterapioita. Toimintaterapeutin asiantuntijuutta on tuntea lapsen normaali kehitys ja ne toiminnalliset tekijät, jotka vievät kehitystä eteenpäin tai estävät sitä. Toimintaterapeutin on ohjattava ympäristön osatekijöitä tukemaan lasta toiminnallisissa tilanteissa sekä ymmärtää lapsen toiminnalliset ja vuorovaikutukselliset tarpeet. Oman alansa asiantuntijana toimintaterapeutin on haettava uutta tietoa alaltaan ja kehitettävä taitojaan. Toimintaterapeutin on myös hallittava kuntoutuksen palveluketju eri organisaatioiden välillä suhteessa ihmisen elinympäristöön. (Toimintaterapeutin toimenkuva n.d.)

Toimintaterapeutin keskeisenä tehtävänä on tehdä toimintaterapiatutkimuksia, joihin erilaisten tutkimusmenetelmien lisäksi sisältyvät vanhempien tapaamiset, päiväkotij- ja kouluhavainnoinnit, työryhmäneuvottelut, verkostotapaamiset ja lausunnot. Tutkimus voidaan tehdä muun muassa yksilöllisesti, ryhmätilanteissa tai perhetapaamisina. Tera-

pia koostuu aina yhteistyöstä lapsen vanhempien, hoidosta vastaavan lääkärin ja lapsen muun lähiverkoston kanssa. (Toimintaterapeutin toimenkuva n.d.; Pilhjerta 2009c.)

3 PELIN KEHITTÄMISEN TAUSTAA

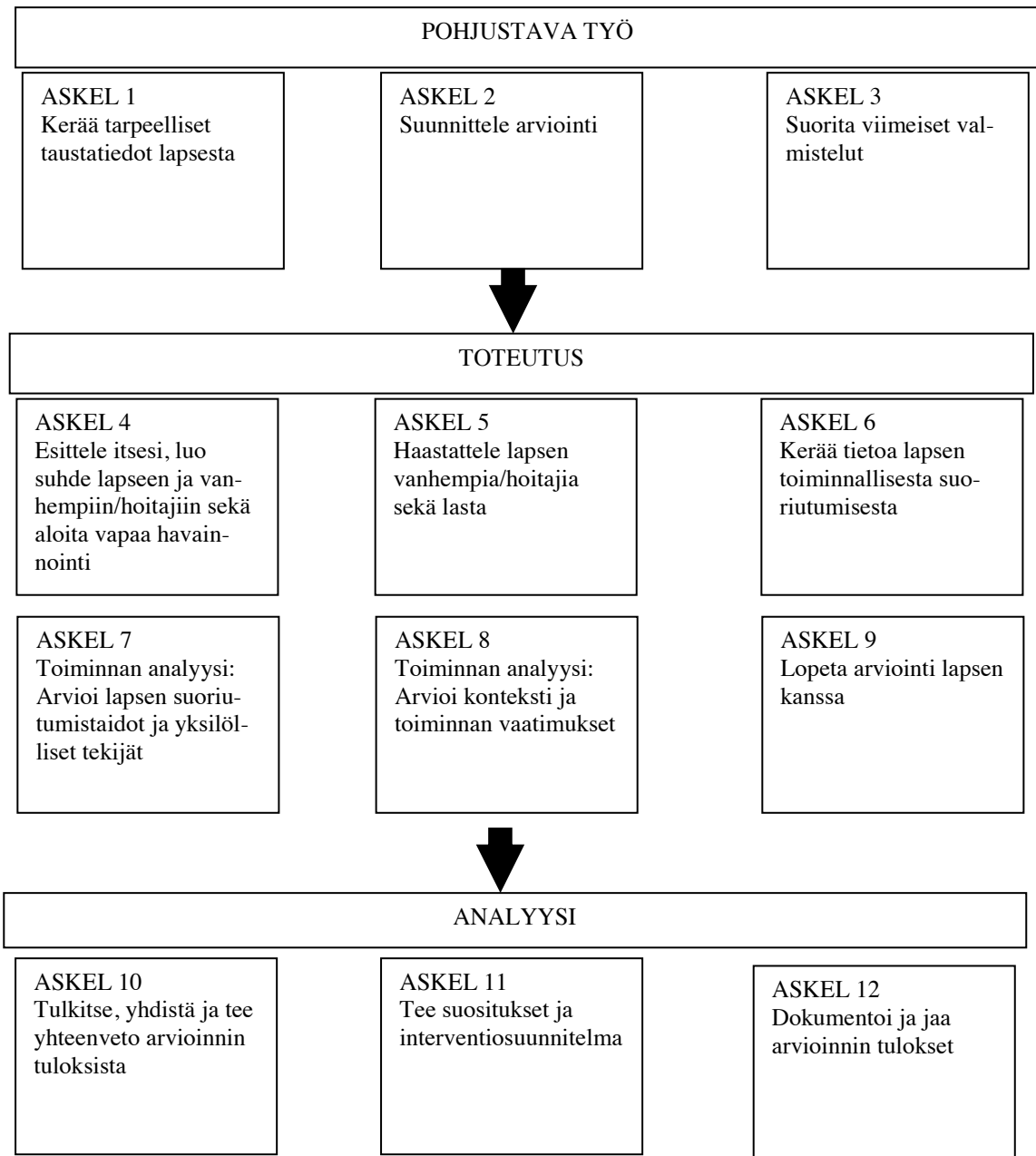
Pelin kehittämistyössä tulee huomioida missä arviointiprosessin vaiheessa peliä käytetään. Pilhjertan toiveena (2008b) on, että peliä käytetään lapsen toimintaterapian alkuarvioinnissa. Lisäksi kehitystyön taustalla vaikuttavat tutkimukset lapsen haastattelusta sekä lakien, ehtojen ja materiaalien tuomat rajoitukset.

3.1 Lapsen arviointi toimintaterapiassa

Lapsen arviointi on prosessi, jossa kerätään ja tulkitaan tietoa lapsesta ja hänen perheestään. Lasten arvioinnissa käytetään standardoituja ja standardoimattomia testejä, haastattelua sekä havainnoidaan lapsen toimintaa eri ympäristöissä ikätasolleen sopivalla tavalla. Arviointia toteutetaan, kun halutaan tunnistaa diagnoosi, arvioida lapsen kehitystä tai selvittää ja suunnitella terapian tarkoitusta. AOTA:n (2002) mukaan arviointiprosessi koostuu kahdesta eri osasta, toiminnallisen profiilin kehityksestä ja toiminnallisen suoriutumisen analyysistä. Toiminnallinen profiili kattaa henkilön sekä henkilön toiminnat. Toiminnallisen suoriutumisen analyysi taas sisältää tarkasteltavat oleelliset suoriutumistaidot (motoriset taidot, prosessi- ja kommunikaatiotaidot) sekä asiakkaan yksilölliset tekijät (vartalon toiminnot ja rakenteet), jotka tukevat toiminnallista suoriutumista. Asiakkaan yksilöllisten tekijöiden lisäksi toiminnallisen suoriutumisen analyysi sisältää valittujen toimintojen vaatimusten ja kontekstin tarkastelun. Konteksti viittaa siihen, missä toiminta yleensä suoritetaan. (Mulligan 2003: 1, 25.)

Arviointiprosessi on 12-askeleinen ja se jaetaan kolmeen eri vaiheeseen. Vaiheet ovat pohjustava työ, toteutus sekä analyysi. Pohjustavassa työssä kerätään tarpeelliset taustatiedot lapsesta, suunnitellaan arviointi ja suoritetaan viimeiset valmistelut. Toteutusvaiheessa terapeutti esittelee itsensä ja luo suhteen lapseen ja vanhempiin/hoitajiin. Toimintaterapeutti aloittaa vapaan havainnoinnin ja haastattelee lapsen vanhempia/hoitajia sekä lasta. Toteutusvaiheessa kerätään myös tietoa lapsen toiminnallisesta suoriutumisesta, arvioidaan lapsen suoriutumistaidot ja yksilölliset tekijät. Lisäksi arvioidaan kontekstin ja toiminnan vaatimukset. Viimeisenä toimintaterapeutti lopettaa arviointipro-

sessin. Analyysivaiheessa tulkitaan, yhdistetään sekä tehdään yhteenveto arvioinnin tuloksista, tehdään suositukset ja interventiosuunnitelma sekä dokumentoidaan ja jaetaan arvioinnin tulokset. (Mulligan 2003: 27.) Seuraava kuvio (kuvio 1) havainnollistaa askeleet, joita terapeutti seuraa lapsen arviointiprosessissa vastaanotettuaan lähetteen.



KUVIO 1. Arviointiprosessin vaiheet (Mulligan 2003: 27)

Suunniteltu peli sijoittuu kuviossa (kuvio 1) arviointiprosessin pohjustavaan työhön, toteutukseen sekä analyysiin. Pohjustavassa työssä peliä hyödynnetään 2. askeleessa, jolloin terapeutti toteaa pelin soveltuvuuden osaksi kyseisen lapsen arviointiprosessia sekä ottaa sen osaksi suunniteltua lapsen arviointia. Toteutusvaiheen 6. askeleessa terapeutti kerää tietoa lapsen toiminnallisesta suoriutumisesta ja pelaa peliä arvioitavan lapsen kanssa, jolloin hän saa tietoa psykososiaalisen viitekehyksen (Olson 1999) mukaisesti lapsen vertaisvuorovaikutustaidoista, leikistä ja selviytymiskyvystä. Arviointiprosessin analyysivaiheen 10. askeleessa terapeutti hyödyntää pelistä saatuja tuloksia tulkitsemalla, yhdistämällä ja tekemällä yhteenvedon koko arvioinnin tuloksista.

3.2 Lapsen haastattelu

Peli suunnitellaan 7–12-vuotiaan lapsen haastattelun tueksi. Tämän vuoksi ennen pelin suunnittelua tulee tarkastella lapsen haastattelun erityispiirteitä. Tässä luvussa tarkastellaan millaisia lapsen haastattelun kysymysten tulee olla ja millainen tilanne auttaa lapsen haastattelua.

Pirjo Turtiainen tutki lapsen haastattelua ja sitä, miten voi saada lapsen äänen paremmin kuuluviin paitsi yleisissä keskusteluissa myös eri hallintokuntien toiminnassa. Tutkimuksen keskeisiä kysymyksiä olivat: ”*Mitä lapset ajattelevat elämästään ja mitkä asiat ovat heille tärkeitä?*” ja ”*Miten lasten kuuleminen voisi käytännössä tapahtua ja välittyä myös hyvinvointipalveluista vastaaville tahoille?*”. Tutkimuksen haastateltavat lapset olivat pääsääntöisesti 5–10-vuotiaita. Turtiaisen kokemusten mukaan haastattelu on hyvä keino kuulla lasta muiden menetelmien rinnalla. Lapsen haastattelun haasteena on saada lapsi kertomaan omia ajatuksiaan ja saada aikuiset kuuntelemaan lapsen mielipiteitä. Tällaisten lapsen äänen kuuluviin tuovien käytäntöjen luominen onkin tärkeää. (Turtiainen 2001: 5, 10, 19.) Turtiaisen tutkimus tukee ajatusta, että lasta voi haastatella. Peli on Turtiaisen viittaama käytäntö, joka tuo lapsen äänen kuuluviin. Peli myös täyttää Pilhjertan toiveen saada lapsen oma ääni kuuluviin (Pilhjerta 2008b).

Lapsen toiminnallisuus on tärkeää ottaa huomioon jo haastattelun suunnitteluvaiheessa. Lapset kertovat asioista myös kehollaan sekä käyttämällä leluja ja muita välineitä. (Alasuutari 2005:146.) Lapsen haastattelun tulee olla vaihteleva ja lapsen kiinnostusta on pidettävä yllä siten, että haastattelun apuna käytetään peliä, piirtämistä tai kuvien katselua (Turtiainen 2001: 56). Peli mahdollistaa haastattelun vaihtelevuuden ja lapsen

nonverbaalisen viestinnän toimintojen ja pelaamisen avulla. Vaihtelu pitää lapsen mielenkiinnon yllä pelin välityksellä tapahtuvassa haastattelutilanteessa.

Turtiainen käyttää haastatteluissa minkälainen/millainen -kysymyksiä. Useimmissa tapauksissa ne toimivat kuten hän olettaakin. Käytettäessä minkälainen/millainen -kysymyksiä kouluikäisillä, lapset vastaavat kysymykseen suoraan. Koululaiset vastaavat esimerkiksi kysymykseen ”*Millainen on hyvä kaveri?*” suoraan kuvailevasti ”*Sellinen, joka ei kiusaa*”. Avoimia kysymyksiä onkin hyvä käyttää, mutta useimmiten tarkentavia kysymyksiä tarvitaan haastattelun onnistumiseksi. Lapsen haastattelun onnistumiseksi kannattaa välttää sellaisia kysymyksiä, joihin voi vastata vain kyllä/ei-sanoilla. (Turtiainen 2001: 22–23.) Lasten haastattelujen onnistuminen edellyttää lapsen ikään soveltuvan kommunikaation käyttöä, sillä lasten ajattelu on konkreettista, jolloin monet aikuisille tutut sanat ovat lapselle vieraita (Kirmanen 1999: 199–210). Turtiaisen ja Kirmanen tutkimukset vaikuttavat pelin kysymysten muotoiluun. Pelissä käytetyt kysymykset ovat vastauksiltaan kuvailua vaativia kysymyksiä. Suurin osa tarkentavista kysymyksistä on kuitenkin terapeutin vastuulla. Tarkentavien kysymysten luonne riippuu lapsen vastauksista, jonka vuoksi niiden täytyy syntyä vasta haastattelutilanteessa. Pelissä tarjotaan tarkentavia kysymyksiä silloin, kun ensimmäiseen kysymykseen voi vastata sanoilla kyllä tai ei.

Duodecim (2007) ohjeistaa lapsen haastattelua sekä sitä, miten luodaan hyvä yhteistyösuhde ja haastattelulle sopiva ilmapiiri. Ohjeistuksen mukaan haastattelutilanteessa tulee pyrkiä pitämään mahdollisimman luonteva kontakti ja hyvä ilmapiiri. Haastattelijan tulisi luoda myös hyvä kontakti lasta saattaneeseen aikuiseen. Ennen varsinaisen haastattelun aloittamista lapsen kanssa on hyvä keskustella tavallisista asioista kuten päivän kulusta. Lapsen fyysiselle tasolle asettuminen ja lapselle ominaisten kielellisten ilmaisujen käyttäminen on tärkeää. Haastattelijan on hyvä peilata lapsen puhetta eli toistaa lapsen käyttämät ilmaisut. Myös rohkaisevat ilmaisut, kuten ”*hmm, jatka vaan*”, ovat hyödyllisiä. Duodecimin ohjeistus neuvoo haastattelumaisuuden väljentämistä lapselle tutun toiminnan, kuten piirtelyn, avulla. Lapselle on kerrottava, että hän voi sanoa, jos ei ymmärrä jotakin tai korjata, jos haastattelijaa ymmärtää jonkin asian väärin. (Duodecim 2007.) Duodecimin ohjeet tukevat käsitystä haastattelun toiminnallisten elementtien tärkeydestä. Peli mahdollistaa terapeutin asettumisen lapsen kanssa fyysisesti samalle tasolle esimerkiksi lattialla pelaamalla.

Seuraava taulukko (taulukko 1) kuvaa lapsen haastattelun lähtökohtia ja sitä, kuinka nämä lähtökohdat näkyvät pelissä. Osa lähtökohdista ei toteudu pelissä välineiden avulla, vaan ne ovat taitoja, jotka terapeutin on itse omaksuttava haastattellessaan lasta.

TAULUKKO 1. Lapsen haastattelun lähtökohtia ja niiden yhteys peliin (Mukaiillen Alasuutari 2005, Duodecim 2007, Kirmanen 1999, Turtiainen 2001).

HAASTATTELUN LÄHTÖKOHTIA	YHTEYS PELIIN
Käytänteet, jotka tuovat lapsen äänen kuuluviin	Pelissä toiminnallisia elementtejä, kuten kuvat ja kirjoittaminen. Vastauskeino lapsen mielenkiinnon mukaan, millä pyritään edistämään lapsen halua vastata ja siten tuoda oma näkemyksensä asioistaan
Lapsen toiminnallisuuden huomioiminen: pelit, piirtäminen, kuvien katselelu	
Minkälainen/millainen -kysymykset	Pelin kysymykset pääsääntöisesti avoimia ja vaativat vastauksilta kuvailua. Peli tarjoaa avoimet kysymykset, terapeutin tehtävä tarkentavat kysymykset
Avoimet kysymykset ja tarkentavat kysymykset	
Kysymykset, joihin ei voi vastata vain sanoilla kyllä ja ei	Mikäli on kysymyksiä, joihin voi vastata sanoilla kyllä ja ei, pelissä tarjotaan tarkentavia kysymysehdoituksia
Lapsen kehityksellisen iän huomioiminen: konkreettisuus	
Haastattelulle sopivan ilmapiirin luominen, luonteva kontakti	Kysymykset muotoillaan lapsen kehitysteorioita hyödyntäen. Kysymyksissä pyritään konkreettisuuteen
Tavallisista asioista keskustelu ennen haastattelun alkua	Pelin avulla luodaan haastattelulle sopiva ilmapiiri
Lapsen fyysiselle tasolle asettuminen	Peli mahdollistaa lapsen fyysiselle tasolle asettumisen, esim. lattialla pelaaminen
Lapsen puheen peilaus	
Rohkaiseva palaute	Terapeutin puhe oltava rohkaisevaa ja lapsen puheita peilaavaa. Pelissä ei tarjota erityisiä apukeinoja tähän. Kyse on terapeutin omista taidoista

3.3 Lakien, ehtojen ja materiaalien tuomat rajoitukset

Laissa lelujen turvallisuudesta 26.3.1997/287 (Finlex – Valtion säädöstietopankki 2008) määritellään leluiksi tuotteet ja materiaalit, jotka on suunniteltu tai selvästi tarkoitettu alle 14-vuotiaiden lasten leikkeihin. Kehitystyön tuotoksena on peli, joka on suunnattu 7–12-vuotiaiden lasten käyttöön. Peli on tarkoitettu pelattavaksi yhdessä toimintaterapeutin kanssa. Lapsi ei tule pelaamaan peliä koskaan ilman terapeutin valvontaa. Pelilauta ja peliin kuuluvat erilliset kuvakortit on laminoitu kulutusta kestäviksi sekä helposti puhdistettaviksi hygieniasyistä. Laminointi on myös taloudellisesti edullinen vaihtoehto verrattuna tuotteen painamiseen. Pelin osien ulkomuodossa on vältetty teräviä kulmia, jotta lapsi ei satuttaisi itseään. Kaikki laminoidut pelin osat ovat muodoltaan

pyöristettyjä. Peliin kuuluvissa erillisissä kuvakorteissa on käytetty tarranauhakiinnitystä, mikä on ratkaisultaan lapsen käytössä kestävä ja helppo materiaali.

Pelilaudan koon määräsi käytettävissä ollut laminoointikoko eli 303 mm × 426 mm. Pelilaudasta tuli noin A2-kokoinen. Pelilauta valmistettiin käytössä olevista kartongeista. Pelilaudan väri vaihtoehtoina oli tumman sininen ja turkoosi kartonki, joista turkoosin sininen kuvasti tarkemmin yleisesti totuttua meren väriä. Kartonkimateriaalia käytettiin pelin kehitystyössä pelilaudan lisäksi kysymyskorttien ja matkamuuistojen pohjana.

Kuvakorteissa käytetyt kuvat on hankittu ClipArtista. ClipArt -ehtojen (Creative Commons 2009) mukaan asiakas saa käyttää kuvia, ClipArt -kuvia, muotoja, malleja ja muuta ladattavissa olevaa palveluun liittyvää sisältöä (mediaelementtejä). Asiakas saa kopioida ja käyttää mediaelementtejä sekä lisensoida, julkaista ja levittää niitä ohjelmistotuotteiden sovellusten ohessa, mukaan lukien asiakkaan sivustoissa. Asiakkaalla on myös lupa käyttää kuvia kaupallisiin ja muihin kuin kaupallisiin tarkoituksiin. Kuvien käyttö ei saa olla loukkaavaa tai lakeja rikkovaa. (Creative Commons 2009.)

Pelin kehitystyössä on huomioitu kaikissa materiaaleissa taloudellisuus. Tästä ohjausta saatiin Early Learning Oy:n toimitusjohtaja Kristiina Sarmas-Purhoselta, jonka mukaan painotuotteen on oltava edullisista raaka-aineista tehty (Sarmas-Purhonen 2008). Kustannusten kohtuullisuus huomioitiin, jotta peliä voisi mahdollisesti jatkossa myydä esimerkiksi Early Learning Oy:lle. Kehitystyö on omarahoitteinen ja siitä ei saa syntyä kustannuksia Metropolia Ammattikorkeakoululle. Raaka-aineiden kustannuksiin on osallistunut työelämäkumppani ja pelin tekijät. Työelämäkumppani kustansi pelivälineistön laminoinnin, tarranauhan, leimasimet sekä osan kopioinnista. Loput kustannukset olivat tekijöiden vastuulla.

4 PSYKOSOSIAALINEN VIITEKEHYS PELIN PERUSTANA

Kehitystyötä ohjaa ensisijaisesti Laurette Olsonin kehittämä psykososiaalinen viitekehys (1999). Psykososiaalisen viitekehysten osa-alueet ovat temperamentti, kiintymyssuhde, vertaisvuorovaikutustaidot, leikki, selviytymiskyky sekä yksilön ja ympäristön välinen vuorovaikutus. Viitekehysten teoreettisen pohjan Olson on muodostanut niiden kehitysteorioiden avulla, jotka kuvaavat viitekehysten osa-alueita. (Olson 1999: 323.)

Psykososiaalinen viitekehys sopii käytettäväksi, kun työskennellään lasten kanssa, joilla on erilaisia ongelmia ihmissuhteissaan ja joiden kyky sitoutua leikkiin on heikentynyt. Viitekehys sopii esimerkiksi lapsille, joilla on psykiatrinen diagnoosi tai oppimisvaikeuksiin, aistitiedonkäsittelyn vajeeseen tai fyysiseen vammaan liittyviä psykososiaalisia ongelmia. Psykososiaalinen viitekehys keskittyy vahvistamaan ja auttamaan lapsia kehittämään leikkiään, taitojaan sekä lapsen mielenterveyttä tukevia ihmissuhteita. (Olson 1999: 323.)

Kehitystyön tuotoksena on peli, joka keskittyy vertaisvuorovaikutustaitojen, leikin ja selviytymiskyvyn arviointiin. Vertaisvuorovaikutustaidot ja leikki käsitellään pelissä Olsonin (1999) psykososiaalisen viitekehysten mukaan. Selviytymiskyky käsittää Olsonin (1999) viitekehysten lisäksi Pilhjeran toiveet (2008b) lapsen päivittäisissä toiminnoissa selviytymisestä. Nämä kolme osa-aluetta nousivat pelin fokukseen Arja Pilhjeran toiveesta 8.10.2008 käydyssä keskustelussa Sörnäisten lasten psykiatrian poliklinikalla. Psykososiaalinen viitekehys tukee tätä jakoa. Viitekehysten mukaan vertaisvuorovaikutustaidot, leikki ja selviytymiskyky ovat kietoutuneet yhteen (Olson 1999: 359).

Tässä luvussa esitellään psykososiaalisen viitekehysten kaikki osa-alueet pääpiirteittäin. Kaikki osa-alueet eivät ole arvioinnin kohteena, mutta ne on huomioitava peliä suunniteltaessa ja peliä pelattaessa. Lisäksi viitekehysten yksittäisten osa-alueiden ymmärtäminen on välttämätöntä, jotta voi ymmärtää toisia osa-alueita. Tämän vuoksi psykososiaalisen viitekehysten osa-alueet esitellään siinä järjestyksessä, kuin Olson (1999) on ne kuvannut. Jokaisen osa-alueen kohdalla kuvataan myös osa-alueen yhteyttä peliin.

4.1 Temperamentti

Temperamentilla tarkoitetaan synnynnäistä, perittyä tapaa olla vuorovaikutuksessa ympäristön kanssa. Temperamenttiin kuuluvia ominaisuuksia ovat yksilön aktivaatiotaso, biologisten toimintojen säätely, tapa suhtautua uusiin tilanteisiin, kyky sopeutua muutokseen, aistiherkkyys, mieliala ja sen ilmaisun voimakkuus, häiriöalttius, tarkkaavuus sekä sinnikkyys. (Olson 1999: 324.) Harkitessaan pelin käyttöä haastattelun tukena, terapeutin tulee huomioida nämä lapsen ominaisuudet. Peli vaatii lapselta keskittymistä. Terapeutin onkin harkittava aina tilannekohtaisesti, onko lapsen tarkkaavuus pelin pelaamiseen vaadittavalla tasolla ja kiinnostaako peli lasta.

Olson (1999) jakaa lasten temperamentit kolmeen kategoriaan. Osaa lapsista on helppo miellyttää ja he sopeutuvat helposti ympäristöihinsä. Näillä lapsilla on säännöllinen ruokailu- ja nukkumisrytmi ja he ovat huomaavaisia ja hyväntuulisia hoivaajiansa kohtaan. Toiset lapset puolestaan reagoivat johdonmukaisesti, mutta he voivat vetäytyä ja hermostua kohdatessaan muutoksen. Nämä lapset mukautuvat hitaasti muutoksiin. Loput lapsista määritellään temperamentiltaan hankaliksi. Heitä on vaikea miellyttää, he ilmaisevat toistuvasti ja voimakkaasti huonoa mielialaa, omaavat epäsäännöllisen ruokailu- ja nukkumisrytmin ja eivät reagoi yhtä helposti hoivaajiinsa lämpimällä tavalla. Temperamentiltaan vaikeat lapset voivat olla hyperaktiivisia, yliherkkiä, häiriöalttiita, emotionaalisesti epävakaita tai tyytymättömiä. Nämä lapset voivat kokea fyysisen ja sosiaalisen maailmansa stressaaviksi samoin, kuin heidän hoivaajansa voivat kokea vuorovaikutuksen lapseen stressaavaksi. (Olson 1999: 324.) Kehitystyön pohjalta toteutettu peli huomioi erilaiset temperamentit monimuotoisuudellaan. Monimuotoisuus näkyy pelin vastauskeinoissa ja pelin idean sovellettavuudessa. Lapselle tarjotaan erilaisia keinoja vastata pelin kysymyksiin. Lapsi voi vastata kysymyksiin suullisesti, kuvien avulla, kirjoittamalla tai piirtämällä.

Sosiaalinen ja fyysinen ympäristö määrittelee lapsen temperamentin ilmenemistä, mutta temperamentti on pohjimmiltaan vakaa. Lapset oppivat mukauttamaan synnynnäisen temperamenttinsa epäsovinnaiset taipumukset siten, että muut ihmiset ottavat lapsen hyvin vastaan ja lapsi voi osallistua tehokkaasti päivittäisiin toimintoihin. Tämä johtaa positiivisempaan vuorovaikutukseen muiden ihmisten kanssa. (Olson 1999: 324.)

Ympäristö voi vaikuttaa lapsen temperamentin ilmenemismuotoon. Vaikeamman temperamentin omaavat lapset ovat rauhallisempia, organisoituneempia ja positiivisempia ympäristöissä, jotka on järjestetty vähentämään fyysistä ja emotionaalista stressiä. (Olson 1999: 324–325.) Ympäristön, tilanteen ja pelin strukturoinnin avulla voidaan auttaa lasta mukauttamaan temperamenttinsa haastattelulle suotuisaksi. Selkeä pelilauta sekä rauhallinen tila ja hetki auttavat tässä.

4.2 Kiintymyssuhde

Lapsen syntymässä syntynyt kiintymys on perusta vanhemman ja lapsen väliselle suhteelle. Hoivaajat ovat vastuussa psykologisen tuen antamisesta lapselle ja biologisten tarpeiden, kuten ravinnonsaannin ja turvallisuudentunteen tyydyttämisestä. Lapset puolestaan oppivat yleensä odottamaan hoivaajan apua sitä tarvitessaan. Tätä aikuisen ja

lapsen välistä suhdetta kutsutaan kiintymyssuhteeksi. (Olson 1999: 326.) Lapsen kiintymyssuhde hoivaajiinsa voi vaikuttaa myös siihen, kuinka lapsi luottaa toimintaterapeuttiinsa. Terapeutin tuleekin käyttäytyä terapiatilanteissa ja pelin pelaamisen aikana luottamusta herättävällä tavalla.

Kiintymyssuhteen tulee olla johdonmukainen ja hoivaava, jotta lapsi tietää, mitä odottaa. On tärkeää, että lapsi osaa ennakoida saavansa lohtua, suojelua ja apua hätätilanteessaan. Tällä tavoin turvallisesti kiintyneet lapset osoittavat turvattomasti kiintyneisiin lapsiin nähden todennäköisemmin intoa, sinnikkyyttä ja halukkuutta sitoutua haastavaan tehtävään. Turvallisesti kiintyneet lapset osoittavat itsevarmuutta vertaistensa joukossa enemmän kuin ne lapset, jotka ovat turvattomasti kiintyneet. (Olson 1999: 327.) Turvallisuuden tunnetta ja lohtua terapeutti voi esimerkiksi antaa positiivisen palautteen avulla. Positiivinen palaute voi lisätä lapsen innokkuutta peliä kohtaan.

Vanhempi-lapsisuhde on yhteydessä lapsen taitojen kehittymiseen ja toisaalta lapsen taidot vaikuttavat vanhempi-lapsisuhteeseen. Varhaisen kiintymyssuhteen laatu vaikuttaa voimakkaasti lapsen myöhempään kykyyn luoda ja ylläpitää suhteita vertaisiin ja aikuisiin. Lapsen selviytymiskyky puolestaan vaikuttaa siihen, kuinka hyvin lapsi tulee toimeen vanhempiensa kanssa. Kiintymyssuhde vaikuttaa myös lapsen leikki- ja ongelmanratkaisutaitojen kehittymiseen sekä kouluasuoriutumiseen, (Olson 1999: 325, 327.) Pelin avulla hankitaan tietoa lapsen vertaisvuorovaikutustaitojen, leikin ja selviytymiskyvyn osa-alueista. Terapeutin tulee huomioida näitä osa-alueita tarkastellessaan, että kiintymyssuhteella on suuri merkitys niiden kehittymiseen. Ongelmat esimerkiksi vertaisvuorovaikutustaidoissa voivat johtua turvattomasta kiintymyssuhteesta (Olson 1999: 325).

4.3 Vertaisvuorovaikutustaidot

Kiintymyssuhde on perusta lapsen vertaisvuorovaikutustaitojen kehittymiselle. Lapsen tuntema mielihyvä ja mukavuus vanhempi-lapsisuhteessa vaikuttaa lapsen kykyyn olla katsekontaktissa ja tehdä aloitteita leikkiin ja vastata leikkitarjouksiin. Lapsi ottaa osaa muiden ihmisten kanssa leikkimiseen samalla tarkkaavuudella ja mielihyvällä, jota hän on kokenut hoivaajiensa kanssa leikkiessään. Lapsi oppii pian, että muut lapset ovat erilaisia leikkitovereita kuin aikuiset, jotka usein antavat lapsen johtaa leikkiä. Muut lapset ovat yhtä vaativia kuin lapsi itse ja haluavat sisällyttää omat halunsa leikkiin. Muut lapset eivät myöskään tee asioita kuten lapsi itse haluaisi. Toiset lapset ovat itse

asiassa enemmän samanlaisia kooltaan, taidoiltaan, voimaltaan ja kiinnostuksiltaan kuin lapsi itse. Tämä tekee lapselle muut lapset lumoaviksi. Vertaissuhteissaan lapset joutuvat harjoittelemaan omien halujensa esittämistä, toisten kuuntelua, neuvottelua ja kompromissien tekoa. (Olson 1999:330.)

Lapsuuden aikana ystävyysuhteiden syvyys ja monimuotoisuus kehittyy. Lapsen ollessa 6-vuotias häntä kiinnostavat erityiset ja tarkat toiminnot. Hän etsii kumppania toimintaan sen mukaisesti. Ystävä on sellainen, jonka kanssa lapsi voi leikkiä ja jakaa esineitä konkreettisesti vastavuoroisella tavalla. Lapsi oppii, että toiset vertaiset ovat yhteensopivampia kuin toiset, johtuen heidän kiinnostuksistaan, taidoistaan ja temperamentistaan. Lapsen ollessa 9-vuotias ystävyysuhteilla on uusi ja syvempi merkitys. Ystävät auttavat toisiaan ja jakavat salaisuuksia. 11-vuoden iässä lapsi on huolissaan ystävien hyvinvoinnista ja etsii turvallista suhdetta, joka perustuu luottamukseen. (Olson 1999: 330–331.) Pelin avulla selvitetään, miten lapsen ystävyysuhteet ja vertaisvuorovaikutustaidot ovat kehittyneet sekä sitä, ovatko ne ikätason mukaisia.

Ryhmävuorovaikutus tarjoaa tehokkaan keinon edistää lapsen psykososiaalisten taitojen ja leikkitaitojen kasvua. Tukea antavassa ympäristössä lapsen kaipaama vertaisten hyväksyntä ja pohjimmainen ystävyysuhteet johtavat usein nopeampaan leikin ja sosiaalisen käyttäytymisen muuntumiseen. Toisten lasten käyttäytymisen seurauksena lapsi noudattaa ryhmässä helpommin ryhmän normeja, kuin aikuisen asettaessa rajoja. Lapset myös oppivat, mistä toiset lapset pitävät ja mistä eivät, sekä vertailevat näitä mieltymyksiä omiin mieltymyksiinsä. Lapset yleensä mukauttavat tekemisiään ja sanomisiaan siten, että he sopivat yhteen muiden vertaisten kanssa. (Olson 1999: 331.) Ryhmävuorovaikutustaitojen ollessa keskeinen osa vertaisvuorovaikutustaitoja, pelin avulla selvitetään lapsen käsitystä ryhmässä toimimisestaan.

Ryhmävuorovaikutuksen kautta lapsi oppii ymmärtämään, että itsensä tavoin, toiset lapset ovat hyviä joissain toiminnoissa ja heillä on vaikeuksia toisissa. Tämä eroaa lapsen yleisestä käsityksestä, joka on kehittynyt aikuisten seurassa. Aikuiset auttavat lasta ja aikuisten taidot ovat kaukana lapsen saavuttamattomissa. Vertaisten seurassa lapsi saa usein tilaisuuksia tarjota apua ja ottaa vastaan apua. Tässä prosessissa lapsi oppii empatiaa muita kohtaan, toisista huolehtimisen taitoja ja ymmärtää itsensä tuottavana ryhmän jäsenenä. (Olson 1999: 331.) Pelin avulla tarkastellaan, onko lapselle kehittynyt ryhmä-

vuorovaikutuksen kautta opittuja taitoja. Toisaalta pelin aikana toimintaterapeutti antaa lapselle mallia vastavuoroisesta toiminnasta.

4.4 Leikki

Leikki on toimintaa vain toiminnan itsensä vuoksi eli leikki on olemassa hetken tuoman sisäisen mielihyvän vuoksi. Leikki sisältää äänien, liikkeiden, esineiden ja konseptin tutkiskelua ja uudelleen yhdistämistä. Tutkiskelu ja uudelleen yhdistely tapahtuu prosessin tuottaman ilon vuoksi. Terve lapsi on motivoitunut leikkiin. Leikki vaikuttaa ilman tietoista panostamista lapsen fyysisten, kognitiivisten, psykologisten ja sosiaalisten perustaitojen kehittymiseen. Leikin avulla lapsi oppii jokapäiväistä stressin hallintaa ja vuorovaikutusta perheen ja vertaisten kanssa. Lapset saattavat käyttää fyysisiä leikkejä tai pelejä jännitteiden ja aggressioiden vapauttamiseen, rakentavia ja manipulatiivisia leikkejä huomion hakemiseen tai mielikuvitusleikkejä kokeillakseen ja tutkiakseen havainnoimaansa käyttäytymistä. (Olson 1999: 332.) Peli tarjoaa kysymyksiä, joiden avulla voidaan selvittää, mitä lapsi leikkii tai tekee. Lisäksi peli selvittää onko lapsi motivoitunut leikkiin ja saako hän leikistä sisäistä mielihyvää.

Leikkikäyttäytyminen alkaa varhaislapsuudessa ja sitä kehittää kiintymyssuhde. Vanhemmat ovat huolenpidon tarjoajia, kun taas lapset sitoutuvat toisiinsa luontaisen vetovoiman vuoksi. Ihanteellisessa tilanteessa ilmenevä vastavuoroinen ja miellyttävä kokemus lisää todennäköisyyttä, että vuorovaikutusta ilmenee usein. Terveessä vuorovaikutuksessa huolenpidon tarjoaja peilaa lapsen leikkikäyttäytymistä, mutta samalla myös vähitellen auttaa lasta valmistamaan huolella leikkinsä teemoja tai ideoita. Tämä pitää leikin haasteellisuutta ja kiinnostavuutta yllä. Vastavuoroisesti lapsi valmistautuu huolella siihen lisään, jonka huolenpidon tarjoaja tuo leikkiin. Tämä kaksisuuntainen kommunikaatio johtaa vastavuoroisen käyttäytymisen muovautumiseen ja pitää yllä molempien leikkijöiden kiinnostusta. (Olson 1999: 332–333.)

Vanhempi-lapsileikki on lapsen turvallista kiintymystä ja oppimisen, vuorovaikutuksen, ongelmanratkaisun ja selviytymiskeinojen perustaitoja kehittävää toimintaa. Turvallisesti kiintynyt lapsi tuntee olonsa varmaksi ja on siten enemmän avoin mahdollisuuksille, joiden avulla hän voi jatkuvasti kehittää taitojaan. Vertaisvuorovaikutustaidot kehittyvät niistä vuorovaikutustaidoista, jotka lapsi kehittää vanhempi-lapsisuhteessaan. Vertaisvuorovaikutustaitojen kehittyminen on leikkitaitojen kehittymisen kanssa yhteydessä ja ne ovat toisistaan riippuvaisia. Toisin sanoen, lapsi sitoutuu helposti toisiin lapsiin,

jos hänellä on hyvät leikki-aidot. Hyvät sosiaaliset taidot omaava lapsi saa tilaisuuksia laajentaa ja valmistaa huolellisesti leikkitaitejaan vuorovaikutuksessaan muiden lasten kanssa. (Olson 1999: 333–334.)

Muiden lasten mielenkiinnot ja taidot stimuloivat ja haastavat lasta laajentamaan omaa repertuaariaan. Lapsen liittyessä muiden, toiminnoissaan varmojen lasten seuraan, voi hän havainnoida muita lapsia heidän yrittäessään näitä toimintoja. Lapsen motivaatio olla pidetty ja vertaisryhmään hyväksyty, saa lapsen todennäköisemmin yrittämään toimintaan osallistumista. (Olson 1999: 334.) Peli auttaa tarkastelemaan, kenen tai keiden kanssa lapsi leikkii, mitä lapsi leikkii sekä sitä, onko lapsella motivaatiota kuulua vertaisryhmään.

Leikki on erillään vapaa-ajan toiminnasta. Leikin avulla kuitenkin kehittyvät taidot, joita tarvitaan vapaa-ajan toiminnoissa. Nämä taidot vaikuttavat osallistumiseen järjestettyyn urheiluun ja kerhoihin. (Olson 1999: 334.) Vapaa-ajan toiminnoista kerätään tietoa pelin avulla, vaikka ne ovatkin Olsonin mukaan erillään toisistaan. Syynä tähän on Pilhjeran toive (Pilhjer 2008b) laajennetusta selviytymiskyvyn osa-alueesta. Selviytymiskykyä kuvataan seuraavassa alaluvussa.

Leikissä jokainen leikkijä joustaa omassa tavassaan lähestyä leikissä vaadittavia materiaaleja. Henkilöllä on mahdollisuus lähestyä materiaaleja kuten muutkin lähestyvät, mutta hän voi lähestyä niitä myös omalla tavallaan. Tällä tavalla tutkitaan ja kehitetään tapaa lähestyä materiaaleja ja käyttää omaa kehoa. Muiden ihmisten käytöksen peilaaminen ja omien tapojen tutkiminen kehittää ihmisten välistä vuorovaikutusta leikissä. Lapset tutkivat materiaalien erilaisia käyttötapoja ja löytävät siten itselleen mieluisimman tavan. (Olson 1999: 334.) Pelissä lapsen on mahdollista käyttää vastaamisen toimintoina suullisen vastauskeinon lisäksi, kuvia, kirjoittamista ja piirtämistä. Lapsi voi tarkastella materiaaleja ja valita pelissä mieleisensä tavan vastata terapeutin esittämiin kysymyksiin.

Leikin säännöt muuttuvat jatkuvasti ja niistä neuvotellaan uudelleen, jotta toiminta miellyttää ja tyydyttää kaikkia leikkijöitä. Toiminnan rajojen tutkiminen leikin kautta on valmistautumista hyväksymään ennalta määrättyjä ryhmän sääntöjä ja tarvetta kehittää taitoja, joita vaaditaan organisoituun vapaa-ajan toimintaan osallistumiseen. (Olson 1999: 334–335.) Pelin avulla tarkastellaan lapsen käsitystä säännöistä ja niiden noudattamisesta.

Leikin eri muotoja ovat sensomotoriset-, mielikuvitus- ja rakennusleikit sekä pelit. Leikin muodot menevät päällekkäin lapsen yhdistellessä niitä. 9-vuotias poika voi esimerkiksi ensin rakentaa laivan ja sen jälkeen leikkiä sillä mielikuvituksellisesti. Leikissä ei ole oikeaa ja väärää, kuten vapaa-ajan toiminnoissa. Leikin aikana lapsi oppii tekojensa seurauksista ja reaktion muodoista, joita toiminta herättää. Lapsi huomaa, että osa seurauksista ja reaktioista ovat enemmän toivottuja kuin toiset. Lapset käyttävät uusia kokemuksiaan taitojensa hiomiseen ja kehittämiseen. (Olson 1999: 335.) Pelin kysymysten avulla toimintaterapeutti saa tietoa, tunnistaako lapsi toiminnan rajat ja toiminnan vaikutuksen. Peli antaa myös tietoa siitä, mitä lapsi tekee vapaa-ajallaan.

4.5 Selviytymiskyky

Selviytymiskyky sisältää lapsen tavan käsitellä uusia ja vaikeita tilanteita. Selviytymiskyvyn perustaidot kehittyvät kiintymyssuhteen kautta. Lapselle kehittyy hyvät selviytymistaidot, kun vanhemmat pystyvät tukemaan sellaisia selviytymiskeinoja, jotka ovat yhteensopivia lapsen temperamentin kanssa ja, jotka johtavat aktiiviseen sitoutumiseen fyysiseen ja sosiaaliseen maailmaan. Lapsen kasvaessa, hän alkaa itse asteittain ottaa vastuuta oman käyttäytymisensä säätelystä stressitilanteissa, tiedostamalla oman emotionaalisen tilansa ja aloittamalla sen mukaisen stressiä vähentävän toiminnan tai vuorovaikutuksen. (Olson 1999: 341.) Selviytymiskyvyn osa-alueelta peli selvittää, kuinka lapsi selviää uusissa ja vaikeissa tilanteissa. Toisaalta keskeistä on selvittää tunnistaako lapsi oman tunnetilansa ja osaako hän palauttaa sen tasapainoon.

Kehittyessään, lapsi ottaa kasvavassa määrin vastuuta oman käyttäytymisensä säätelystä stressaavissa tilanteissa. Lapsi tulee asteittain tietoisemmaksi omista muuttuvista tunteistaan ja siten aloittaa hyväksyttävän toiminnan tai vuorovaikutuksen vähentääkseen sisäistä tunnettaakkaansa. Lapsi on lannistumaton, jos hän yleensä kykenee keventämään onnistuneesti stressiä, jota uudet ja haastavat tilanteet aiheuttavat. Lannistamattomuus on kyky palauttaa tunnetasapaino lyhyessä ajassa stressaavan tilanteen jälkeen ja tällä tavoin sitoutua toiminnan aloittamiseen tai jatkamiseen. Tämä tarkoittaa, että lapsi on emotionaalisesti rauhallinen ja kykenevä keskittymään leikkiin tai vaadittuun toimintaan. Saavuttaakseen tasapainon epävarmoina ja turvattomina hetkinä, lapsi voi peräännyttyä turvaan, ottaa aikalisän tai siirtää vastatoimeaan hetkeen, jolloin vieras asia on huolellisesti tutkittu. Stressaavan ja ylivoimaisen tilanteen seurauksena, tämä prosessi voi sisältää itselohdutusta, traumaattisista kokemuksista leikkimistä ja mielikuvitusta todel-

lisen tilanteen hetkelliseen muuntamiseen. (Olson 1999: 341.) Peli selvittää, miten lapsi lohduttaa itseään ja selviää leikin avulla pettymyksistä. Lisäksi peli antaa lapselle mahdollisuuden käyttää mielikuvitustaan todellisuudesta irrottautumiseen.

Lapsen lannistumattomuus joutuu haastetuksi päivittäin. Lannistumattoman lapsen leikitoveri voi esimerkiksi hyljeksiä lasta. Tällöin lapsen täytyy päättää omasta reaktiossaan, sekä päätellä mikä siihen johti. Tämän jälkeen lapsen täytyy vastata tilanteeseen tavalla, joka johtaa hyväksyntään tai ei huononna tai vahingoita hänen itsetuntoaan. Lapsi voi perääntyä kotiin turvaan puhumaan vanhempiensa kanssa tilanteesta, mutta lapsi palaa vertaisleikkiin selvittämällä kuinka muuntua, etsiä sopivampia leikitovereita tai löytää toinen kiinnostava toiminta. (Olson 1999: 341–342.) Peli antaa tietoa siitä, kuinka lannistumaton lapsi on. Lannistumattomuus ilmenee kun lapsi menettää pelissä matkamuiston rosvopisteessä. Menetyksen jälkeen toimintaterapeutti voi keskustella lapsen kanssa pettymyksen tunteista.

Mikäli lapsella on ongelmia esimerkiksi rakentamistehtävissä suoriutumisessa, hän saattaa muuntaa rakentamistapaansa siten, että onnistumisen mahdollisuudet kasvavat. Lapsi saattaa vaihtaa ylitsepääsemättömän toiminnan toiseen tai etsiä apua vanhemmilta lapsilta tai aikuisilta. Lapsi etsii tavan kohdata hankala tilanne positiivisella tavalla, mikä lievittää turhautumista ja itsetunnon vahingoittumista. Lapsi voi vetäytyä hetkellisesti kootakseen itsensä. Ympäristö on tarjonnut monenlaisia leikkejä ja toimintoja lapselle, jolle on kehittynyt kyky selviytyä. Lapsen motivaatio leikkiä ja osallistua on siksi voimakkaampi, kuin mikään turhautumisen vaikutte. (Olson 1999: 342.) Peli antaa vastauksia, onko lapsi yleisesti motivoitunut vai turhautunut toimintaan.

Olsonin selviytymiskyvyn lisäksi pelissä selviytymiskyvyllä tarkoitetaan päivittäisissä toiminnoissa selviytymistä. Tämä selviytymiskyvyn laajennus muodostui Pilhjertan toiveesta (Pilhjerta 2008b), selvittää lapsen suoriutumista päivittäisissä toiminnoissa. Tätä selviytymiskykyä arvioidaan pelin avulla samassa mittakaavassa, kuin psykososiaalisen viitekehysten mukaista selviytymiskykyä. Laajennuksen vuoksi selviytymiskykyä kartoittavat kysymykset käsittelevät osittain ympäristöä. Näkökulmana on kuitenkin se, kuinka lapsi selviää eri ympäristöissä eikä kuinka ympäristö vaikuttaa lapsen toimintaan.

4.6 Yksilön ja ympäristön vuorovaikutus

Lapsen ensisijaiset ympäristöt ovat koti, koulu ja yhteisö. Hyvässä kotiympäristössä lapsen ravinnon-, vaatetuksen-, lämmön- ja suojausanti on riittävää. Koti on turvallinen sekä fyysiseltä suunnittelultaan että vanhempien valppauden osalta. Koti tarjoaa voimavaroja leikkiin sekä kulttuuristen arvojen, rituaalien ja elämän roolien periytymiseen. Tärkeintä hyvässä kotiympäristössä on johdonmukaisen ja huolehtivan aikuisen saatavilla olo. (Olson 1999: 342.)

Kouluympäristössä lapsen tulee olla fyysisesti turvassa ja hänen biologiset perustarpeensa on tyydytettävä. Tarvittavat tilat ja tarvikkeet tukevat lapsen oppimista. Ensisijaisen tärkeää kouluympäristössä on hoivaavan opettajan saatavilla olo. Opetuksellaan opettaja laajentaa ja lisää uusia taitoja lapsen jo ennalta vaadittuihin elämisen taitoihin ja tarjoaa uusia mahdollisuuksia synnynnäisten kykyjen kehittämiseen ja haavoittuvuuksien kompensointiin. (Olson 1999: 343.)

Hyvän yhteisön tulisi taata lapselle mahdollisuus tutkia fyysistä ympäristöään turvallisesti. Hyvin strukturoidussa yhteisössä kaverien ja aikuisten roolimallit ovat heti saatavilla. Yhteisö sisältää tilaa, resursseja ja vapauden sitoutua erilaisiin leikkeihin ja yhteistoimintoihin. (Olson 1999: 343.)

Pelitilanteen tulee olla turvallinen ja lapselle tulee antaa mahdollisuus tutkia ympäristöä ennen peliä ja pelin aikana. Lapselle annetaan esimerkiksi lupa tutkia pelitarvikkeita. Toimintaterapeutin tulee tukea lasta ja huomioida tämän kulttuuriset arvot. Pelin aikana terapeutti voi tarjota lapselle mahdollisuuden oppia ja kehittää taitoja. Tästä on esimerkkinä pelilaudan maanosien ja maiden nimeäminen. Lisäksi toimintaterapeutti toimii pelin aikana roolimallina lapselle. Toimintaterapeutti voi näyttää, kuinka pelitilanne vaatii vastavuoroisuutta.

4.7 Ohjeet lapsen arviointiin

Psykososiaalista viitekehystä arvioinnissa käyttävän toimintaterapeutin suurin kysymys on, miten lapsi toimii päivittäisessä elämässään. Toimintaterapeutti pyrkii selvittämään lapsen toimintojen psykososiaalisen sisällön ja merkityksen. Kaiken psykososiaalisen viitekehysten perusteella tehdyn arvioinnin tulisi olla sensitiivistä lapsen kronologiselle ja kehitykselliselle iälle. Psykososiaalisen viitekehysten mukaan terapeutin on tärkeä

saada selville lapsen oma käsitys suhteestaan hoivaajiinsa, leikkitaidoistaan, vertaissuhteistaan, selviytymiskyvystään ja hänen tyytyväisyydestään ympäristöönsä. Usein on helpompaa ja tuottavampaa kerätä lapsesta tietoa hänen ollessaan sitoutunut johonkin yksinkertaiseen, nautittavaan ja ei-stressaavaan leikkitoimintaan. Leikin yhteydessä terapeutti voi kerätä tietoa esimerkiksi leikkitoiminnoista, joista lapsi nauttii ollessaan yksin, vertaistensa ja/tai perheensä kanssa. Lisäksi terapeutti voi kerätä tietoa lapsen kokemuksista opettajistaan ja luokkatovereistaan, lapsen tavallisesta päivästä kotona ja yhteisössä, lapsen suhteista perheenjäseniinsä sekä toiminnoista, jotka kyllästyttävät tai turhauttavat tai jotka lapsi kokee liian vaikeiksi. (Olson 1993: 350–353.)

Pelissä arviointi keskittyy lapsen vertaisvuorovaikutustaitoihin, leikkiin ja selviytymiskykyyn. Pelin on tarkoitus antaa näistä osa-alueista tietoa lapsen omasta näkökulmasta. Peli on suunniteltu 7–12-vuotiaille lapsille. Toimintaterapeutin tuleekin arvioida lapsen kehityksellinen ikä pelin hyödyntämistä suunnitellessaan. Viitekehyksen suositus hyödyntää leikkiä arvioinnissa näkyy pelin toiminnallisuudessa. Haastattelu tapahtuu jo itsestään toiminnan eli pelin aikana ja lisäksi lapsi voi vastata kysymyksiin suullisesti, kuvien avulla, kirjoittamalla tai piirtämällä.

4.8 Yhteenvedo psykososiaalisen viitekehyksen yhteydestä peliin

Seuraava taulukko (taulukko 2) kuvaa psykososiaalisen viitekehyksen (Olson 1999) osa-alueita ja viitekehyksen tarjoamia ohjeita lapsen arviointiin. Taulukon sarakkeessa *Psykososiaalinen viitekehys* on kuvattu psykososiaalisen viitekehyksen yhteys peliin. Vertaisvuorovaikutustaitojen, leikin ja selviytymiskyvyn osalta sarakkeessa *Yhteys peliin* on kuvattu pääsääntöisesti niitä asioita, joita kysymysten avulla pelissä selvitetään. Vertaisvuorovaikutus, leikki ja selviytymiskyky ovat korostettuna taulukossa keltaisella värillä. Muiden psykososiaalisen viitekehyksen osa-alueiden kohdalla sarakkeessa *Yhteys peliin* on kuvattu, miten ne vaikuttavat pelin ulkoisiin ominaisuuksiin, pelattavuuteen, pelin ohjeisiin sekä toimintaterapeutin käyttäytymiseen ja harkintakykyyn. Harkintakyvyllä tarkoitetaan tässä yhteydessä terapeutin omaa taitoa mukauttaa omaa toimintaansa pelin aikana. Näitä muita osa-alueita ei yritetä selvittää pelin kysymysten avulla.

TAULUKKO 2. Psykososiaalisen viitekehyyksen yhteys peliin (mukailten Olson 1999).

PSYKOSOSIAALINEN VIITEKEHYYS	YHTEYS PELIIN
<p>Temperamentti: Synnynnäinen vuorovaikutustapa ympäristön kanssa</p> <p>Aktivaatiotaso, biologisten toimintojen säätely, uusiin tilanteisiin suhtautuminen, muutokseen sopeutuminen, aistiherkkyys, mieliala, häiriöalttius, tarkkaavuus, sinnikkyys</p> <p>Temperamentin mukauttaminen päivittäisten toimintojen onnistumiseksi</p> <p>Strukturoidun ympäristön vaikutus</p>	<p>Erilaisten temperamenttien huomioiminen tarjoamalla vaihtoehtoja pelata peliä, esim. eri vastauskeinot kysymyksiin</p> <p>Lapsen mielialan huomioiminen tehdessä päätöstä pelin käytöstä</p> <p>Tilanteen ja pelin strukturointi: Selkeä pelilauta, rauhallinen tila ja hetki</p>
<p>Kiintymyssuhde: Vanhempi-lapsisuhteen pohja</p> <p>Hoitajan vastuu psykologisen tuen tarjoamisesta ja biologisten perustarpeiden tyydyttämisestä</p> <p>Turvallisesti vs. turvattomasti kiintynyt lapsi</p>	<p>Vaikutus siihen, kuinka lapsi luottaa terapeuttiin</p> <p>Terapeutin käyttäytyvä luottamusta herättävällä tavalla</p> <p>Esim. positiivinen palaute psykologisena tukena.</p>
<p>Vertaisvuorovaikutustaidot: Ystävyysuhteiden kehittyminen: 6-vuotiaana leikkitoverin etsiminen ja esineiden jakaminen, 9-vuotiaana ystävien auttaminen ja salaisuudet, 11-vuotiaana huoli ystävien hyvinvoinnista ja turvallisen ja luottamuksellisen suhteen etsiminen</p> <p>Ryhmävuorovaikutus: empatia, toisista huolehtiminen, oma osa ryhmän tuottavana jäsenenä, sääntöjen noudattaminen</p>	<p>Miten ystävyysuhteet ovat kehittyneet? Ovatko ikätason mukaisia?</p> <p>Miten lapsi toimii ryhmässä? Ovatko ryhmävuorovaikutuksen tukemat taidot kehittyneet?</p> <p>Kuinka lapsi esittää halujaan, kuuntelee toisia, tekee kompromisseja ja neuvottelee?</p>
<p>Leikki: Tuottaa sisäistä mielihyvää, vaikutus taitojen kehittymiseen</p> <p>Terveellä lapsella motivaatio leikkiä</p> <p>Mielenkiintojen, toiminnan rajojen ja oman toiminnan vaikutusten tutkiskelu</p> <p>Edellytys vapaa-ajan toiminnoille</p>	<p>Onko lapsi motivoitunut leikkiin?</p> <p>Mistä lapsi pitää ja nauttii?</p> <p>Kenen kanssa ja mitä lapsi leikki?</p> <p>Tunnistaako lapsi toiminnan rajat ja vaikutuksen?</p> <p>Mitä lapsi tekee vapaa-ajalla?</p>
<p>Selviytymiskyky: Tapa käsitellä uusia ja vaikeita tilanteita</p> <p>Oman emotionaalisen tilan tunnistaminen ja kyky palauttaa tunnetasapaino, lannistumattomuus</p> <p>Itselohdutus, traumaattisista tilanteista leikkiminen, mielikuvituksen käyttö todellisuudesta irrottautumiseen</p> <p>Motivaatio vs. turhautuminen</p>	<p>Kuinka lapsi selviää uusissa ja vaikeissa tilanteissa?</p> <p>Tunnistaako lapsi oman tunnetilansa ja osaako palauttaa sen tasapainoon?</p> <p>Pettymysten ja stressaavien asioiden käsittely?</p> <p>Onko lapsi motivoitunut vai turhautunut toimintaan?</p>
<p>Yksilön ja ympäristön välinen vuorovaikutus:</p> <p>Turva, biologisten tarpeiden turvaaminen</p> <p>Voimavarojen ja kulttuuristen arvojen tukeminen</p> <p>Opetus: mahdollisuus kehittää omia taitoja ja synnynnäisiä kykyjä</p> <p>Saatavilla olevat roolimallit</p> <p>Ympäristön tutkiminen</p>	<p>Turvallinen pelaamisympäristö</p> <p>Lapsen tukeminen ja kulttuuristen arvojen huomioiminen</p> <p>Terapeutti voi tarjota lapselle mahdollisuuden oppia ja kehittää taitojaan.</p> <p>Terapeutti toimii peliä pelatessa roolimallina</p> <p>Lapselle mahdollisuus tutkia ympäristöä</p>
<p>Ohjeet arviointiin: Keskeistä selvittää, miten lapsi toimii päivittäisessä elämässään</p> <p>Lapsen kronologisen ja kehityksellisen iän huomioiminen</p> <p>Lapsen oma käsitys tilanteestaan</p> <p>Arviointi leikkitoiminnan ohessa</p>	<p>Pelin avulla selvitetään lapsen vertaisvuorovaikutustaitoja, leikkiä ja selviytymiskykyä hänen omasta näkökulmastaan.</p> <p>Terapeutin arvioitava lapsen kehityksellinen ikä tehdessään päätöstä pelin hyödyntämisestä.</p> <p>Pelissä toiminnalliset elementit</p>

5 LAPSEN KEHITYKSEN HUOMIOIMINEN PELIN KEHITTÄMISESSÄ

Lapsen kehityksen tarkastelu on olennaista pelin suunnittelun takia, jotta pelin toiminnot eli vastauskeinot voidaan suunnata valitulle kohderyhmälle. Ihminen kohtaa elämänkaarensa aikana erilaisia kehitystehtäviä (Vilkkö-Riihelä 2003), jotka kuuluvat normaaliin kehitykseen. Kehitystehtävät koskevat tietoja ja taitoja, joita ihminen omaksuu elämänsä aikana. Kehitystehtävät ovat fyysisiä, psyykkisiä ja sosiaalisia. (Vilkkö-Riihelä 2003: 193–194.) Tähän lukuun on koottu lapsen kehityksen tausta pelissä käytettävien toimintojen näkökulmasta.

5.1 Ajattelun kehitys

Lapsen tullessa esikouluikään hän kykenee irtautumaan välittömistä aistihavainnoista ja pitämään mielessään useita samaan tilanteeseen liittyviä piirteitä. Lapset alkavat ajatella mielessä olevien sisäisten edustusten eli representaatioiden mukaan. (Nurmi ym. 2006: 81.) Jean Piaget'n mukaan 7–12-vuotiaan lapsen ajattelu on kehittynyt konkreettisten operaatioiden tasolle. (Lyytinen- Korkiakangas- Lyytinen 1998: 224).

Konkreettisten operaatioiden tasolla lapsi oppii suorittamaan yksinkertaisia loogisia operaatioita käyttämällä hyväkseen aiempia kokemuksiaan. Tälle tasolle siirryttäessä lapsissa ilmenee ikään liittyviä vaihteluita. Fyysisen maailman tapahtumat ja ilmiöt tulevat lapselle ennustettavammiksi. Samalla lapsen ajatteluun tulee lisää joustavuutta ja lapsi kykenee harkitsemaan erilaisia vaihtoehtoja ongelmia ratkaistessaan. Konkreettisten operaatioiden tasolla lapsi luopuu monista sadunomaisista ja lapselle tärkeistä uskomuksista. (Nurmi ym. 2006: 81, 83.) Kouluikään tultaessa lapselle kehittyy lukumäärän pysyvyys. Lapsi ei enää tukeudu päätelmissään pelkkään näköhavaintoon. Kouluiässä lapsi ymmärtää konkreettisissa tilanteissa, että kaikki ei ole sitä miltä se näyttää. (Nurmi ym. 2006: 81.) Peliä pelatessa lapsella on mahdollisuus tehdä valintoja pelilaudan reittien välillä sekä retkipassin koristelusta.

Lapsen kyky ymmärtää kolmiulotteista maailmaa sekä erilaisia malleja ja symboleja kehittyy nopeasti. Lapsi osaa yhdistää, että tietty merkki, malli tai kuvio voi esittää jotain todellista asiaa tai esinettä. Samalla kehittyy lapsen kiinnostus asioiden tai esineiden luokitteluun yhteisten piirteiden perusteella. Lisäksi lapset kykenevät vasta noin 7-vuoden iässä tekemään oikean ja loogisen johtopäätöksen yhdistämällä kahta eri tietoa. (Nurmi ym. 2006: 82.) Symbolien ymmärtämistä hyödynnetään pelissä. Pelilaudan ku-

vat antavat lapselle viitteitä matkakohteista. Tunnekuviissa piirretyt kasvokuvat ilmentävät erilaisia tunteita. Tunnekuvien avulla lapsi voi kuvailla omia tunnetilojaan.

Lapsen ajattelu on vielä jossain määrin egosentristä, jolla tarkoitetaan lapsen vaikeutta ymmärtää asioita toisen ihmisen näkökulmasta. Alle 7-vuotiaan lapsen on vaikeaa asettua toisen henkilön asemaan. Egosentrisyydestä vapautuminen on hidas ja tilanteesta riippuvainen tapahtuma, jossa tuttuus ja käytetyn koejärjestelyn liittyminen lapsen arki-kokemuksiin ja hänelle tuttuun elämänpiiriin voivat auttaa lasta parempiin tuloksiin. Kouluikään tultaessa lapselle alkaa kuitenkin kehittyä käsitys siitä, että ihmiset saattavat tulkita sosiaalisiin tilanteisiin liittyvää tietoa eri tavalla kuin hän itse. Kyky arvioida toisten tarkoituksia, toimintaa ja tunteita asettamalla itsensä toisen asemaan kehittyy vasta vähitellen. (Nurmi ym. 2006: 82–83.) Pelissä tunteiden nimeämistä ja tunnistamista auttaa tunnekortit, joiden avulla lapsi voi ilmaista tunteitaan tai kertoa niistä.

Konkreettisten operaatioiden tasolla ajantaju paranee ja lapsi kykenee käsittelemään mennyttä aikaa, nykyisyyttä ja tulevaisuutta. Lapsi ymmärtää sananlaskut vielä sellaisinaan. Paikkojen ja sijainnin hahmottaminen paranee. Lapsi on kiinnostunut monenlaisista asioista, mikä näkyy esimerkiksi lapsen harrastuksissa ja suosikkiohjelmissa. (Vilkko-Riihelä 2003: 214–215.) Pelissä lapsella on mahdollisuus hahmottaa päivänsä kulkua ja sisältöä aikajanan avulla. Aikajanaan lapsi kiinnittää sopivia kuvia peräkkäin siten, että aikajana ja kuvat kuvaavat lapsen päivittäiset toiminnot aikajärjestyksessä.

Lapsen ajattelu ei ole kuitenkaan vielä vapautunut täysin ”*tunnevaipasta*”. Mielikuvia viljelevä asioiden kuvailu ja elävä havainnollistaminen ovat pedagogisesti osuvia keinoja lapsen näkökulmasta. (Turunen 2005: 100–102.) Peli tarjoaa lapselle mahdollisuuden irrottautua tunnevaipastaan. Tunnevaipasta irrottautumisessa auttaa pelilauta, joka on havainnollinen ja lapselle mielikuvia herättävä.

Lapset ovat kouluikässä edelleen varsin helposti johdateltavia ja heissä esiintyy tarvetta tukeutua ympäristön aikuisiin. Lapsi kaipaa kohteita, joihin voi luottaa ja nojata. Aikuiset pystyvät hankkimaan lapsen luottamuksen muullakin kuin vaativalla ja tiukalla asenteella. Koululainen uskoo varsinkin persoonaltaan vaikuttavien aikuisten mielipiteet edelleen lähes aukottomasti. Lapsi alkaa ymmärtää aidommin järkipäisiä tavoitteita, vaikka ei sitoudu niihin kovin pitkäjänteisesti. Lasten kanssa tulisikin pyrkiä neuvottelemaan ja sopimuksiin, vaikka tämä tapahtuisi esimerkiksi terapeutin arvovallan suoja-

sa. (Turunen 2005: 100–102.) Lapset oppivat enemmän tarmokkaina tekijöinä kuin hiljaisina ajattelijoina. Taipumus toimintaan on edelleenkin vahva ja heidän elämänsä sisältöä leimaa toiminta. (Rödström 1992: 40). Haastattelun aikana toimintaterapeutin on luotava luottamuksellinen ja turvallinen ilmapiiri haastattelun tueksi. Toimintaterapeutti antaa pelissä lapselle mahdollisuuksia vastata toiminnan kautta esitettyihin kysymyksiin.

5.2 Kielen kehitys

Äidinkielen hallinta on merkityksellistä lapselle monesta eri syystä. Kielen avulla lapsi tutustuu ympäristöönsä, jäsentää havaintomaailmaansa sekä hankkii ja saa tietoa. Kieli säätelee myös käyttäytymistä ja on tärkeä sosiaalisen vuorovaikutuksen, ajatusten ja tunteiden viestintäväline. Kielelliset taidot suuntaavat lapsen kehitystä ja ovat kiinteästi yhteydessä myöhemmin kouluiässä tapahtuvaan oppimiseen. Kielen omaksuminen edellyttää lapselta normaalisti kehittyneitä keskushermostoa sekä ympäristöä, jossa lapsella on mahdollisuus kuulla käytettävää kieltä. (Lyytinen – Korhonen – Lyytinen 1998: 105.) Pelissä lapsen ensisijaisena vastauskeinona on suullinen ilmaisu, koska 7–12-vuotias lapsi kykenee yleensä käyttämään kieltä vuorovaikutuksessa.

Kouluikäinen hallitsee kommunikoinnin perustaidot. He osaavat jo tehdä aloitteita sekä kysyä, kuunnella toisia, vastata aloitteisiin ja vaihtaa puheenvuoroja. Lapset käyttävät kommunikoidessaan luontevasti sekä verbaalista että non-verbaalista viestintää. (Lyytinen – Korhonen – Lyytinen 1998: 119.) Pelissä lapsen kykyä non-verbaaliin viestintään hyödynnetään kuvien ja piirtämisen avulla.

7–8-vuoden ikäinen lapsi hallitsee puheessaan tavanomaiset äidinkielen rakenteet ja muodot. Kielen tietoisien tarkastelun ja päättelyn tärkein edellytys on kyky erottaa ilmauksen merkitys ja muoto. Esikouluikäisellä lapsella saattaa olla vaikeuksia ymmärtää sanan muodon ja merkityksen riippumattomuus. Lapsen kielellinen päättely on konkreettista, jonka vuoksi lapsi ei välttämättä ymmärrä humoristisia, ironisia ja abstrakteja merkityksiä. Sanojen abstraktit merkitykset avautuvat lapselle 10–11-vuoden iässä, mutta mitään selvää päätepidettä tällaiselle kehitykselle ei ole. (Lyytinen – Korhonen – Lyytinen 1998: 202–203.) Pelissä kysymykset on laadittu mahdollisimman konkreettisiksi lapselle. Terapeutin tehtävänä on pelin aikana muokata kysymyksiä lapselle tilanteen ja iän mukaan sopiviksi, sillä peliin suunnitellut kysymykset antavat haastatte-

lulle rungon ja suunnan, mutta eivät itsessään välttämättä ole riittäviä. Terapeutti voi halutessaan esittää jatkokysymyksiä lapselle.

Lukeminen ja kirjoittaminen ovat taitoja, joita opitaan ja opetetaan. Niiden ydin on puhutun kielen merkitsemisessä visuaalisin merkein ja kyvyssä aukaista symboleilla ilmaistu koodi. Lukemaan oppimisen taustalla on joukko valmiuksia ja taitoja, joiden varaan uusi taito rakennetaan. Lukutaito vaatii kykyä erottaa kirjaimet toisistaan sekä tietoa puhutun kielen äänneistä. Kykyä ymmärtää puhutun kielen koostuvan tavuista ja äänneistä kutsutaan fonologiseksi tietoisuudeksi. Tietoisuus äänneistä syntyy yhdessä kirjainten oppimisen kanssa ja tästä syystä lukeminen kehittyy tiiviissä yhteydessä äänneiden kanssa. Suomessa lukutaito opitaan ensimmäisen kouluvuoden aikana. (Nurmi ym. 2006: 93–94). Lukutaitoaan lapsi hyödyntää pelissä retkipassin ja pelin ohjeiden tarkastelussa.

5.3 Visuaalinen hahmottaminen

Ymmärtääkseen lapsen tapaa jäsentää ympäristöään tarvitaan tietoa kognitioiden kehityksestä kuten havaintojen kehityksestä. Kognitioiden avulla lapsi hankkii tietoa ympäristöstä ja oppii. Piaget mukaan lapsella ei ole valmiita, perittyjä kykyjä vaan ainoastaan valmius reagoida ympäristöönsä. Piaget korostaa lapsen omaa aktiivista roolia kehityksen liikkeellepanevana voimana. Hänen lähestymistapaansa oppimiseen kuvataan konstruktivistiseksi, koska sen mukaan lapsi rakentaa omat käsityksensä ja tietonsa omien kokemustensa ja tulkintojensa varaan. Lapsi nähdään aktiivisena ympäristönsä tutkijana. Piaget`n ajatukset korostavat siten kaikenlaisen lapsen oman aktiivisuuden tukemista ja lapsen ajattelun kehitystason huomioimista. (Nurmi ym. 2006: 19–20, 87.) Peli mahdollistaa lapsen aktiivisen roolin. Haastattelu tapahtuu aktiivisen pelaamisen yhteydessä.

Ympäriöivän maailman hahmottaminen edellyttää lapselta halua käsitellä ympäristönsä esineitä ja liikkumista. Lapsi oppii jäsentämään maailmaansa toiminnan kautta, mikä näkyy kykynä ennakoida toiminnan seurauksia. (Nurmi ym. 2006: 23–24.) Kouluiän saavutettuaan monet lapset pystyvät tarkentamaan näkönsä ja ylläpitämään huomionsa tehokkaasti lähikuvissa (Santrock 2007: 196). Pelissä lapsella on mahdollisuus vastata hänelle esitettyihin kysymyksiin kuvallisen ilmaisun avulla tai sitä apuna käyttäen. Tämän takia visuaalisen hahmottamisen kehityksen tunteminen on välttämätöntä, jotta tiedetään lapsen kyky käsitellä visuaalista informaatiota.

5.4 Hienomotorinen kehitys

Kouluikään siirryttäessä fyysinen kehitys on edellytys lapsen itsenäiselle toimimiselle. Esikoulun ja koulun aloittamisen myötä myös lapsen hienomotoriset taidot saavat uusia haasteita. Kynän käyttö, tietokoneen näppäimistön ja hiiren hallinta sekä kengännauhojen solmiminen vaativat kehittyneitä havaintomotorisia taitoja ja sorminäppäryyttä. Lasten lihasten hallinta paranee ja liikkeistä tulee sujuvampia niiden automatisoitumisen vuoksi. Toiminnan suunnittelu ja ohjaus kehittyy, minkä seurauksena ympäristössä ja tilanteissa tapahtuvia muutoksia pystytään entistä paremmin ottamaan huomioon liikkeiden säätelyssä. (Nurmi ym. 2006: 72, 75–76.)

6-vuotiaalta lapselta onnistuu oikea kynäote. 6-vuotias lapsi osaa myös piirtää 5–6-osaisen ihmisen, sekä jäljentämään kolmion. (Sillanpää ym. 2004: 39, 41, 63.) 8–9-vuotias lapsi osoittaa piirtäessään tarkkuutta ja oikeita mittasuhteita (Case-Smith 2005: 110–111). 7-ikävuoteen mennessä lasten kädet ovat tulleet vakaammiksi. Lapset valitsevat mieluummin lyijykynän kuin liidun välineekseen. Kirjoitusjälki muuttuu pienemmäksi. 8–10-ikävuoteen mennessä lapset oppivat käyttämään käsiään itsenäisemmin ja tarkemmin. He eivät vain kopioi kirjaimia, vaan pystyvät jo kirjoittamaan. Kirjoitusjäljestä tulee aikaisempaa pienempää ja lapsi kykenee vaikeiden liikesarjojen tuottamiseen. (Santrock 2007: 188.) Pelissä vastauskeinoina lapsi voi myös käyttää kirjoittamista ja piirtämistä, joita varten on suunniteltu erilliset vastauspaperit. Pilhjertan (2008a) kokemusten mukaan piirtäminen saattaa olla aikaa vievä toiminto, joten sitä ei suositella ensisijaisena vastauskeinona. Kirjoittamista voi käyttää silloin, jos lapsi ei halua tai pysty vastaamaan suullisesti hänelle esitettyihin kysymyksiin. Kirjoittamisvastauskeino soveltuu, kun lapsi hallitsee kirjoitustaidon.

5.5 Tunteiden kehitys ja niiden säätely

Tunteet suuntaavat yksilön huomiota ja sopeuttavat ympäristössä tapahtuviin muutoksiin. Tunteet ovat merkittävässä asemassa ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa. Lapsen kokemus koulusta tai luokasta on tunneperäinen. Kouluikäiset ymmärtävät jo hyvin toisten ihmisten tunteita. Lapset ymmärtävät, että näkökulma vaikuttaa kokemuksesta heränneisiin tunteisiin. Lasten tunneilmaisu ja kyky omien ja toisten ihmisten tunteiden tulkintaan kehittyy asteittain muuta kehitystä mukailleen. (Nurmi ym. 2006: 104–105.) Pelissä on käytössä kuvia, joissa näkyy erilaisia tunneilmaisuja. Kuvien avulla lapsi voi konkreettisesti ilmaista tunteitaan ja mielipiteitään.

Yksilöiden väliset erot tulevat ilmi suhtautumisessa ristiriitatilanteisiin ja erilaisissa yrityksissä ratkaista niitä. Kielen kehitys helpottaa ratkaisuyrityksiä. Tunteet eivät ole pysyviä tiloja, vaan kypsään tunteidensäätelyyn kuuluu mahdollisuus joustavaan ja asenteittaiseen tunnetilojen muuttamiseen. Tunteidensäätely tarkoittaa tunnetilan käsittelyä siten, että mielen tasapaino ja toimintakyky säilyisivät mahdollisimman hyvin. Suurin osa lapsista oppii 10. ikävuoteen mennessä tunteidensäätelystrategioita, joita ovat ongelmanratkaisu, sosiaalisen tuen etsiminen, ajattelun uudelleen suuntaaminen, asioiden monipuolinen pohtiminen ja vetäytyminen. Tunne- elämän kehityksen kannalta on tärkeää, että aikuinen keskustelee lapsen kanssa sekä omista että lapsen tunnekokemuksista. Tunteiden säätelyssä esiintyvillä eroilla on temperamenttiperusta, mutta eroja saavat myös aikaan kasvatuskokemukset, tilannetekijät ja henkinen kypsyys. Tunteitaan hyvin säätelevät, mieleltään tasapainoiset lapset ovat suosittuja kavereiden keskuudessa. Vahva itsehallinta antaa hyvän perustan lapsen kouluun sopeutumiselle. (Nurmi ym. 2006: 106–109.) Peli ilmentää rosvo- ja aarrepisteiden avulla lapsen tunteita. Toimintaterapeutti voi havainnoida lapsen reaktioita matkamuistojen menettämisestä rosvopisteissä. Toimintaterapeutin tukemana tunnereaktioita voidaan käsitellä keskustelemalla tai tunnekuvien avulla.

5.6 Yhteenvedo lapsen kehityksen vaikutuksesta peliin

Seuraava taulukko (taulukko 3) kokoaa yhteen 7–12-vuotiaan lapsen kehityksen pelissä käytettävien toimintojen suhteen ja kuvaa lapsen kehityksen yhteyden peliin. Valitut teoriat vaikuttavat pelin suunnittelutyöhön ja kysymysten muotoiluun. Pelin avulla ei ole tarkoitus arvioida lapsen ajattelun, kielen, visuaalisen hahmottamisen, hienomotoriikan ja tunteiden säätelyn kehityksellistä tasoa.

TAULUKKO 3. Lapsen kehityksen yhteys peliin (Mukaiillen Case-Smith 2005, Lyytinen – Korkiakangas – Lyytinen 1998, Nurmi ym. 2006, Rödspam 1992, Santrock 2007, Sillanpää ym. 2004, Turunen 2005, Vilkkö-Riihelä 2003).

KEHITYSTEORIAT	YHTEYS PELIIN
Ajattelu - konkreettisten operaatioiden taso: Lajittelu, säilyvyys, luokittelu, konkreettisuus, ajantaju, ajattelun joustavuus, egosentrisyys, symbolien ja merkkien ymmärtäminen	Pelin oltava konkreettinen. Lapsella on kyky ymmärtää symboleja, joita pelissä käytetään. Ajantajuun kehittyminen tukee aikajanan käyttöä
Kielen kehitys: Lapsi hallitsee kielen ja kommunikoinnin perustaidot Käyttää luontevasti myös non-verbaalista viestintää Kielellinen päättely on konkreettista	Pelissä käytettävän kielen oltava konkreettista Pelissä hyödynnetään non-verbaalia viestintää esim. kuvien käyttöä
Visuaalinen hahmottaminen: Lapsi oppii jäsentämään maailmaa toiminnan kautta Kouluikäinen pystyy tarkentamaan ja ylläpitämään näkönsä lähikuviin	Pelissä on toiminnallinen luonne Peli sisältää paljon kuvia, joita lapsi voi käyttää konkreettisenä apuna vastatessaan hänelle esitettyihin kysymyksiin
Hienomotorinen kehitys: Hienomotoristen taitojen kehittyminen (kirjoittaminen ja piirtäminen). 8–10-vuotias pystyy jo kirjoittamaan ilman mallia Piirtäminen on realistista ja tarkkaa	Pelissä mahdollisuus käyttää piirtämistä ja kirjoittamista vastauskeinoina
Tunteiden kehitys ja niiden säätely: Lapsen kyky ymmärtää toisen henkilön tunteita kehittyä asteittain Tunteiden säätely: lapsen keino säilyttää mielen tasapaino ja toimintakyky kehittyä asteittain Tunteiden säätelyn strategiat (ongelmanratkaisu, pohtiminen, vetäytyminen jne.) kehittyvät 10. ikävuoteen mennessä	Tunteiden jakaminen aikuisen kanssa Huomioitava lapsen kyky tunneilmaisuun ja kyky tulkita omia ja muiden tunteita Tunnekorttien käyttö vastauskeinona

6 LEIKKIMIELISYYDEN MALLIN VAIKUTUS PELIN ELEMENTTEIHIN

Leikki on lapsen ensisijaista toimintaa ja tästä syystä toimintaterapeutit ovat vastuussa leikin arvioimisesta ja edistämisestä. Leikkimielisyys on tärkeä osa lapsen leikkiä ja se on myös määritelty leikin edellytykseksi. Leikkimielisyys on myös tapa, jolla lapsi lähestyy leikkiä sekä muita toimintoja. Leikki kokonaisuutena sisältää leikin muodot ja taidot, joita lapsi käyttää leikissä. Korkea korrelaatio leikkimielisyyden mukautumiskyvyn ja selviytymisen välillä viittaa kuitenkin siihen, että leikkimielisyys on leikin yksi tärkeimmistä osa-alueista. Leikkimielisyyden mallin mukaan leikkimielisyys jakautuu kolmeen elementtiin, joita ovat *sisäinen motivaatio*, *sisäinen kontrolli* ja *vapaus irrottautua todellisuudesta*. (Skard – Bundy 2008: 71.) Kehitystyön tuotoksena on lapsen

haastattelua tukeva peli. Tähän päätökseen tultiin siitä syystä, että leikkimielisyyden mallin (Skard – Bundy 2008) mukaan leikki on lapsen ensisijaista toimintaa ja pelit ovat yksi yleisimmistä leikin muodoista 7–12-vuotiailla lapsilla (Hiitola 2000: 121). Pelin kehitystyössä on otettu huomioon leikkimielisyys pelin ideaa, välineistöä ja eri toimintoja valitessa, jotta peli innostaisi mahdollisimman monia 7–12-vuotiaita lapsia.

6.1 Leikkimielisyyden elementit

Sisäinen motivaatio viittaa siihen, että leikki on lapselle sisäisesti motivoitunutta toimintaa. Lapselle tekeminen eli prosessi on tärkeämpää kuin tulos eli tuotos. Tuloksena esimerkiksi voitto pelissä voi olla hauskaa, mutta voitto ei ole lapselle ensisijainen syy pelaamiseen. Se, että lapsi ei tiedä ennalta pelin voittajaa, kasvattaa lapsen motivaatiota peliä kohtaan. Lapsen motivaatio eri leikkien ja pelien välillä vaihtelee. Henkilökohtaiset motivaatiotekijät vaikuttavat siihen, onko lapsi kiinnostunut sosiaalista vuorovaikutusta, fyysistä kontaktia vai kilpailuhenkisyttä vaativista leikeistä ja peleistä. (Skard – Bundy 2008: 71–72.) Vuorovaikutuksellisuus pelissä on huomioitu siten, että pelin aikana lapsen on oltava koko ajan vuorovaikutuksessa terapeuttiin vastatessaan terapeutin esittämiin kysymyksiin. Kilpailuhenkisyys on huomioitu pelilaudassa rosvopisteiden kautta, jolloin lapsella myös säilyy jännitys peliä pelatessaan. Peli ei itsessään tarjoa fyysistä kontaktia terapeutin ja lapsen välille, koska pelillä ei arvioida lapsen fyysisiä taitoja. Fyysisyys voisi johdattaa lapsen haastattelun painopisteen psykososiaalisista taidoista motorisiin taitoihin.

Sisäinen kontrolli viittaa siihen, että leikkijät ovat suurimmaksi osaksi itse vastuussa toiminnastaan ja toiminnan tuloksesta. Leikkijät esimerkiksi valitsevat leikkikaverinsa, leikin muodon ja leikin päättymisen. Sääntöjä sisältävät pelit ovat tyypillinen leikin muoto, vaikka ne näyttävät olevan leikin määritelmän ulkopuolella. Tämä selittyy sillä, että peleille on osoitettu vain tietty tapa leikkiä, joita säännöt sanelevat. Pelit ovat kuitenkin hyvin muuntautumiskykyisiä ja ne voidaan muokata pelaajien tarpeisiin sopiviksi. Pelien lisäksi myös leikit sisältävät aina sääntöjä, joista neuvotellaan leikkijöiden kesken. (Skard – Bundy 2008: 72.) Pelille on suunniteltu käsikirja, jossa on kerrottu pelin säännöt. Pelin tarkoituksena on säilyä mahdollisimman muuntautumiskykyisenä, jolloin terapeutti voi terapeuttisen harkinnan kautta valita asiakkaalleen tarkoituksenmukaisen tavan ja säännöt pelata peliä.

Vapaus irrottautua todellisuudesta tarkoittaa sitä, kuinka leikkijä valitsee miten lähellä todellisuutta leikki on. Leikkijä voi esimerkiksi esittää toista henkilöä tai leikkijä voi antaa esineelle uuden käyttötarkoituksen. Lapset voivat esittää riitelevänsä niin, että jokainen leikkijä ymmärtää tilanteen olevan leikkiä ja irti todellisuudesta. Lapset ymmärtävät toisiaan sosiaalisten vihjeiden kautta, jotka ovat sekä verbaalisia että fyysisiä. Leikkijät saattavat myös hieman muuttaa leikissä todellisuutta muuttamalla sääntöjä. (Skard – Bundy 2008: 73.) Peliin on sisällytetty psykososiaalisen viitekehyyksen (Olson 1999) kolme osa-aluetta, jotka ovat vertaisvuorovaikutustaidot, leikki ja selviytymiskyky. Tarkoituksena on kerätä realistista tietoa lapsesta käyttämällä kysymyskortteja. Samalla peli mahdollistaa lapselle vapauden irrottautua todellisuudesta, kun lapsi voi seikkailla pelilaudalla ympäri maailmaa ja käyttää mielikuvitustaan reittivalinnoissa. Pelivälineisiin kuuluva retkipassi lisää myös lapsen vapautta irrottautua todellisuudesta. Lapsi saa kuvitteellisesti matkata maailman ympäri ja saa passiinsa leimat matkakohteista.

Kolmen leikin pääelementin lisäksi Bateson (1971, 1972) kuvasi neljännen käsitteen eli *leikin kehyyksen*. Leikin kehys vaikuttaa tärkeältä leikille ja leikkimielisyydelle. Bateson kuvasi leikkiä kehyyksenä, jossa leikkijät antavat vihjeitä toisilleen siitä kuinka he haluaisivat tulla kohdelluksi. Ollakseen hyvä leikkijä, henkilön pitää pystyä sekä antamaan että lukemaan vihjeitä. Kyky antaa ja lukea sosiaalisia vihjeitä on tärkeä osa muissakin vuorovaikutustilanteissa kuin leikissä. Bateson kuitenkin väittää, että leikissä vihjeet ovat liioiteltuja ja näin ollen helppoja oppia. Tämän lisäksi ihmiset eivät edes tarvitse kieltä oppiakseen leikkivihjeitä vaan esimerkiksi vauva oppii antamaan ja lukemaan sosiaalisia vihjeitä leikkiessään vanhempansa kanssa. (Skard – Bundy 2008: 73.)

Leikin kehys on osana kulttuuria niin kutsuttuna hiljaisena tietona, jonka vuoksi sitä on vaikeampi selittää kuin muita leikkimielisyyden mallin elementtejä. Nämä neljä leikkimielisyyden elementtiä heijastavat leikkijän osuutta leikin vuorovaikutustilanteessa, mutta niihin vaikuttaa samalla kiinteästi kannustava ympäristö. (Skard – Bundy 2008: 73.) Leikin kautta lapsen voi olla helpompi tuoda haastattelutilanteessa esille asioitaan. Pelin aikana terapeutti antaa lapselle vihjeitä ja lapsi terapeutille. Tässä kohtaa terapeutin on myös oltava herkkä lapsen antamille vihjeille. Vihjeitä voivat olla esimerkiksi terapeutin keinot osoittaa pelaamisen tärkeyttä tai lapsen osoitukset pelin kiinnostavuudesta. Terapeutin tosin tulee olla tarkkana, että haluttu tieto ei ole liioiteltua. Peliä pela-

nessa haastattelutilanteen ympäristö tulee olla rauhallinen ja lapsen yksilöllisiä tarpeita tukeva.

6.2 Yhteenvedo leikkimielisyyden mallin yhteydestä peliin

Seuraava taulukko (taulukko 4) kokoaa yhteen leikkimielisyyden mallin osa-alueet ja niiden yhteyden peliin. Leikkimielisyyden malli vaikuttaa pelin ideaan, pelivälineistöön ja vastauskeinoihin. Pelin tarkoituksena ei ole arvioida lapsen leikkimielisyyttä.

TAULUKKO 4. Leikkimielisyyden mallin yhteys peliin (Mukaiillen Skard – Bundy 2008).

LEIKKIMIELISYYDEN MALLI	YHTEYS PELIIN
<p>Sisäinen motivaatio: Lapselle prosessi tärkeämpi kuin tuotos</p> <p>Vaihtelee leikkijöiden ja eri leikkien välillä</p> <p>Henkilökohtaiset motivaatiotekijät (sosiaalinen leikki, fyysinen leikki vai kilpailuhenkinen leikki?)</p>	<p>Pelissä vuorovaikutuksellisia ja kilpailuhenkisiä taitoja vaativia osa-alueita</p> <p>Pelissä huomioidaan lapsen mielenkiinnon kohteet vastauskeinoja valitessa. Lapsi voi vastata esim. suullisesti, kuvien avulla, kirjoittamalla tai piirtämällä</p>
<p>Sisäinen kontrolli: Lapsi itse vastuussa toiminnastaan ja toiminnan tuloksista (leikkikaverin valinta, leikin muoto, leikin päättymisen)</p> <p>Pelit (säännöt) → muokkaaminen pelaajien tarpeisiin sopiviksi</p> <p>Leikit sisältävät aina sääntöjä (neuvotellaan leikkijöiden kesken)</p>	<p>Käsikirja (sis. säännöt, ohjeet terapeutille pelin porrastamisesta)</p> <p>Muuntautumiskykyisyys ja terapeutin päättely (huomioidaan asiakkaan tarpeet)</p>
<p>Vapaus irrottautua todellisuudesta: Kuinka lähellä todellisuutta leikki on?</p> <p>Verbaaliset ja fyysiset vihjeet</p>	<p>Mielikuvitusta tuetaan pelin maailmaan johdattelevalla tarinalla</p>
<p>Leikin kehys: Sosiaaliset vihjeet (kuinka leikkijä haluaa tulla kohdeksi?)</p> <p>Osa kulttuuria</p> <p>Hiljaista tietoa</p> <p>Kannustava ympäristö</p>	<p>Terapeutin ja lapsen antamat vihjeet toisilleen</p> <p>Terapeutin oltava herkkä lapsen vihjeille</p> <p>Terapeutin tarkistettava, että lapselta saatu tieto ei ole liioiteltua</p> <p>Ympäristön oltava rauhallinen ja lapsen tarpeita tukeva</p>

7 PELIN KEHITTÄMISPROSESSI

Peli kehitettiin yhteistyössä HUS:n lasten psykiatrian poliklinikoiden toimintaterapeuttien Pilhjertan, Hulkon ja Tonterin kanssa. Heidän kanssa käytyjen keskustelujen ja pelin teoreettisen taustan avulla kehitettiin pelin ensimmäinen versio. Tästä versiosta kerättiin tietoa sähköisen kyselylomakkeen avulla, jonka jälkeen peli kehitettiin viimeiseen versioon.

Alaluvussa *7.1 Pelin ensimmäisen version suunnittelu ja toteutus* kuvataan pelin ensimmäisen version suunnitteluprosessia. Alaluvussa *7.2 Pelistä ensimmäisestä versiosta saatu palaute ja kehitysehdotukset* kuvataan kyselylomakkeilla, yhteistyötapaamisissa ja sähköpostin välityksellä saatuja palautteita ja kehitysehdotuksia. Kyselylomake esitellään tarkemmin samassa alaluvussa. Alaluvussa *7.3 Pelin kehittäminen palautteen pohjalta* kuvataan pelin viimeisen version kehittämistä kerätyn palautteen pohjalta. Alaluvussa *7.4 Pelin viimeisen version arviointi* kuvataan pelin kehitysprosessin tulosta.

7.1 Pelin ensimmäisen version suunnittelu ja toteutus

Seuraava kuvio (kuvio 2) selventää pelin kysymysten, toimintojen, pelin idean ja ulko-osun kehitystyötä. Peli on johdettu työelämäkumppanin toiveiden ja niitä tukevien teorioiden pohjalta. Kuvion 2 ensimmäinen laatikko kuvaa työelämäkumppanin toiveet, toinen laatikko valitut teoriat ja viimeinen pelin muodon. Työelämäkumppanin toiveet on jaoteltu pelin käytettävyyteen ja pelin avulla saatavaan tietoon. Pelin kehitystyöhön valitut teoriat ja tutkimukset ovat lapsen haastattelusta, psykososiaalinen viitekehys (Olson 1999), lapsen kehitysteoriat ja leikkimielisyyden malli (Skard – Bundy 2008).

TYÖELÄMÄKUMPPANIN TOIVEET			
Käytettävyys		Saatava tieto	
Terapiasuhteen luominen, toiminnallisuus, luovuus, helppokäyttöisyys, lapsen normaalin kehityksen huomioiminen		Coping-keinot, itsenäinen selviytyminen päivittäisissä toiminnoissa, lapsen oma käsitys tilanteestaan, leikki, selviytymiskyky ja vertaisvuorovaikutustaidot, vapaa-ajan sisältö, ajankäyttö	
+			
TEORIAT			
Lapsen haastattelu	Psykososiaalinen viitekehys	Lapsen kehitys	Leikkimielisyys
Toiminnallisuus, useat vastauskeinot, kysymykset kuvailua vaativia, avoimet kysymykset, kyllä/ei-kysymyksiin pelissä tarjotaan valmiiksi jatkokysymykset, kysymykset konkreettisia, pelin avulla luodaan haastattelulle sopiva ilmapiiri ja asetetaan lapsen fyysiselle tasolle, terapeutin rohkaiseva ja peilaava puhe (terapeutin taidot)	Ystävyyssuhteiden kehittyminen, ryhmävuorovaikutustaidot, motivaatioleikkiin/toimintaan, mielenkiinnot, leikkikaverit, leikin muodot, syyseuraus-suhteen tunnistaminen, vapaa-aika, selviytyminen, tunnetilojen tunnistaminen ja niiden tasapainoon palauttaminen	Konkreettisuus, luontainen tarve toimintaan, egosentrisyys, kommunikoinnin perustaidot, näkökyvyn ylläpito ja tarkentaminen, kirjoittaminen ja piirtäminen, tunteiden säätely ja strategiat	Mahdollisuus valintoihin, kilpailuhenkisyys, vuorovaikutuksellisuus, säännöt, mielikuvitus, rauhallinen ja lapsen tarpeita tukeva ympäristö
↓			
PELI			
Pelin kysymykset	Pelin vastauskeinot/toiminnot	Pelin idea ja ulkoasu	
Ks. TAULUKKO 5	Suullisen ilmaisun avulla lapsi vastaa suullisesti kysymyksiin Kuvia käyttämällä lapsi vastaa kysymyksiin kuvien ja aikajanan avulla Kirjoittamalla ja piirtämällä lapsi kirjoittaa tai piirtää vastaukset kysymyksiin vastauspapereihin	Maailmanympärimatkaaminen. Lapsi saapuu eri matkakohteisiin, joissa terapeutti kysyy lapselta kysymyskortteista kysymyksiä. Vastattuaan kysymykseen lapsi saa valita matkamuuistoista itselleen yhden. Pelilaudan rosvot pitävät lapsen jännitystä ja kilpailuhenkisyttä yllä. Pelilaudana toimii kuvitettu maailman kartta. Kuvitus lisää mielenkiintoa. Maailmankartta ei ole sukupuolisidonnainen ja on muuntautumiskykyinen lapsen mielenkiinnoille. Maailmankartta on lapselle konkreettinen.	

KUVIO 2. Alustava pelin kysymysten, pelin toimintojen, pelin idean ja ulkoasun kehittämisen yhteistyökumppaneiden toiveiden ja teorioiden pohjalta

Pelin ideaa pohdittaessa huomioitiin 7–12-vuotiaan lapsen ajattelun kehitys. 7–12-vuotiaan lapsen ajattelu on konkreettista (Lyytinen – Korhonen – Lyytinen 1998: 224). Lapsen ajattelun konkreettisuuden vuoksi, pelin tulisi olla sellainen, että se ei vaadi lapselta abstraktia ajattelua. Perinteinen lautapeli, jossa edetään noppaa heittämällä, ei vaadi idealtaan abstraktia ajattelua. Lapsi näkee kuinka peli etenee eli hän saa annettua merkityksen havainnoilleen. Konkreettisuudella tarkoitetaan merkityksen antamista havainnoille (Lyytinen – Korhonen – Lyytinen 1998: 227).

Vaihtoehtoisesti esimerkiksi korttipelissä lapsen ajattelun konkreettisuus voisi olla vaikeampi huomioida. Perinteisesti korttipeleissä ei voi antaa merkityksiä havainnoilleen samalla tavalla kuin lautapelissä. Kortit eivät näy kaikki yhtä aikaa ja usein pelin aikana tulisi pystyä asettumaan toisen pelaajan asemaan. 7–12-vuotiaan lapsen ajattelu onkin vielä jossain määrin egosentristä, jolla tarkoitetaan lapsen vaikeutta ymmärtää asioita toisen ihmisen näkökulmasta (Nurmi ym. 2006: 82). Egosentrisyyden vuoksi pelin muodoksi ei valittu korttipeliä.

Lautapeli tarjoaa mielenkiintoa ylläpitäviä virikkeitä. Pelivälineet ovat nähtävissä ja kosketeltavissa. Lapsen ei tarvitse kuvitella pelissä saavutettuja tavoitteita vaan hän näkee ne välittömästi. Lapsi nähdään aktiivisena ympäristön tarkastelijana (Nurmi ym. 2006: 87), minkä vuoksi on tärkeää tehdä pelistä visuaalisesti kiinnostava.

Tältä pohjalta pelin idea muovautui lautapeliksi. Lautapeli ei saanut olla sukupuolisidonnainen, joten ideat kuten prinsessapeli tai autopeli oli heti poissuljettuja. Taikametsä oli ensimmäinen vaihtoehto, mutta se hylättiin rajallisten resurssien vuoksi. Taikametsäidean toteuttaminen vaati liikaa piirtämistaitoja ja olisi vienyt liikaa aikaa, jos se olisi toteutettu tietokoneen avulla. Taikametsään soveltuvien valmiiden kuvien löytäminen ClipArtista oli vaikeaa. Konkreettisten operaatioiden tasolle saavuttaessa lapsi alkaa luopua monista sadunomaisista uskomuksista (Nurmi ym. 2006: 83), joten taikametsäidea voisi olla 7–12-vuotiaalle lapselle myös liian lapsellinen.

Lopulta päädyttiin ideaan maailmalla matkaamiseen. Maailmalla matkaaminen ei ole sukupuolisidonnainen tai liian lapsellinen aihe peliin. Toisaalta sen toteuttaminen ei vaadi tekijöiltäkään liian suuria ponnistuksia. Kartan ja kuvia peliin saa helposti internetistä luvallisesti. ClipArtista saa paljon kuvia, joita voi käyttöehtojen (Creative Commons 2009) mukaan käyttää pelissä. Maailmankartan saa pidettyä yhtä aikaa visuaalisesti kiinnostavana, mutta selkeänä. Pelin selkeän ulkoasun vuoksi pelaaminen onnis-

tuu, vaikka lapsella olisi lieviä hahmottamisvaikeuksia. Lisäksi maailmankartta on käsitteenä konkreettinen, joten se sopii siltä osin 7–12-vuotiaille lapsille. Maailmankartta muistuttaa osittain Afrikan Tähti -peliä, jonka vuoksi lapsi saattaa kokea pelilaudan tuuksi ja turvalliseksi. Maailmankartta on muokattu Microsoft Paint-ohjelmalla.

Pelin ideana on maailman ympäri matkaaminen. Lapsi pysähtyy tähdillä merkityissä matkakohteissa, joissa häneltä kysytään kysymyksiä. Palkinnoksi kysymyksiin vastaamisesta lapsi saa matkamuiistikortin. Ennen matkan jatkamista lapsi saa vielä leiman retkipassiinsa. Pelin aikana lapsi voi saada ylimääräisiä matkamuiistoja osumalla aarre-pisteisiin ja menettää matkamuiistoja osumalla rosvopisteisiin. Aarre- ja rosvopisteet lisäävät pelin jännittävyyttä.

Maailmalla matkaaminen tuo leikkimielisyyttä haastatteluun. Peli mahdollistaa lapselle vapauden irrottautua todellisuudesta siten, että hän voi seikkailla pelilaudalla ympäri maailmaa ja käyttää mielikuvitusta valinnoissaan. Lapsi voi matkustaa esimerkiksi Afrikkaan, vaikka hänellä ei olisi siihen todellisuudessa mahdollisuuksia. Lisäksi hän voi kuvitella, mitä Afrikassa voisi tapahtua ja miltä siellä voisi näyttää, vaikka hänellä ei olisi Afrikasta entuudestaan kokemuksia. Vapaus irrottautua todellisuudesta tarkoittaa-kin sitä, miten leikkijä valitsee leikin todellisuusasteen (Skard – Bundy 2008: 73).

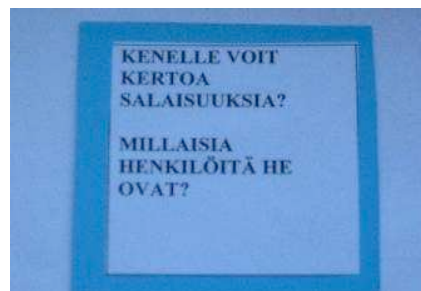
Pelilautana on maailmankartta, jossa näkyy kaikki mantereet etelämannerta lukuun ottamatta. Etelämannerta ei ole sisällytetty pelilautaan, koska se olisi vienyt liikaa tilaa pelilaudasta ja aiheuttanut mahdollisesti hahmottamisvaikeuksia. Pelilauta on vajaa A2-kokoinen, laminoitu kartonki. Laudassa kuvitukseen käytetään ClipArtista haettuja kuvia, jotka ovat tyypillisiä kullekin mantereelle. Pelin pelaamista varten tarvitaan noppa ja pelinappula. Pelinappulana toimii Kinder -suklaamunista 1990-luvulla saadut leijonat (ks. liite 5), joista useat sopivat matkailuteemaan.

Pelilaudan ensimmäinen luonnos oli mustavalkoinen tulostettu maailmankartta, johon liimattiin erilaisia kuvia. Seuraavaksi kokeiltiin pelkistettyä versiota, jossa maailmankartta ei ollut tarkkarajainen (kuvio 3, vasemmanpuoleinen kuva). Pelkistetty versio vaikutti kuitenkin liiankin pelkistetyltä. Ensimmäinen varsinainen kokeiltavaksi tarkoitettu pelilauta sai ulkoasuun tarkkarajaisen, värillisen, kuvioidun ja laminoidun muodon (kuvio 3, oikeanpuoleinen kuva). Laminointi lisää pelin kestävyyttä.



KUVIO 3. Pelilaudan suunnitteluprosessi. Vasemmanpuoleinen kuva esittää pelkistettyä hahmotelmaa ja oikeanpuoleinen kuva ensimmäistä varsinaista pelilautaa.

Peliin kuuluu pyöreitä matkamuistokortteja ja neliön mallisia kysymyskortteja. Muoto erottaa ne toisistaan. Matkamuistot ovat tyypillisiä matkoilta tuotavia muistoja. Kysymyskortit luokitellaan vertaisvuorovaikutustaitoihin, leikkiin ja selviytymiskykyyn. Eri kategorian kysymykset erottaa taustaväreistä.



KUVIO 4. Esimerkki matkamuistokortista ja turkoosista vertaisvuorovaikutusta selvittävästä kysymyskortista.

Pelivälineisiin kuuluvat myös toiminnalliset vastauskeinot, koska kaikki lapset eivät kykene kertomaan asioistaan sanallisesti ääneen. Pelaaja voi vastata esitettyihin kysymyksiin suullisen vastauskeinoon lisäksi kuvien avulla sekä kirjoittamalla tai piirtämällä vastauspapereihin. Ensisijaisesti suositellaan suullista vastauskeinoa. Kuvien käyttö ja kirjoittaminen ovat seuraavia keinoja. Piirtämistä suositellaan, jos mikään muu vastauskeino ei toimi. Piirtäminen on Pilhjertan kokemusten mukaan paljon aikaa vievä keino (Pilhjerta 2008a).

Kouluikäinen hallitsee kommunikoinnin perustaidot. 7–8-vuoden ikäinen lapsi hallitsee puheessaan tavanomaiset äidinkielen rakenteet ja muodot (Lyytinen – Korkiakangas – Lyytinen 1998: 119, 202). Tämä tukee suullisen ilmaisun käyttöä ensisijaisena vastauskeinona. 7–12-vuotias lapsi alkaa ymmärtää erilaisia malleja ja symboleja, joten hän osaa yhdistää, että tietty merkki, malli tai kuvio voi esittää jotain todellista asiaa tai esinettä (Nurmi ym. 2006: 82.). Symbolien ymmärtäminen puolestaan mahdollistaa kuvien käytön vastauskeinona. 8–10-vuotiaana lapsi osaa jo kirjoittaa itsenäisesti ilman mallia (Santrock 2007: 188), mikä mahdollistaa kirjoittamisen yhdeksi vastauskeinoksi osalle pelin kohderyhmästä.

Kuvakortit on jaettu pääkategorioihin harrastukset ja vapaa-aika, tunteet, päivän tapahtumia ja koulu. Kuvakortit on kiinnitetty laminoituihin A4-kokoisiin alustoihin, joissa on vastaavat kuvat. Näin kuvat pysyvät järjestyksessä. Kirjoittamista ja piirtämistä varten kootut vastauspaperit ovat laadittu matkakohteittain. Matkakohteiden vastauspaperit erottaa toisistaan niissä olevista kuvista ja matkakohteiden nimistä. Matkakohteiden vastauspaperit ovat keskenään erilaisia, jotta lapsi yhdistää vastaamisensa matkakohdeissa esitettyihin kysymyksiin.



KUVIO 5. Esimerkit kuvakategorioista poimituista kuvista.

Pelissä on mahdollista selvittää lapsen selviytymiskykyä päivittäisistä toiminnoista aikajanalla avulla. Aikajana toteuttaa Pilhjertan toiveen (2008b) selviytymiskyvyn laajentamisesta päivittäisiin toimintoihin. Aikajanassa ideana on käydä läpi lapsen päivän tapahtumat heräämisestä nukkumaanmenoon ja yöhön. Lapsi saa itse valita kuvien joukosta sopivat kuvat aikajanaansa ja näin kertoa terapeutille päivänsä tapahtumista ja niissä suoriutumisesta. Aikajanana toimii kolme laminoitua A4-kokoista paperia, joissa kulkee poikittain musta, paksu viiva.

Pelin käsikirja sisältää pelin ohjeet lapselle ja terapeutille. Ohjeet auttavat lasta siirtymään leikkimieliseen maailmaan. Sääntöjä sisältävät pelit ovat tyypillinen leikin muoto, sillä pelit ovat hyvin muuntautumiskykyisiä ja ne voidaan muokata pelaajien tarpeisiin sopiviksi (Skard – Bundy 2008: 72). Pelille on suunniteltu ohjeet, mutta pelin on tarkoituksena säilyä mahdollisimman muuntautumiskykyisenä. Terapeutti voi terapeuttisen harkinnan kautta valita asiakkaalleen tarkoituksenmukaisen tavan ja säännöt pelata peliä. Pelin ohjeet terapeutille ilmaisevat mahdollisuuden pelin muunteluun.

Peliin suunnitellut kysymykset on koottu siten, että niitä tukee psykososiaalinen viitekehys, 7–12-vuotiaan lapsen kehitys ja lapsen haastattelun erityispiirteet. Kysymyksillä selvitetään psykososiaalisen viitekehysten (Olson 1999) vertaisvuorovaikutustaitoja, leikkiä ja selviytymiskykyä. 7–12-vuotiaan lapsen kehitys vaikuttaa kysymysten muotoon siten, että kysymykset eivät ole abstrakteja. Lasta haastateltaessa kysymysten tulee olla avoimia, kuvailua vaativia ja konkreettisia. Haastattelussa tulee lisäksi välttää kysymyksiä, joihin voi vastata joko kyllä tai ei (Turtiainen 2001: 22–23). Pelissä kysymykset ovat avoimia ja alkavat usein kuvailua vaativalla sanalla. Kysymykseen, johon voi vastata kyllä tai ei -sanoilla, tarjotaan kysymyskortissa tarkentava ja kuvailua vaativa kysymys.

Suunniteltuja kysymyksiä oli ennen pelin testaamista noin 50 kappaletta. Tämä määrä oli liikaa. Kysymyksiä karsittiin ja yhdisteltiin, kun niitä oli kokeiltu ilman peliä suomenruotsalaisen 9-vuotiaan lapsen haastatteluun. Haastateltavana äidinkieleltään ruotsinkielinen lapsi antoi suuntaa antavasti tietoa kysymysten toimivuudesta. Hänelle helpot kysymykset säästettiin ja osa vaikeista poistettiin. Kaikkia vaikeita kysymyksiä ei poistettu, koska haluttiin nähdä toimisivatko ne suomenkielisten 7–12-vuotiaiden lasten haastattelussa.

Ensimmäisiä testattavia kysymyksiä oli siten 25 kappaletta. Kysymyksistä 13 liittyi vertaisvuorovaikutustaitoihin, 5 leikkiin ja 7 selviytymiskykyyn. Seuraava taulukko (taulukko 5) kuvaa, kuinka ensimmäisten testattavien kysymysten sisältö on johdettu psykososiaalisen viitekehysten osa-alueista sekä Pilhjertan toiveesta (2008b) laajennetusta selviytymiskyvyn käsitteestä. Kysymysten muoto on puolestaan johdettu 7–12-vuotiaan lapsen kehitysteorioista ja lapsen haastattelun erityispiirteistä. Vasemmanpuoleinen sarakke kokoaa ne asiat, joita vertaisvuorovaikutustaidoista, leikistä ja selviytymiskyvystä halutaan selvittää (vrt. taulukko 2). Oikeanpuoleisessa sarakkeessa on listattu ne kysy-

mykset numeroina (ks. liite 2), joilla kutakin vasemmanpuoleisen sarakkeen kohtaa pyritään selvittämään.

TAULUKKO 5. Kysymysten kehittäminen psykososiaalisen viitekehysten, Pilhjertan toiveiden, 7–12-vuotiaan lapsen kehityksen ja lapsen haastattelun erityispiirteiden pohjalta.

VIITEKEHYKSESTÄ SELVITETTÄT ASIAT (ks. taulukko 2: Psykososiaalisen viitekehysten yhteys peliin)	KYSYMYKSET (konkreettiset, avoimet, kuvailua vaativat, kyllä/ei muotojen välttäminen ilman tarkentavia kysymyksiä)
<p>Vertaisvuorovaikutustaidot:</p> <p>1. Ystävyys-suhteiden kehitys? Ikätason mukaisuus?</p> <p>2. Ryhmässä toimiminen? Ryhmävuorovaikutustaidot?</p> <p>3. Halujen esittäminen, toisten kuuntelu, kompromissien teko, neuvottelu?</p>	<p>Kysymysnumerot</p> <p>1. Kysymykset 1, 2, 4, 5, 6, 7</p> <p>2. Kysymykset 7, 9, 10, 11, 12, 13</p> <p>3. Kysymykset 3, 8, 11, 12, 13</p>
<p>Leikki:</p> <p>4. Motivaatio leikkiin?</p> <p>5. Mieluisat ja nautittavat leikit?</p> <p>6. Kenen kanssa, mitä leikkii?</p> <p>7. Toiminnan rajojen ja vaikutusten tunnistaminen?</p> <p>8. Vapaa-aika?</p>	<p>Kysymysnumerot</p> <p>4. Kysymykset 14, 15, 16</p> <p>5. Kysymykset 14, 15, 16</p> <p>6. Kysymykset 14, 18</p> <p>7. Kysymykset -</p> <p>8. Kysymykset 15, 17, 18</p>
<p>Selviytymiskyky:</p> <p>9. Selviytyminen uusissa ja vaikeissa tilanteissa.?</p> <p>10. Oman tunnetilan tunnistaminen ja säätely?</p> <p>11. Vaikeiden ja stressaavien asioiden käsittely</p> <p>12. Motivaatio vs. turhautuminen toimintaan?</p>	<p>Kysymysnumerot</p> <p>9. Kysymykset 19, 20, 21</p> <p>10. Kysymykset 22, 23</p> <p>11. Kysymykset 23</p> <p>12. Kysymykset 25</p>
<p>Laajennettu selviytymiskyky (päivittäiset toiminnot) Pilhjertan toiveesta</p> <p>13. Selviytyminen päivittäisissä toiminnoissa</p>	<p>Kysymysnumerot</p> <p>13. Kysymykset 24, 25</p>

Taulukosta 5 näkee, että kysymykset ovat epätasaisesti jakautuneita. Ryhmässä toimimista selvittää kuusi kysymystä, kun taas toiminnan rajojen ja vaikutusten tunnistamista ei selvitä yksikään kysymys. Kysymysten jakautumisen epätasaisuus johtuu alkuperäisten (n. 50) kysymysten karsimisesta. Kysymysten jakaantumista on tasattu pelin viimeiseen versioon muun muassa tekijöiden huomioiden ja saadun palautteen pohjalta. (Ks. taulukko 7.)

7.2 Pelin ensimmäisestä versiosta saatu palaute ja kehitysehdotukset

Palautetta pelistä kerättiin toimintaterapeuteille suunnatun sähköisen kyselylomakkeen avulla. Aluksi kyselylomakkeesta tehtiin koeversio. Tällä kyselylomakkeella saatiin kaksi palautetta. Kyselylomake oli kuitenkin puutteellinen. Siinä oli liikaa kysymyksiä, joihin pystyi vastaamaan kyllä/ei-sanoilla. Vastauksia pyydettiin perustelemaan, mutta ne jäivät kyllä/ei-tasolle. Kyselylomaketta muokattiin siten, että kysymykset muuttuivat enimmäkseen avoimiksi ja vastauksissaan kuvailua vaativiksi. Loput palautteet saatiin tällä lomakkeella (liite 1). Yhteensä kyselylomakkeen avulla saatiin kuusi palautetta pelistä. Lisäksi palautetta saatiin sähköpostin ja keskustelujen kautta. Pelin kehittäminen perustuu saatuihin palautteisiin ja tekijöiden omiin havaintoihin.

Seuraava taulukko (taulukko 6) kuvaa kyselylomakkeen avulla saatua palautetta. Taulukko on jaettu kyselylomakkeen mukaisesti (ks. liite 1) *pelin käytettävyyteen, saadun tiedon luonteeseen, ja lasten kokemuksiin pelistä*. Taulukko kuvaa pelin hyvät ja onnistuneet ominaisuudet sarakkeessa *onnistumisia* ja ongelmallisiksi tai puutteellisiksi jääneet asiat sarakkeessa *ongelmia/puutteita*. Kyselylomakkeiden pohjalta kerätty tieto pelin onnistumisista ja ongelmista/puutteista on koottu erilaisten vastauksia yhdistävien teemojen alle. Teemat ovat merkitty tummennettuina. Kyselylomakkeen kohta *pelin kehittäminen* on taulukossa sarakkeena *kehitysehdotuksia*. Kyselylomakkeen vastaukset on analysoitu siten, että kehitysehdotukset on luokiteltu myös pelin käytettävyyteen, saadun tiedon luonteeseen ja lapsen kokemuksiin pelistä. Viimeisen rivin kehitysehdotuksista osa on lasten omia kehitysehdotuksia. Myös kehitysehdotukset on koottu palautteita yhdistävien teemojen alle.

TAULUKKO 6. Pelistä kyselylomakkeen avulla saatu palaute

TARKAS- TELTAVA ASIA	ONNISTUMISIA	ONGELMIA/PUUTTEITA	KEHITYSEHDOTUKSIA
Pelin käytettävyys	<p>Pelikaika: Sopiva noin 30 min</p> <p>Pelaaminen: Helppo pelata, pelaaminen ”kivaa”</p> <p>Mielenkiinnon ylläpitäjät: Matkamuisot, kuvat, rosvo, matkapassi ja leimat</p> <p>Lapseen tutustumisen: Lapsen mielen sisäiset asiat, vaikeudet, toiveet ja tieto, mitä tulisi jatkossa tukea</p>	<p>Kysymysten määrä: Kysymyksiä liian paljon, kysymysten päällekkäisyys</p> <p>Kysymysten laatu: Kysymykset liian vaikeita, eivät riittävän konkreettisia</p> <p>Vastausten koonti: Vaikea kirjata ja keskittyä vuorovaihtukseen yhtä aikaa</p> <p>Ulkonäön sekavuus: Heikot kontrastit, liian pienet kuvat</p>	<p>Kysymykset: Karsittava, samankaltaiset poistettava</p> <p>Kysymyslista: Kysymykset myös listana. Lista ja kysymyskortteihin numerovastavuus</p> <p>Vastausten koontilomake: Kysymyslistaan tyhjää tilaa, johon voi kirjata vastaukset</p> <p>Ulkoasu: Selkeämmät värikontrastit, suuremmat kuvat ja askelpisteet pelilautaan, vähemmän askelpisteitä, maanosien nimet pelilautaan</p> <p>Ohjeistus: Selkeämpi ohjeistus, ohjeiden pelkistäminen</p>
Saadun tiedon luonne	<p>Haettu tieto: Osa lapsista pystyi kuvailemaan konkreettisia tilanteita hyvin (erityisesti vertaisvuorovaikutustaidoista ja selviytymiskyvystä)</p> <p>Lisätieto: Tietoa myös muista asioista. Esim. keskittymiskyky, kyky kielelliseen ilmaisuun, silmä-käsi-yhteistyö</p>	<p>Lapsen ääni: Kysymysten vaikeuden vuoksi ei tule kuuluviin, pelin pelaaminen mielekkäämpää kuin kysymyksiin vastaaminen</p> <p>Epävarmuus: Vaikea tietää puhuuko lapsi toiveistaan vai todellisista asioista</p> <p>Lisää aiheita: Jotkin keskeiset kysymykset puuttuvat</p> <p>Leikki: Leikistä saatu tieto usein puutteellista (esim. motivaatio)</p>	<p>Lisää kysymyksiä: Tarve saada tietoa esim. lapsen kokemuksesta omista taidoistaan ja ymmärretyksi tulemisesta eri ihmisten parissa ja eri ympäristöissä, tunteista toiveista ja huolista sekä siitä mikä helpottaa lapsen oloa</p>
Lapsen kokemukset pelistä	<p>Innokkuus: Osa lapsista innokkaita pelaamaan, halu pelata uudestaan</p> <p>Lapsen ehdotukset: Lapset keksivät itse ratkaisuja pelin kehittämiseksi</p>	<p>Haasteettomuus: Pelaaminen jopa liian helppoa, ei kilpailua ja mahdollisuutta voittoon, ”yksin pelaaminen”</p> <p>Pitkästyminen: Kysymysten ”toistuessa” osa tylsistyi, vanhemmista lapsista lapsellinen</p>	<p>Reittilisäykset: Reittejä lisää. Mahdollisuus lentokone reittiin, jolla pääsee nopeammin pidemmälle</p> <p>Haasteellisuus: Kilpailuelementtejä peliin. Esim. lapselle mahdollisuus matkamuistojen rosvoamiseen</p> <p>Vastavuoroisuus: Terapeutti voisi myös pelata ja heittää noppaa. Lapsi voisi kysyä terapeutilta ”hassuja” kysymyksiä.</p>

Sähköpostiviestien ja keskusteluiden pohjalta saatiin seuraavanlaista palautetta:

- Aikajanasta oli paljon hyötyä. Sen avulla sai kartoitettua lapsen arkea ja arjen tapahtumia. Kuvat ja niiden kiinnittäminen innostivat lasta. Aikajana tukee myös vanhempien kanssa käytävää palautekeskustelua. (Hulkko 2009a.)
- Retkipassi voisi olla taitettava. Etukanteen lapsi voisi piirtää oman kuvansa ja kirjoittaa nimensä. Sisäpuolelle tulisi tiedot matkakohteista ja sinne kerättäisiin leimat. (Pilhjerta 2008d.)
- Rosvoja voisi olla pelilaudassa useampi (Hulkko – Pilhjerta – Tonteri 2009a).
- Ohjeistukseen keinoja irrottautua arkitodellisuudesta. Tällainen voisi olla esimerkiksi tarina, jonka matkaopas (toimintaterapeutti) lukee. (Hulkko – Pilhjerta – Tonteri 2009a.)
- Tunnekuvat ovat hyviä ja niiden avulla on syntynyt monipuolista keskustelua. Matkamunistot ovat motivoineet lasta erityisen paljon. (Hulkko 2009b.)

Pelin kysymyksiä käsiteltiin Hulkon, Pilhjertan ja Tonterin kanssa tapaamisessa 5.2.2009. Tapaamisessa todettiin, että kysymyksissä sanan *ystävä* voisi korvata sanalla *kaveri*. Kysymys ”*Mitä sinä merkitset ystävillesi?*” koettiin liian vaikeaksi, joten sen voisi jättää pois. Kysymykseen ”*Millainen olet koulussa?*” lapset vastaavat usein esimerkiksi ”*Olen hyvä matematiikassa*”. Edellistä kysymystä tulisikin muokata. Lisäksi toimintaterapeutit kaipasivat pitkiin kysymyksiin tarkennusta. Hyväksi kysymykseksi toimintaterapeutit kokivat kysymyksen ”*Mitä teet kun joku ei noudata sääntöjä?*”. (Hulkko – Pilhjerta – Tonteri 2009a.)

5.2.2009 pidetyn tapaamisen jälkeen kysymyksiä muokattiin palautteiden pohjalta. Uudet kysymykset lähetettiin sähköpostilla toimintaterapeuteille. He kommentoivat palautteen pohjalta muokattuja kysymyksiä seuraavasti:

- Kysymykset ”*Miltä kaverin kertoman salaisuuden säilyttäminen tuntuu?*” ja ”*Mitä kaverit merkitsevät sinulle?*” ovat monille vaikeita. Ne voisi jättää kokonaan pois. (Hulkko, Pilhjerta, Tonteri 2009b.)

- Osaan kysymyksistä toimintaterapeutit kaipasivat edelleen tarkennusta apusanojen ja – kysymysten muodossa (Hulkko, Pilhjerata, Tonteri 2009b) . Toteutuneet, palautteiden pohjalta lisätyt tarkennukset näkyvät liitteessä 3 kysymysten yhteydessä sulkujen sisällä.

Palautetta saatiin kysymyksistä, mutta pelin toiminnallisista vastauskeinoista (kuvakoritit, kirjoittaminen ja piirtäminen) ei saatu kyselylomakkeen avulla palautetta yhtään. Toiminnoista kokeiltiin vain muutaman kerran aikajanan ja kuvien käyttöä ilman peliä. Toimintojen kokeileminen olisi voinut vaikuttaa joihinkin lasten kokemuksiin pelistä. Lapsen ääni esimerkiksi olisi voinut tulla paremmin kuuluviin, jos kielellisen ilmaisun tueksi olisi käytetty kuvia. Toisaalta toimintojen käyttäminen olisi voinut pidentää pelaamiseen käytettyä aikaa.

Pelistä saadun palautteen vähäisen määrän vuoksi on mahdotonta tehdä pitkälle vietyjä ja yleistettäviä tulkintoja. Tämän vuoksi kyselylomakkeella, sähköpostilla ja yhteistyötapaamisissa kerätty palaute toimii suuntaa antavasti pelin kehittämisen tukena. Toisaalta kolmen toimintaterapeutin kokemuksissa ilmeni jonkun verran eroavaisuuksia ja ristiriitaisuuksia. Tämän vuoksi kaikkia toiveita ja kehitysehdotuksia ei voida toteuttaa.

7.3 Pelin kehittäminen palautteen pohjalta

Taulukko 6 kuvaa pelin ensimmäisestä versiosta saatua palautetta, joka ohjasi pelin viimeisen version kehitystyötä. Testatussa pelissä lapsen tarkoituksena oli pelata pelilaudalla yksin ja terapeutti esitti kysymykset lapselle. Työelämäkumppanin ja informanttien palautteiden mukaan peliä pelanneiden lasten mielestä olisi ollut mielekkäämpää, jos terapeutti olisi pelannut myös peliä. Vastavuoroisuuden lisäämiseksi pelin viimeisessä versiossa terapeutti osallistuu pelin pelaamiseen lapsen kanssa tasavertaisena pelaajana. Peliin kehitettiin kymmenen kappaletta palautteissa toivottuja ”*hassuja kysymyksiä*”, jotka nimettiin ”*Lapsen kysymykset terapeutille*”. Lapsen kysymykset terapeutille käsittelevät muun muassa maailman tuntemukseen liittyviä asioita. Kysymyksistä esimerkkinä on ”*Mikä Euroopan maa muistuttaa kenkää?*”. Mahdollisuus kysyä kysymyksiä terapeutilta lisää lapsen aktiivista roolia ja vastavuoroisuutta pelissä.

Leikkimielisyyden mallin (Skard – Bundy 2008) mukaan osa lapsista kaipaa peleihin ja leikkeihin kilpailuhenkisyttä. Työelämäkumppanilta ja informanteilta saadun palautteen mukaan pelissä oli saavutettu kilpailuhenkisyttä rosvopisteen avulla, mutta samal-

la kilpailuhenkisyttä toivottiin peliin lisää. Palautteissa ehdotettiin, että pelissä tarjotaisiin lapselle mahdollisuus ”rosvota” matkamuiistoja terapeutilta. Lapsen mahdollisuutta rosvoamiseen ei kuitenkaan toteutettu, koska tämä oli tekijöiden mielestä eettisesti epäilyttävää. Kilpailuhenkisyttä lisättiin tuomalla pelilaudaan ylimääräinen rosvo-piste ja kaksi aarrepistettä. Aarrepisteissä pelaajilla on mahdollisuus voittaa ylimääräinen matkamuiisto. Kilpailuhenkisyttä tuo peliin myös mahdollisuus valita nopeampi tai pidempi reittimahdollisuus. Pelaaja, joka ehtii pelilaudalla ensimmäisenä maaliin saa ylimääräisen matkamuiiston. Pelin voittaa pelaaja, jolla on pelin loputtua enemmän matkamuiistoja.

Pelin ensimmäisessä versiossa lapsi sai matkamuiiston jokaisesta vastauksestaan. Pelin viimeisessä versiossa lapsella on mahdollisuus saada yksi matkamuiisto kustakin matkakohteesta. Lapsi vastaa kaikissa matkakohteissa kolmeen kysymykseen. Pelin aikana lapsi saa kysymyksiin vastaamisesta yhteensä seitsemän matkamuiistoa. Lapsen kysymyksiin ei ole olemassa oikeaa vastausta, joten lapsi saa aina matkamuiiston matkakohteesta. Toimintaterapeutti vastaa jokaisessa matkakohteessa 1–2 kysymykseen ja saa oikein vastatessaan yhden matkamuiiston matkakohteesta. Matkamuiistojen kerääminen lisää kilpailuhenkisyttä.

Pelin testauksesta saadussa palautteessa toivottiin pelilaudan viimeiseen versioon enemmän reittimahdollisuuksia. Samalla toivottiin myös pelilaudasta pelkistetympää ja selkeämpää versiota. Lisäämällä reittejä pelilaudan ulkoasu olisi muuttunut ensimmäistä testattua peliversiota sekavammaksi ja sen hahmottaminen olisi lapselle entistä vaikeampaa. Tämän vuoksi pelin viimeiseen versioon päädyttiin muokkaamaan jo olemassa olevat reitit mielekkäämmäksi nopeammilla kulkuvälinereiteillä sekä rosvo- ja aarrepisteiden avulla. Pelin kysymyspisteitä karsittiin yhdeksästä seitsemään, jolloin pelaaminen nopeutuu ja 21 kysymystä jakautuvat tasaisesti matkakohteisiin.

Pelin testauksesta saadun palautteen mukaan (taulukko 6) pelilaudan värikontrastit eivät erottuneet toisistaan tarpeeksi hyvin. Tämä aiheutti lapsilla pelilaudan hahmottamisen vaikeuksia. Pelin viimeiseen versioon värikontrasteja vahvistettiin muuttamalla maanosat tumman vihreistä vaaleamman vihreiksi. Pilhjerta (Pilhjerta 2009a) toivoi myös pelilaudalle lisättäväksi maanosien nimet opetuksellisina elementtinä sekä helpottamaan pelin kulun hahmottamista. Pelilaudaan ei lisätty maanosien nimiä, koska nimet lisääisivät pelilaudan ulkoisen ilmeen sekavuutta ja vaikeuttaisivat lapselle pelin hahmottamis-

Pilhjerta – Tonteri 2009a) Työelämäkumppani ja informantit kokivat vastausten kirjaamisen ja samanaikaisesti vuorovaikutukseen keskittymisen haasteelliseksi. Heidän toiveestaan kysymykset numeroitiin ja listattiin. Kysymysten väliin jätettiin tyhjää tilaa lapselta saatujen vastausten kirjaamista varten.

Palautteissa pelin ohjeita toivottiin selkeämmiksi sekä pelkistetyimmiksi. Ohjeistukseen toivottiin myös keinoja, joiden avulla lapsi voisi irrottautua todellisuudesta. Alkuperäisessä pelin käsikirjassa, pelin ohjeet lapselle oli kirjoitettu kokonaan leikkimieliseen sävyyn. Leikkimielinen sävy kuitenkin teki ohjeista lapselle vaikeasti ymmärrettävät. Uuteen käsikirjaan (ks. liite 4) leikkimielinen sävy säilytettiin pelin maailmaan johdattelevan esipuheen muodossa. Esipuheen leikkimielinen sävy auttaa lasta irrottautumaan todellisuudesta. Esipuheessa kuvataan kuinka lapsi saa olla reissuleijona ja lähteä matkaamaan maailmalle. Lapselle annetaan tilaisuus olla leikkimielisesti maailmanmatkaja. Varsinaiset pelin pelaamisen ohjeet sisältävät uudessa käsikirjassa kuvauksen pelin kulusta, kysymyksiin vastaamisesta, terapeutille esitettyjen kysymysten vastausten koonnista, matkamuistojen keräämisestä, retkipassin käytöstä, pelin reittien valinnasta ja pelin voittamisesta. Käsikirjaan lisättiin myös pelilaudan symbolien selitys.

Kokonaisuudessaan uusi käsikirja sisältää listan pelivälineistä, pelin ohjeet ja pelin ohjeet toimintaterapeutille. Toimintaterapeutin ohjeistukseen kirjattiin mitä tulee tehdä ennen peliä ja pelin aikana. Vastauskeinoista kuvien käytöstä kirjattiin ohjeistus. Ohjeistuksessa luetellaan jokaisen kuvakategorian yhteydessä ne kysymykset, joiden vastauskeinona kuvia voi käyttää. Muut vastauskeinot luetellaan käsikirjassa. Lisäksi käsikirjaan on koottu toimintaterapeutille neuvoja pelin vaikeusasteen porrastamisesta. Käsikirjan loppuun on koottu tämän raportin taulukoiden 2 ja 7 yhdistelmä, joka auttaa toimintaterapeuttia kytkemään pelin avulla tapahtuvan lapsen haastattelun psykososiaaliseen viitekehykseen.

Retkipassi kehitettiin aluksi A4-kokoiseksi tulostettavaksi yksipuoleiseksi paperiksi. Pilhjertan (2008d) toiveesta viimeiseen versioon retkipassi toteutettiin vastaamaan enemmän yleisesti tunnettua passia siten, että retkipassi voidaan taittaa. Retkipassin kansi on tyhjä kopioimisen helpottamiseksi. Kanteen lapsella on mahdollisuus esimerkiksi piirtää passin logo. Retkipassin sisäpuolelta löytyvät lapsen omat tiedot ja matkakohteruudut. Pelin ensimmäisessä versiossa lapsi sai leiman retkipassiinsa poistuessaan

matkakohteesta. Pelin viimeisessä versiossa lapsi saa leiman saapuessaan matkakohteeseen. Tämä on yleinen käytäntö todellisessa matkustamisessa.

Pelin viimeiselle versiolle valmistettiin pelivälineiden hallittavuuden vuoksi kartongista kannellinen säilytyslaatikko. Säilytyslaatikko koristeltiin pelin nimellä ja pelilaudassa esiintyvillä kuvilla, jotka päällystettiin kestävyuden takaamiseksi kontaktimuovilla. Kysymyskortteille ja matkamuikeille valmistettiin myös omat säilytyslaatikot. Pelin aikajanaan ja kuviin lisättiin tarranauhaa. Tarranauhan avulla kuvat pysyvät alustoissaan paremmin kiinni ja niiden hallittavuus on käytön kannalta helpompaa. Tarralliset kuvat saa kiinnitettyä aikajanaan. Pelin viimeisen version välineitä on valokuvina liitteessä 5.

Pelin haastattelukysymysten määrä oli testaamisesta saadun palautteen mukaan liian suuri. Kysymyksiä karsittiin alkuperäisen 25 kappaleen sijasta 21 kappaleeseen. Kysymyksissä koettiin olevan keskenään päällekkäisyyksiä. Samalla taas lapsen oma kokemus taidoistaan ja ymmärretyksi tulemisesta ei tullut riittävästi ilmi kysymysten avulla. Kysymykset karsittiin ja muutettiin Pilhjertan sekä informanttien toiveiden mukaisesti. Kysymyksissä kuitenkin säilytettiin vertaisvuorovaikutustaidoista, leikistä ja selviytymiskyvystä sekä työelämäkumppanin toiveista selvitettävät asiat (vrt. taulukko 5 ja taulukko 7). Kysymysten laajempaan karsimiseen olisi tarvittu enemmän palautetta kysymysten toimivuudesta. Lisäksi palautteiden mukaan lasten oli vaikea ymmärtää kysymyksiä. Tästä johtuen kysymykset muokattiin kehitystyössä konkreettisimmiksi. Konkreettiset kysymykset auttavat lasta ymmärtämään kysymyksiä paremmin, jolloin hänen äänensä tulee paremmin kuuluviin. (Vrt. liite 2 ja liite 3).

Pelin kysymyskortit numeroitiin toimintaterapeutin työn helpottamiseksi siten, että kysymyskortin vastaavuus on helposti löydettävissä numeroiden avulla vastausten koontilomakkeesta. Palautteen (Hulkko – Pilhjerta – Tonteri 2009a) pohjalta helpotettiin kysymysten esittämistä liittämällä kysymyskortteihin kysymyksiä tarkentavia sanoja ja lauseita. Nämä auttavat toimintaterapeuttia kysymysten avaamisessa, mikäli lapsella on vaikeuksia ymmärtää esitettyjä kysymyksiä. Pelin vastavuoroisuuden lisäämiseksi myös lapselle suunniteltiin oma vastausten koontilomake. Vastausten koontilomakkeen käyttö lisää lapsen kokemusta oman roolinsa tärkeydestä. Vastausten koontilomakkeeseen lapsella on mahdollisuus kirjata toimintaterapeutin vastaukset kysymyksiin ”*Lapsen kysymykset terapeutille*”.

Palautteen pohjalta muokattuja kysymyksiä tarkasteltiin uudelleen taulukon 5 mukaisesti. Näin voitiin varmistaa, että kaikki halutut asiat psykososiaalisen viitekehysten (Olson 1999) vertaisvuorovaikutustaidoista, leikistä ja selviytymiskyvystä tulisivat edelleen ilmi uusien haastattelukysymysten avulla. Seuraava taulukko (taulukko 7) osoittaa muokattujen kysymysten yhteyden psykososiaaliseen viitekehukseen ja Pilhjertan toiveeseen laajennetusta selviytymiskyvyn käsitteestä. Taulukossa vasemmassa sarakkeessa on kuvattu asiat, joita pelin avulla halutaan selvittää. Oikeanpuoleisessa sarakkeessa on listattuna numeroina ne kysymykset (ks. liite 3), jotka ilmentävät kutakin vasemmanpuoleisen sarakkeen kohtaa.

TAULUKKO 7. Muokattujen kysymysten yhteys psykososiaaliseen viitekehukseen (Olson 1999) ja laajennettuun selviytymiskyvyn käsitteeseen.

VIITEKEHYKSESTÄ SELVITETTÄT ASIAT (ks. taulukko 2: Psykososiaalisen viitekehysten yhteys peliin)	KYSYMYKSET
Vertaisvuorovaikutustaidot: 1. Ystävyssuhteiden kehitys? Ikätason mukaisuus? 2. Ryhmässä toimiminen? Ryhmävuorovaikutustaidot? 3. Halujen esittäminen, toisten kuuntelu, kompromissien teko, neuvottelu?	Kysymysnumerot 1. Kysymykset 1, 2, 3, 4, 5 2. Kysymykset 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12 3. Kysymykset 1, 2, 6, 9, 10, 11, 17
Leikki: 4. Motivaatio leikkiin? 5. Mieluisat ja nautittavat leikit? 6. Kenen kanssa, mitä leikkii? 7. Toiminnan rajojen ja vaikutusten tunnistaminen? 8. Vapaa-aika?	Kysymysnumerot 4. Kysymykset 12, 13, 14 5. Kysymykset 12, 13, 14, 16 6. Kysymykset 12, 16 7. Kysymykset 7, 8, 10, 18 8. Kysymykset 12, 13, 14, 15, 16, 21
Selviytymiskyky: 9. Selviytyminen uusissa ja vaikeissa tilanteissa.? 10. Oman tunnetilan tunnistaminen ja säätely? 11. Vaikeiden ja stressaavien asioiden käsittely 12. Motivaatio vs. turhautuminen toimintaan?	Kysymysnumerot 9. Kysymykset 7, 8, 10, 11, 17, 18 10. Kysymykset 6, 7, 19, 20 11. Kysymykset 6, 7, 10, 11, 17, 18, 19, 20 12. Kysymykset 9, 12, 13, 14, 15, 16
Laajennettu selviytymiskyky (päivittäiset toiminnot) Pilhjertan toiveesta 13. Selviytyminen päivittäisissä toiminnoissa	Kysymysnumerot 13. Kysymykset 8, 15, 16, 17, 18, 21

Taulukkoja 5 ja 7 verratessa huomaa, että kysymysten jakautuminen on tasaisempaa taulukossa 7. Yhdessä kyselylomakkeen palautteessa huomautettiin, että kysymyksiä ei kannata luokitella tiettyyn osa-alueeseen kuuluvaksi. Kysymysten kehitystyöstä saatujen kokemusten mukaan tekijät kokevat osa-alueiden jaottelun ongelmalliseksi, koska vertaisvuorovaikutustaitoja, leikkiä ja selviytymiskykyä ei voi selkeästi erotella toisistaan erillisiksi. Psykososiaalinen viitekehyskin nostaa esille, että vertaisvuorovaikutustaidot, leikki ja selviytymiskyky ovat kietoutuneet yhteen (Olson 1999: 359). Tästä johtuen palautteen pohjalta muokattuja kysymyksiä tarkasteltiin ylittämällä vertaisvuorovaikutustaitojen, leikin ja selviytymiskyvyn rajoja. Kysymysten muokkaaminen on myös osaltansa vaikuttanut kysymysten tasaisempaan jakautumiseen. Lopuksi kysymyskorteista poistettiin ensimmäisessä testatussa peliversiossa ollut värivastaavuus psykososiaalisen viitekehysten osa-alueisiin.

Pelin kehitystyön lopussa pelin nimi muodostui 18.3.2009 tekijöiden toteuttamassa ideariihessä. Pelissä pelinappuloina toimivat Kinder-suklaamunista saadut leijonahahmot ja pelilautana toimii maailmankartta, jolla lapsi matkaa. Leijonahahmon ja maailmalla matkaamisteeman pohjalta muodostui nimi *Reissuleijona*. Lapsen mahdollisuus kuvitteellisesti matkata leijonana ympäri maailmaa tukee myös valittua leikkimielisyyden mallin (Skard – Bundy 2008) osa-aluetta lapsen vapautta irrottautua todellisuudesta leikkiessään.

7.4 Pelin viimeisen version arviointi

Pelin viimeinen versio on muokattu saatujen palautteiden pohjalta. Kaikkia palautteita ei voitu ottaa huomioon, sillä ne olivat ristiriidassa keskenään tai teorian kanssa. Kehitystyön ensisijaisena tarkoituksena oli vastata Pilhjertan toiveisiin. Pelin tuli pohjautua Pilhjertan toiveiden lisäksi psykososiaaliseen viitekehykseen, teorioihin ja tutkimuksiin lapsen kehityksestä ja haastattelusta sekä leikkimielisyyden malliin (Skard – Bundy 2008). Tässä alaluvussa arvioidaan pelin viimeistä versiota kuvion 2 pohjalta (ks. kuvio 2).

Pilhjertan toiveet lapsen haastattelun tueksi suunnitellulle välineelle on luokiteltu käytettävyyteen ja saatavaan tietoon. Tässä kappaleessa kuvataan pelin käytettävyyden toteutumista. Peli *Reissuleijona* auttaa terapiasuhteen luomista pelin vastavuoroisuuden ansiosta. Vastavuoroisuus mahdollistaa lapsen aktiivisen roolin toimintaterapia-arvioinnissa ja antaa lapselle mahdollisuuden kokea itsensä merkitykselliseksi. Merki-

tyksellisyyden kokemus syntyy, kun lapsi saa kysyä toimintaterapeutilta kysymyksiä ja kirjata toimintaterapeutin vastaukset vastausten koontilomakkeeseen. Tasavertainen rooli lisää lapsen luottamusta toimintaterapeuttiin ja edistää siten terapiasuhteen luomista. Toiminnallisuus toteutuu lautapelissä itsessään sekä vastauskeinoissa. Pelin idea on itsessään helppo, mutta pelimateriaalien suuren määrän vuoksi pelin hallinta voi tuntua aluksi haasteelliselta. Lapsen normaalikehitys on huomioitu pelin vastauskeinoissa ja kysymyksissä. Lapsen vastauskeinoissa on huomioitu ikähaarukan sisäinen kehityksen vaihtelu. Kysymyksissä samanlaista ikäjakauman huomioimista ei pystytty toteuttamaan.

Pelin vastaa kaikkiin Pilhjertan toiveisiin saatavasta tiedosta. Toiveet toteutuvat kysymysten, kuvien ja erityisesti aikajanan avulla. Kysymyksissä huomioitiin vertaisvuorovaikutustaidot, leikki, selviytymiskyky ja toive laajennetusta selviytymiskyvystä, johon kuuluu myös vapaa-aika. Vapaa-ajan sisältö ja lapsen ajankäyttö tulevat ilmi erityisesti aikajanan avulla.

Kuviossa 2 kuvataan teorioiden vaikutus pelin kehittämiseen. Pelissä lapsen haastattelun erityispiirteistä suurin osa toteutuu. Haastattelu tapahtuu toiminnan yhteydessä, pelissä on useita vastauskeinoja, kysymykset ovat avoimia ja vastaukset vaativat kuvailua. Kysymyksiin, joihin voi vastata sanoilla kyllä tai ei, tarjotaan jatkokysymykset. Peli luo haastattelulle sopivan ilmapiirin ja mahdollistaa toimintaterapeutin asettumisen lapsen fyysiselle tasolle. Pelin viimeisen version kysymysten konkreettisuudesta ei saatu palautetta.

Psykososiaalisen viitekehyksen (Olson 1999) mukaisesti peli selvittää lapsen ystävyys-suhteiden kehittymistä, ryhmävuorovaikutustaitoja, motivaatiota leikkiin ja toimintaan, mielenkiintoja, kenen kanssa lapsi leikkii, leikin muotoja, syy-seuraussuhteen ymmärtämistä, vapaa-aikaa, selviytymistä sekä tunnetilojen tunnistamista ja tunnetilan tasapainoon palauttamista. Kysymykset on kehitetty edellä mainituista asioista (ks. taulukko 7). Leikin osa-alueelta saatu tieto on painottunut lapsen vapaa-aikaan ja tietoa varsinaisista leikeistä jäi suppeammaksi.

Kehitysteorioiden osalta peli huomioi lapsen luontaisen tarpeen toimintaan, egosentrisyyden, kommunikointitaidot, hienomotoriset taidot, visuaalisen hahmottamisen ja tunteiden säätelytaidot (ks. taulukko 3). Lapsen kehitys on huomioitu pelin vastaustoimintojen ja kysymysten kehittämisessä.

Leikkimielisyyden mallin mukaisesti peli huomioi lapsen mahdollisuuden valintoihin, vuorovaikutukseen ja mielikuvituksen käyttöön. Kilpailuhenkisyys toteutuu pelissä vastavuoroisuuden ja matkamuistojen keräämisen kautta. Peli sisältää käsikirjan, johon on koottu pelin säännöt. Leikkimielisyyttä tukee pelin välineistö. Haastattelutilanteessa toimintaterapeutin tehtäväksi jää luoda rauhallinen ja lapsen tarpeita tukeva ympäristö.

Ulkoasultaan peli on herättänyt mielenkiintoa lasten keskuudessa ja lapset ovat olleet motivoituneita pelaamaan peliä. Pelin viimeisen version ulkoasun ongelma kuitenkin on laminoinnista johtuva heijastus. Heijastus vaikeuttaa pelilaudan hahmottamista. Pelilaudassa olleita kuvia on pelin kehitysprosessin aikana jouduttu karsimaan, mutta pelilauta näyttää edelleen kiinnostavalta (Pihljerta 2009c) ja kuvat ovat tyypillisiä kullekin matkakohteelle.

Pelin ulkoasun lisäksi pelin idea on innostanut lapsia. Erityisesti matkamuistokortit ovat motivoineet lapsia ja herättäneet heidän mielenkiintonsa. Myös retkipassi lisää lapsen motivaatiota ja kiinnostusta peliä kohtaan. Retkipassin ansiosta lapsi voi kokea olevansa leikkimielisesti oikea maailmanmatkaja eli reissuleijona, jolla on mahdollisuus tutustua seitsemään eri matkakohteeseen.

Pelin yhtenä vastauskeinona on käytetty paljon kuvamateriaalia. Kuvat on koottu helposti hallittavaan kansioon. Kuvien suuri määrä saattaa tekijöiden mielestä vaikuttaa vastauskeinoon toimivuuteen. Kuvien karsimista ei kuitenkaan ole voitu toteuttaa, koska niistä ei ole saatu riittävästi palautetta. Keinoista vastata kysymyksiin piirtämällä tai kirjoittamalla ei saatu palautetta. Kirjoittamista ja piirtämistä varten kehitetyissä vastauspapereissa on käytetty samoja kuvia kuin pelilaudassa, jonka vuoksi voi olettaa niiden ulkoasun kiinnostavan lasta.

8 POHDINTA

Alaluvussa *8.1 Tutkimuskysymyksiin vastaaminen* vastataan alaluvussa *1.2* esitettyihin kehitystyön tutkimuskysymyksiin. Alaluvussa *8.2 Eettisyys pelin kehitystyössä* tarkastellaan eettisiä asioita, jotka tuli huomioida ennen kehittämisen aloittamista. Alaluvussa *8.3 Yhteistyö työelämäkumppanin ja informanttien kanssa* tarkastellaan yhteistyötä Pihljertan, Hulkon ja Tonterin kanssa. Alaluvussa *8.4 Pelin kehittämisprosessin*

arviointi kuvataan prosessiin vaikuttaneista tekijöistä. Alaluvussa 8.5 *Jatkoehdotukset* kerrotaan mitä tulisi vielä tehdä, jotta pelistä tulisi toimiva väline 7–12-vuotiaan lapsen haastattelun tueksi. Alaluvussa 8.6 *Lopuksi* kuvataan pelin sovellettavuutta ja julkaisemista sekä kiitetään pelin kehitystyöhön osallistuneita.

8.1 Tutkimuskysymyksiin vastaaminen

Alaluvussa 1.2 avataan tarkemmin kehitystyön tutkimuskysymykset. Kehitystyön tutkimuskysymykset ovat:

1. Millainen peli olisi hyvä 7–12-vuotiaan lapsen haastattelun tueksi?
2. Saadaanko psykososiaalisen viitekehyksen vertaisvuorovaikutustaitojen, leikin ja selviytymiskyvyn osa-alueista tietoa kehitystyön tuloksena syntyvän pelin avulla? Millaista tieto on?

Ensimmäiseen kehitystyön tutkimuskysymykseen on vastattu lapsen kehitysteorioiden, leikkimielisyyden mallin (Skard – Bundy 2008) ja lapsen haastattelusta kootun tutkimustiedon avulla luvuissa 3.2, 5 ja 6. Tässä kappaleessa vastataan kehitystyön ensimmäiseen tutkimuskysymykseen tiivistäen lukujen 3.2, 5 ja 6 asiasisällöt. Lasten kehitysteorioiden mukaisesti pelin tulee olla idealtaan, kysymyksiltään ja ulkoasultaan konkreettinen. Pelin täytyy tukea lapsen luontaista taipumusta toimintaan ja olla helposti hahmotettava eli selkeä. (mukaiillen Lyytinen-Korkiakangas – Lyytinen 1998; Nurmi ym. 2006; Rödström 1992; Santrock 2007.) Leikkimielisyyden mallin (Skard – Bundy 2008) mukaisesti pelin tulee olla lapsen mielenkiintoa herättävä sekä kokonaisuudeltaan monipuolinen, jotta peli huomioisi lasten välillä eroavat sisäiset motivaatiot. Pelin tulee huomioida lapsen sisäinen kontrolli pelin sääntöjen ja muuntautumiskyvyn kautta. Vapaus irrottautua todellisuudesta tulee huomioida siten, että lapsi voi itse päättää pelatesaan kuinka lähellä todellisuutta peli on. (Mukaiillen Skard – Bundy 2008.) Lapsen haastattelusta kootun tutkimustiedon mukaisesti pelin tulee tuoda lapsen ääni kuuluviin avoimien kysymysten ja toiminnallisuuden kautta. Pelin tulee mahdollistaa lapsen fyysiselle tasolle asettumisen ja pelissä on oltava keinoja, jotka kannustavat pelin pelaamiseen. (Mukaiillen Alasuutari 2005; Duodecim 2007; Turtiainen 2001.)

Toiseen kehitystyön tutkimuskysymykseen vastataan testatusta pelistä saadun palautteen pohjalta. Kyselylomakkeiden, sähköpostin ja keskusteluiden kautta saadun palaut-

teen mukaan pelin avulla saadaan tietoa lapsen vertaisvuorovaikutustaidoista ja selviytymiskyvystä. Osa lapsista pystyi kuvailemaan konkreettisia tilanteita hyvin liittyen vertaisvuorovaikutustaitoihin ja selviytymiskykyyn. Leikin osa-alueelta saatu tieto rajoittui lähinnä lapsen vapaa-aikaan. Vapaa-ajasta sai tietoa erityisesti aikajanan avulla. Lapsilta saadun tiedon totuudenmukaisuutta on ollut kuitenkin vaikeaa arvioida.

8.2 Eettisyys pelin kehitystyössä

Eettisyys huomioitiin ensisijaisesti kehitystyössä siten, että lapsen tunnistetietoja (nimi, syntymäaika, sukupuoli) ei kysytty. Kehitystyön tekijöiden tietoon tulee ainoastaan ikähaarukka, joka on jaettu kolmeen eri osaan. Ikähaarukan osat ovat 7–8-vuotiaat, 9–10-vuotiaat ja 11–12-vuotiaat. Ikähaarukoinnilla testataan soveltuuko peli valitulle ikäryhmälle eli 7–12-vuotiaille lapsille. Yhdessä kyselylomakkeessa mainittiin sukupuolen vaikutus lapsen kokemukseen pelistä. Luultavasti pitää paikkansa, että lapsen sukupuoli vaikuttaa kokemukseen. Tutkimuseettisistä syistä sukupuolta ei kysytty.

Ennen kehitystyön toteuttamista oli tutustuttava työelämäkumppanin työnantajan, HUS:n säädöksiin opinnäytetöiden toteuttamisesta. Tutkimusluvista vastaavan henkilön Pirjo Riihimäen (2009) mukaan opinnäytetyöhön oli haettava tutkimuslupa HUS:n yleisten käytänteiden vuoksi.

Pelin testauksesta vastasivat Pilhjerta, Hulkko ja Tonteri. Pelin tekijät eivät osallistuneet pelin testaamiseen, koska heiltä puuttui valmis tutkinto. Tekijöinä he olisivat voineet vaikuttaa testauksesta saatuihin tuloksiin. Lapsia kohtaan olisi epäoikeudenmukaista, jos vain tekijät testaisivat peliä. Tällöin lapsen terapeutti vaihtuisi kesken terapiasuhteen. Työelämäkumppanin ja informanttien vastuulle jäi valita kehitystyöhön soveltuvat asiakkaat.

8.3 Yhteistyö työelämäkumppanin ja informanttien kanssa

Yhteistyö työelämäkumppanin ja informanttien kanssa toteutui kehittämisprosessin alussa maaliskuussa, syyskuussa ja lokakuussa kolmen tapaamisen ja sähköpostiviestien avulla. Yhteistyö kehitystyön tekijöiden kesken suunnitelmaa laadittaessa oli tiivistä, mutta työelämäkumppanin kanssa vähäisempää. Tähän vaikutti osaksi se, että teorioihin ja kirjallisuuteen perehtyessä yhteydenpitoa ei koettu niin tärkeänä. Kehitysprosessin edetessä yhteistyö työelämäkumppanin ja tässä vaiheessa mukaan tulleiden informantti-

en kanssa kuitenkin lisääntyi ja yhteydenpidosta tuli viikoittaista. Pilhjerta on laatinut myös kirjallisen raportin yhteistyöstä ja kehittämisprosessista (liite 6).

Maaliskuussa 2008 alkaneessa kehitysprosessissa Arjan Pilhjertan oli tarkoituksena toimia pelin kehitystyön informanttina. Lokakuussa 2008 Pilhjertalle (Pilhjerta 2008b) nousi kuitenkin huoli pelin kehitystyöhön vaadittavasta aineiston määrästä ja hän ehdotti lisäksi informanteiksi opinnäytetyönprosessiin HUS:n lasten ja nuorten psykiatrisilla poliklinikoilla työskenteleviä kollegoitaan Minna Hulkkoa ja Teija Tonteria. Uusiin informantteihin on oltu yhteydessä tämän jälkeen yhtä paljon kuin Pilhjertaan.

Pilhjertalla nousi toisella tapaamisella toive raporttiin kirjattavasta laajasta teoriaosuudesta (Pilhjerta 2008b). Kehitystyön painopisteenä on tuote, joten toivetta ei täysin voitu toteuttaa Pilhjertan toivomalla tavalla. Toiveeseen vastattiin lisäämällä jossain määrin laajemmin psykososiaalisen viitekehyksen (Olson 1999) lisäksi teoriaa lapsen kehityksestä, lapsen arviointiprosessista (Mulligan 2003), leikkimielisyyden mallista (Skard – Bundy 2008) ja lapsen haastattelusta.

Selviytymiskyvyn osa-aluetta laajennettiin Pilhjertan toiveiden (2008b) mukaisesti siten, että selviytymiskyky pitää sisällään päivittäisistä toiminnoista selviytymisen. Työelämäkumppanin ja informanttien tapaamisessa (Hulkko – Pilhjerta – Tonteri 2008) nousi toive laajentaa selviytymiskyvyn osa-aluetta käsittelemään myös koulua. Toivetta rajattiin niin, että kouluasioita selvitetään pelin avulla vain selviytymiskyvyn näkökulmasta. Koulu kokonaisuudessaan kuuluu psykososiaalisen viitekehyksen (Olson 1999) yksilön ja ympäristön vuorovaikutuksen osa-alueeseen, joka rajattiin (Pilhjerta 2008b) pelissä selvitettävien asioiden ulkopuolelle kehitystyön alussa.

8.4 Pelin kehittämisprosessin arviointi

Pelin kehitystyön aikataulu laadittiin 22.9.2008. Työelämäkumppanin tapaamiset toteutettiin suunnitellusti ja niitä lisättiin tarvittaessa prosessin edetessä. Kriittisenä kohtana aikataulussa oli pelin testaamisen aloittaminen, sillä työelämäkumppani ja pelin kehitystyöhön myöhemmin mukaan tulleet informantit saivat pelit käyttöönsä vasta 15.12.2008. Tarkoituksena oli kehittää pelin osa-alueita työelämäkumppanin ja informanttien palautteen pohjalta jo joulukuun 2008 aikana, mutta ensimmäiset palautteet pelistä saatiin vasta 19.1.2009. Palautteiden viivästyminen johtui siitä, että työelämäkumppanin ja informanttien asiakkaiksi ei joulukuussa 2008 tullut kehitystyötä edesaut-

tavia asiakkaita. Pelin kehitystyötä päästiin jatkamaan palautteiden pohjalta helmikuun alussa. Aikataulua laatiessa syyskuussa 2008 ei otettu huomioon palautteiden lähettämisen takarajaa. Tammikuussa 2009 kuitenkin päädyttiin pelin kehitystyöntekijöiden kesken asettamaan viimeiseksi palautteen palautuspäivämääräksi 6.3.2009.

Pelin testaamiseen käytetty aika oli noin kolme kuukautta. Lyhyen testaamisajanjakson syynä olivat pienet aikaresurssit pelin kehitystyölle. 15.12.2008 toimintaterapeuteille annettiin pelivälineiksi vain pelilauta, pelinappulat, kysymyskortit ja matkamuistikortit. Joulukuussa 2008 pelin muu materiaali ei ollut vielä valmis. Kuvallinen ilmaisu, kirjoittamiseen ja piirtämiseen tarkoitetut alustat sekä aikajana annettiin toimintaterapeuttien käyttöön tammikuussa 2009. Toimintaterapeuttien ohjeistaminen pelin vastauskeinojen käytöstä olisi vaatinut tarkempaa suunnittelua ja enemmän aikaresursseja. Pelin kehitystyön kannalta olisi ollut tärkeää testata peliä kokonaisuutena, mutta peli olisi saatu annettua toimintaterapeuttien testaukseen vasta tammikuussa 2009. Tämä olisi lyhentänyt testaamisajanjaksoa sekä aiheuttanut sen, että pelistä ei olisi saatu tarpeeksi palautetta pelin kehitystyöhön.

Keskeinen pelin kehitystyöhön vaikuttanut tekijä oli pelin testausta varten toimintaterapeuteille laadittu kyselylomake (ks. liite 1). Kyselylomakkeilla kysyttiin pelin kehitystyöhön tarvittavia asioita. Kyselylomakkeista kerätyn palautteen analysoinnin jälkeen kuitenkin ilmeni, että pelin kehitystyöhön tarvittu palaute ei ollut riittävän tarkkaa. Pelin kehitystyön kannalta olisi tarvittu tarkempaa tietoa siitä, miten pelin yksittäiset kysymykset antoivat tietoa halutuista asioista. Kyselylomakkeen puutteita kompensoitiin sähköpostin avulla ja yhteistyökeskusteluissa.

16.9.2008 tekijät vierailivat Early Learning Oy:ssä. Vierailun tarkoituksena oli tutustua erilaisiin peleihin ja pelien toteuttamiseen liittyviin ratkaisuihin. Vierailun aikana selvisi, että pelistä ei voitu tehdä painotuotetta pelin kehittämisprosessin aikana. Kehitystyöhön käytetty aika ei ollut riittävä, jotta pelistä olisi voitu tehdä myytävä painotuote. Early Learning Oy:n toimitusjohtajan mukaan pelin suunnittelussa tulisi huomioida kustannukset tarkasti, jotta mahdollisesti myöhemmin painotuotteeksi valmistetun pelin kustannukset eivät nousisi korkeiksi (Sarmas-Purhonen 2008). Tämä oli tärkeätä huomioida kehitystyön työelämäkumppanin ja kehitystyön tekijöiden panosten takia.

Espoon kaupungilla työskentelevään päivähoidon asiantuntijaan Elina Pulliin otettiin vuorostaan yhteyttä tuotekehittelyn kirjallisuuden takia. Pulli on kehittänyt muun muas-

sa Tietotaitotempu-pelin (Peliko Oy n.d.) yhdessä Peliko Oy:n kanssa. Vastauksena Pulli lähetti käyttäneensä pelinsä kehittämissä muun muassa varhaiskasvatuksen ja lasten liikunnan kirjallisuutta. Hän ohjasi ottamaan yhteyttä tuotekehittelykirjallisuuden kirjoittamisen vuoksi WSOY:n. (Pulli 2009.) WSOY ei vastannut tiedustelupyyntöön. Opas tuotekehittelystä olisi auttanut pelin kehitysprosessissa. Ohjeistus pelin käyttöönotosta ja tuotteen kehittämisestä olisi ollut tarpeen.

8.5 Jatkoehdotukset

Kyselylomakkeilla saadun palautteen perusteella peli antaa tietoa psykososiaalisen viitekehityksen osa-alueiden ohella myös muista asioista, esimerkiksi lukemisesta. Peli suunniteltiin haastattelun tueksi, mutta siitä voisi kehittää kattavamman arviointivälineen tutkimalla pelistä saatavaa tietoa tarkemmin. Tällä arviointivälineellä voisi arvioida lapsen vertaisvuorovaikutustaitojen, leikin ja selviytymiskyvyn lisäksi esimerkiksi lapsen kykyä lukea, kirjoittaa ja kommunikoida. Pelin ja kysymyksien toimivuutta ikäjakauman eri kohdissa tulisi tutkia laajasti 7–12-vuotiaiden lasten keskuudessa. Tämän jälkeen peliä tulisi kehittää ja testata lasten psykiatrian poliklinikoilla.

Pelin kysymykset vaativat vielä kehittämistä, jotta niistä saataisiin lapselle ymmärrettävämpiä ja konkreettisempia. Kysymykset voitaisiin jakaa ikäluokittain, jotta terapeutin olisi helpompi valita kysymykset haastattelutilanteeseen sopivimmiksi. Näin voitaisiin tehdä nuoremmille lapsille helpompia ja yksinkertaisempia kysymyksiä ja vanhemmille lapsille enemmän abstraktia ajattelua vaativia kysymyksiä.

Pelilaudan hahmottamista voitaisiin parantaa käyttämällä pelilaudan päällystämässä muuta tekniikkaa kuin laminointia, koska laminointi aiheuttaa heijastusta pelilautaan. Peliin kuuluvien harrastuskuvien karsimista voisi jatkossa harkita, sillä kuvia on hyvin paljon. Tämä vaatisi kuitenkin tietoa nykypäivän 7–12-vuotiaiden lasten harrastuksista. Pelin toiminnallisten vastauskeinojen testaaminen olisi tarkoituksenmukaista, koska pelin toiminnallinen ote koostuu osaltaan kuvien käytöstä, kirjoittamisesta ja piirtämisestä. Pelilaudan ulkoasua voisi kehittää yhdessä graafisen suunnittelun asiantuntijoiden kanssa. Kuvat voitaisiin teettää juuri *Reissuleijona* peliä varten eikä käyttää ClipArt -kuvia.

8.6 Lopuksi

Kehitystyön tuloksena syntynyt peli *Reissuleijona* tarjoaa soveltamismahdollisuuksia. Pelin kuvamateriaalia voi käyttää toimintaterapiassa arviointi- ja terapiatilanteissa ilman peliä. Aikajanaa voi käyttää esimerkiksi lapsen päivän kulun kartoittamiseen. Peliä pelatessa pelin varsinaisten kysymysten tilalla voi käyttää muita aihealueita käsitteleviä haastattelukysymyksiä.

Kehitystyö ja sen tulos *Reissuleijona* tullaan julkaisemaan artikkelina Toimintaterapeutti – lehdessä syksyllä 2009. Työelämäkumppanille ja informanteille järjestetään pelin esittelytilaisuus 5.5.2009, jolloin heille jokaiselle luovutetaan omat pelit. Pelin tekijät kiittävät Helsingin ja Uudenmaan sairaanhoitopiirin lasten psykiatrian poliklinikoiden toimintaterapeutteja Arja Pilhjertaa, Minna Hulkkoa ja Teija Tonteria yhteistyöstä. Ilman heidän panostaan kehitystyö ei olisi ollut mahdollista.

LÄHTEET

- Alasuutari, Maarit 2005: Mikä rakentaa vuorovaikutusta lapsen haastattelussa? Teoksessa Ruusu vuori, Johanna – Tiittula, Liisa (toim.) 2005: Haastattelu. Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus. Helsinki: Gummerus.
- Case-Smith, Jane 2005: Occupational therapy for children (5th edition). St. Louis: Elsevier Mosby.
- Creative Commons 2009: Copyright – Only Dedication (based on United States law) or Public Domain Certification. Verkkodokumentti. Päivitetty 11.3.2009. <<http://creativecommons.org/licenses/publicdomain/>> Luettu 21.3.2009.
- Duodecim 2007: Lapsen haastattelun suorittaminen. Verkkodokumentti. <http://www.terveysportti.fi/pls/kh/kh_julkaisu.NaytaArtikkeli?p_artikkeli=nix00651> Luettu 18.9.2008.
- Finlex – Valtion säädöstietopankki 2008: Laki lelujen turvallisuudesta. Verkkodokumentti. Päivitetty 26.3.1997. <<http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1997/19970287>> Luettu 16.2.2009.
- Helsingin ja Uudenmaan sairaanhoitopiiri. Lasten psykiatrian aluepoliklinikat. Verkkodokumentti. Päivitetty 12.6.2008. <<http://www.hus.fi/default.asp?path=1,28,2052,11786,14487,13344,13351,2104,2105,20965>> Luettu 21.10.2008.
- Hiitola, Briitta 2000: Parantava leikki. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

- Hulkko, Minna 2009a: Toimintaterapeutti. Helsinki. Sähköinen tiedonanto 6.2
- Hulkko, Minna 2009b: Toimintaterapeutti. Helsinki. Sähköinen tiedonanto 11.3
- Hulkko, Minna – Pilhjerta, Arja – Tonteri, Teija 2008: Toimintaterapeutit. Helsinki. Suullinen tiedonanto 21.11.
- Hulkko, Minna – Pilhjerta, Arja – Tonteri, Teija 2009a: Toimintaterapeutit. Helsinki. Suullinen tiedonanto 5.2.
- Hulkko, Minna - Pilhjerta, Arja - Tonteri, Teija 2009b: Toimintaterapeutit. Helsinki. Sähköinen tiedonanto 27.2
- Kirmanen, Tiina 1999: Haastattelu lapsen ja aikuisen kohtaamisena. Kokemuksia lapsen pelkojen tutkimuksesta. Teoksessa Ruoppila, Isto – Hujala, Eeva – Karila, Kirsti – Kinos, Jarmo – Niiranen, Pirkko – Ojala, Mikko (toim.) 1999: Varhaiskasvatuksen tutkimusmenetelmiä. Helsinki: Gummerus.
- Lyytinen, Paula – Korkiakangas, Mikko – Lyytinen, Heikki 1998: Näkökulmia kehityspsykologiaan. Kehitys kontekstissaan. Porvoo. WSOY.
- Mulligan, Shelley 2003. Occupational therapy evaluation for children. Baltimore, Maryland, USA: Lippincott Williams & Wilkins.
- Nurmi, Jan-Erik – Ahonen, Timo – Lyytinen, Heikki – Lyytinen, Paula – Pulkkinen, Lea – Ruoppila, Isto 2006: Ihmisen psykologinen kehitys. Helsinki: WSOY.
- Olson, Laurette 1999: Psychosocial Frame of Reference. Teoksessa Kramer, Paula – Jim Hinojosa (toim.): Frames of Reference for Pediatric Occupational Therapy. Philadelphia: Williams & Wilkins.
- Pilhjerta, Arja 2008a: Toimintaterapeutti. Helsinki. Suullinen tiedonanto 19.3.
- Pilhjerta, Arja 2008b: Toimintaterapeutti. Helsinki. Suullinen tiedonanto 8.10.
- Pilhjerta, Arja 2008c: Toimintaterapeutti. Helsinki. Suullinen tiedonanto 14.10.
- Pilhjerta, Arja 2008d: Toimintaterapeutti. Helsinki. Suullinen tiedonanto 15.12.
- Pilhjerta, Arja 2009a: Toimintaterapeutti. Helsinki. Suullinen tiedonanto 5.2.
- Pilhjerta, Arja 2009b: Toimintaterapeutti. Helsinki. Suullinen tiedonanto 18.3.
- Pilhjerta, Arja 2009c: Toimintaterapeutti. Helsinki. Sähköinen tiedonanto 30.3.
- Pulli, Elina 2009: Päivähoidon asiantuntija. Espoo. Sähköinen tiedonanto 5.2.
- Riihimäki, Pirjo 2009: Tutkimusasioiden koordinaattori. Helsinki. Suullinen tiedonanto 30.1.
- Rödham, Monica 1992: Lapsen kehitys 7-12 vuotta. Helsinki. Otava.
- Santrock, John W. 2007: Child Development. New York. McGraw-Hill.

- Sarmas-Purhonen, Kristiina 2008: Toimitusjohtaja. Early Learning Oy. Helsinki. Suullinen tiedonanto 16.9.
- Sillanpää, Matti – Herrgård, Eila – Iivanainen, Matti – Koivikko, Matti – Rantala, Heikki (toim.) 2004: Lasten neurologia. Jyväskylä. Duodecim.
- Skard, Geva – Bundy, Anita C. 2008: A Model of Playfulness. Teoksessa Parham, L. Diane – Fazio, Linda S. 2008: Play in Occupational Therapy for Children. 2nd Edition. Missouri: Mosby Elsevier.
- Toimintaterapeutin toimenkuva. n.d. Helsingin ja Uudenmaan sairaanhoitopiiri.
- Turtiainen, Pirjo 2001: Miten kuulla lasta? Esimerkkinä päiväkotilasten ja koululaisten haastattelut. Helsinki: Helsingin kaupungin tietokeskus.
- Turunen, Kari E. 2005: Ikävaiheiden kriisit. Jyväskylä: Atena.
- Vilkko-Riihelä, Anneli 2003: Psyhyke. Psykologian käsikirja. Helsinki: WSOY.