



Tunne- ja turvataitoja pelillisyyden keinoin - Lautapelin kehittäminen kuraattorin työvälineeksi

Hanna Jokkala, Tiina Rantalankila

2021 Laurea



Laurea-ammattikorkeakoulu

**Tunne- ja turvataitoja pelillisyyden keinoin -
Lautapelin kehittäminen kuraattorin työvälineeksi**

Hanna Jokkala, Tiina Rantalankila
Sosionomi (AMK)
Opinnäytetyö
Helmikuu, 2021

Hanna Jokkala, Tiina Rantalankila

Tunne- ja turvataitoja pelillisyyden keinoin - Lautapelin kehittäminen kuraattorin työvälineeksi

Vuosi

2021

Sivumäärä

72

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli kehittää oppilaiden osallisuutta tukien tunne- ja turvataitoihin pohjautuva lautapeli, jonka tavoitteena oli vahvistaa lapsen itsetuntemusta sekä vuorovaikutus- ja kaveruustaitoja. Lautapeli kehitettiin yhteistyössä kehittäjäkumppaneina toimineiden oppilaiden sekä kuraattorin ja opettajien kanssa. Opinnäytetyön yhteistyökumppanina toimi Askolan kunnan perusopetuksen alakoulu Särkijärvellä. Kehittämistehtävänä oli selvittää, millaisia lautapelejä oppilaat haluaisivat pelata, millainen lautapeli palvelisi 3.-6.-luokkalaista oppilashuollon näkökulmasta sekä millaisia sisällöllisiä tavoitteita peliin voidaan liittää. Opinnäytetyön kehittämissuunnitelmaksi oli kehittää kohtaamisen ja puheeksi ottamisen työväline pääasiallisesti kuraattorin työn tueksi.

Tässä opinnäytetyössä teoreettinen viitekehys perustui tunne- ja turvataitokasvatuksen ympärille tarkastellen aihepiiriä kohderyhmän kehityksen ja itsetuntemustaitojen vahvistamisen näkökulmasta. Tietopohjassa perehdyttiin myös perusopetuksen ja oppilashuollon keinoihin tukea oppilaan hyvinvointia. Opinnäytetyön tiedonkeruumenetelminä käytettiin puolistrukturoituja kyselylomakkeita, teemahaastattelua, havainnointia sekä tutkimuspäiväkirjaa. Opinnäytetyö toteutettiin toimintatutkimuksena, joka jakautui alkukartoitukseen ja suunnitteluun, toimintaan eli pelilaudan rakentamiseen ja sen testaamiseen sekä pelikokemusten arviointiin.

Kehittäjäkumppaneilta sekä kuraattorilta saadun palautteen ansiosta tämä opinnäytetyönä kehitetty lautapeli täytti sille asetetut tavoitteet. Lautapelin avulla oppilaita voidaan kohdata toiminnallisilla keinoilla ja ottaa puheeksi tunne- ja turvataitoihin liittyviä aiheita. Testipelit osoittivat pelin olevan mielenkiintoinen, mukaansatempaava, tarpeeksi haastava ja keskustelua herättävä. Lautapeli tulee käyttöön perusopetuksen kuraattorin työvälineeksi ja sen mahdollisuudet tunnustetaan ammatillisesta näkökulmasta. Lautapelin tarkempaa vaikuttavuutta voidaan tarkastella vasta pidemmän havainnointijakson jälkeen, mikä olisi mahdollista esimerkiksi jatkotutkimuksen muodossa.

Asiasanat: tunnetaidot, turvataidot, osallisuus, oppilashuolto, pelillistäminen, lautapeli

Hanna Jokkala, Tiina Rantalankila

Learning emotional and safety skills by gamification - Developing a board-game as a tool for school counseling

Year 2021 Pages 72

The purpose of the thesis was to develop a board-game based on emotional and safety skills supporting students' participation and the aim was to strengthen a child's self-knowledge and friendship and interaction skills. The board-game was developed in collaboration with students, a school counselor, and teachers. The partner in this thesis was Särkijärvi elementary school in Askola municipality. The development task of the thesis was to research what kind of board-games the students would like to play, what kind of board-game would help students from 3rd to 6th grade from the point of view of student welfare and what kind of objective of contents could be included in the game. The development task of the thesis was to develop a tool for encountering and bringing up concerns which would support the work of a school counselor.

The theoretical framework of this thesis was based on emotional and safety skills and examining the subject from the perspective of strengthening the development and self-knowledge of the target group. The theoretical framework of the thesis also included examining how comprehensive school and student welfare support the welfare of students. The data for the thesis was collected by methods such as; semi-structured questionnaires, thematic interview, observing and a thesis diary. The thesis was carried out as an action research in three stages: planning and initial mapping, action - creating the gameboard and results - testing the game and evaluating the feedback.

The board-game created in this thesis by the feedback and input from the partner managed to reach the objective that was set at the beginning. The board-game helps to bring up emotional and safety skill themes and involve students by functional methods. The test games indicated that the boardgame was interesting, captivating, challenging and conversation starter. The game has been professionally recognized and it will be used as a tool by the school counselor. The more exact effectiveness of the board-game can only be evaluated after a longer observation period, for example through follow-up research.

Keywords: emotional skills, safety skills, participation, student welfare, gamification, boardgame

Sisällys

1	Johdanto.....	7
2	Opinnäytetyön tarkoitus ja tavoite	8
3	Kehitettävän ilmiön kuvaus ja rajaaminen	8
4	Opinnäytetyön kehittämistehtävä	9
5	Kohderyhmänä 9–12-vuotiaat lapset.....	12
5.1	9–12-vuotiaiden lasten kehitysvaiheiden erityispiirteitä	12
5.2	Tunnekehityksen vaiheet.....	13
6	Oppilaan hyvinvointi	15
6.1	Koulu oppilaiden hyvinvoinnin tukijana	15
6.2	Sosiaalipedagoginen työote kouluissa	16
6.3	Opettajan roolin tärkeys oppilaan tukijana	17
6.4	Oppilaiden osallisuus kouluarjessa.....	17
6.5	Koulu oppilaiden itsetunnon vahvistajana	18
6.6	Koululaisten hyvinvoinnin kokemukset	19
7	Tunne- ja turvataitokasvatus	20
7.1	Tunnetaidot	20
7.2	Turvataidot	21
7.3	Tunne- ja turvataitojen opetuksen tutkimuksesta	22
8	Oppilashuollon tuki kouluissa.....	23
8.1	Menetelmällisyys kuraattorityön tukena	25
8.2	Pelillisyyden menetelmänä.....	25
9	Opinnäytetyön toteutus toiminnallisena työnä	27
9.1	Särkijärven koulu yhteistyökumppanina	28
9.2	Alkukartoitus.....	28
9.3	Vastausten kokoaminen prototyypin suunnittelun pohjaksi	31
9.4	Pelin prototyypin suunnittelu ja rakentaminen.....	32
9.5	Testipelaaminen.....	35
9.5.1	Ensimmäinen testipeli	36
9.5.2	Toinen testipeli	38
9.6	Päiväkirjan hyödyntäminen toiminnallisessa opinnäytetyössä	40
10	Tulokset	40
10.1	Lautapelin onnistuminen	41
10.2	Työelämäyhteistyö	41
10.3	Työskentely	42
11	Luotettavuus ja eettisyys	43
12	Johtopäätökset ja pohdinta.....	46

Lähteet.....	50
Kuviot	55
Liitteet.....	56

1 Johdanto

Tunne- ja turvataitojen vahvistaminen on elämän kestävä prosessi. Koulumaailmassa ohjausta tarvitsevat niin oppilaat kuin monesti myös opettajat. Käytännönläheiset menetelmät ovat työvälineitä tunteiden ja tunnetaitojen harjoittelussa yhdessä oppilaiden kanssa. Oppilashuolto tukee oppimistyötä omasta näkökulmastaan tarjoamalla tukea tunne- ja turvataitojen hallintaan. Oppilashuollolla on käytössään monia eri menetelmiä, joiden avulla voidaan lähestyä oppilaita luontevasti ja oppilaslähtöisesti.

Tunne- ja turvataitokasvatus on aina ajankohtainen aihe ja sen tärkeyttä ei voi koskaan korostaa liikaa. Tunne- ja turvataitojen opettamisella on vahva ennaltaehkäisevä pohja, jonka vaikutukset voivat näkyä positiivisesti kiusaamistilastoissa sekä syrjäytymiseen vaikuttavia seikkoja tarkasteltaessa. Tunne- ja turvataitokasvatus toteuttaa myös omalta osaltaan YK:n lasten oikeuksien sopimusta, jossa vahvistetaan lapsen ja nuoren taitoja selviytyä erilaisista sosiaalisista tilanteista. Varsinkin turvataitojen merkitys on kasvanut entisestään sosiaalisen median myötä. Se on tuonut mukanaan uudenlaisen häirinnän ja kiusaamisen, lapsille sopimattoman materiaalin ja netin kautta seuraa kalastelevat ihmiset. Nykyisin lapset ja nuoret saattavat ennen aikuisikää kohdata useitakin epämiellyttäviä tilanteita, joissa on hyvä tietää selkeät toimintaohjeet.

Sosiaalialan asiakastyössä lasten ja nuorten luontevan kohtaamisen sekä luottamuksen juuret rakennetaan usein toiminnallisuuden ympärille. Vierasta aikuista voi olla vaikeampaa kohdata pöydän ääressä istuen tekemättä mitään. Työntekijä saattaa toivoa avukseen jotakin välinettä, jolla tavoittaa lapsen ja nuoren ajatuksia sekä luoda luottamuksellista suhdetta. Tämä tukee myös omaa kokemustamme siitä, että juuri pelillistämisen keinoin voitaisiin vaikuttaa lasten tunne- ja turvataitoihin mielenkiintoisella ja ajankohtaisella tavalla.

Opinnäytetyömme aiheen alustavat ideat luotiin jo syksyllä 2019 Laurea-ammattikorkeakoulun Sosiaalialan vaikuttamistyön opintojaksolla, jossa yhtenä tehtävänä oli kehittää sosiaalialalle sopiva peli. Huomasimme kurssilla kehitetyn pelimme innostavan muita sekä olevan selkeästi kaivattu työkalu sosiaalialan ammattilaisen työkalupakkiin. Tästä idean siemenestä lähti ajatus kehittää perinteinen lautapeli kohdennetusti tietyn asiakasryhmän tarpeisiin ottamalla myös kohderyhmän edustajia mukaan kehitystyöhön. Näkemystä tunne- ja turvataitokasvatuksen tärkeydestä ovat lisänneet opintoihin liittyvät harjoittelut kouluissa sekä aihepiirin ympärille keskittyneet opintokokonaisuudet. Nämä havainnot ovat lisänneet ymmärrystä siitä, että monien kiusaamistapausten tai kaveruuspulmien takana on haasteita juuri tunnetaidoissa. On tärkeää saada monipuolisia työvälineitä niiden harjoitteluun, ja pelit ovat mitä parhain keino siihen.

Opinnäytetyön teoreettinen viitekehys perustuu tunne- ja turvataitokasvatukseen, keskittyen erityisesti pelin kohderyhmän kehitykseen ja itsetuntemustaitojen vahvistamiseen. Perusopetuksen ja oppilashuollon keinot oppilaan hyvinvoinnin tukemisessa ovat myös oleellinen osa

opinnäytetyön tietoperustaa. Tässä opinnäytetyössä kehitettävän tunne- ja turvataitokasvatusta tukevan lautapelin avulla on mahdollisuus vahvistaa toiminnallisuuteen pohjautuvaa oppilashuollon työvälineistöä kiinnostavalla ja oppilaslähtöisellä tavalla.

2 Opinnäytetyön tarkoitus ja tavoite

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on kehittää mielenkiintoa herättävä ja pelimekaniikaltaan mahdollisimman toimiva lautapeli, joka täyttää tunne- ja turvataitokasvatuksen yleiset tavoitteet. Pyrkimyksenä on, että peli vahvistaisi lapsen itsearvostusta, itsetuntemusta ja itseluottamusta, lisäisi tunnetaitoja, vahvistaisi vuorovaikutus- ja kaveruustaitoja, lisäisi tietoa itsemääräämisoikeudesta, auttaisi tunnistamaan uhkaavia tilanteita sekä ohjaisi lapsia kertomaan huolistaan turvalliselle aikuiselle. (Lajunen, Andell & Ylenius-Lehtonen 2019, 229.) Opinnäytetyönä kehitettävän lautapelin tavoitteena on tukea ensisijaisesti kuraattorin ja muun oppilashuollon työskentelyä tunne- ja turvataitojen harjoittelussa.

Opinnäytetyön tarkoituksena on kehittää yhteistyökumppanina toimivan alakoulun oppilaiden, opettajien sekä oppilashuollon kuraattorin avulla lautapeli, jossa oppilaiden oma näkemys ja ääni pääsevät esille. Oppilaat saavat vaikuttaa pelin visuaaliseen sekä sisällölliseen toteutukseen. Oppilaiden osallisuus on kehittämistyön keskiössä. Oppilashuollon kuraattori sekä koulun opettajat pääsevät vaikuttamaan toteutuksen sosiaalisiin, tunne- ja turvataitokasvatuksellisiin sekä pedagogisiin tavoitteisiin.

3 Kehitettävän ilmiön kuvaus ja rajaaminen

Opinnäytetyönä syntyvän lautapelin teemana on tunne- ja turvataitoihin liittyvä tematiikka. Keskeisenä seikkana on omien ja muiden ihmisten tunnetilojen tunnistaminen sekä omien rajojen selventäminen sosiaalisissa tilanteissa. Pelissä puheeksi otettavat aiheet käsittelevät lapsen oikeuksia, itsetuntoa, kaveruustaitoja, nettitaitoja ja omien rajojen asettamisen taitoja sekä koulun ilmapiiriin vaikuttavia seikkoja.

Tunne- ja turvataitojen opettaminen on levinnyt laajalle alalle kasvatuksen verkostoa varhaiskasvatuksesta kaikille kouluasteille. Lajusen, Andellin ja Ylenius-Lehtosen Tunne- ja turvataitoja lapsille -materiaalia on käytetty aktiivisesti eri puolilla maata. Materiaalista selviää, että tunne- ja turvataitoihin liittyvä toiminta on ollut lapsilähtöistä ja lapset ovat tulleet kuulluiksi omilla tärkeissä asioissaan. Lapset saavat harjoitella turvallisessa ja luottamuksellisessa ympäristössä tunne- ja turvataitoihin liittyviä taitoja. Tunne- ja turvataitotyöskentelyn tarkoituksena on myös tukea kotona tai laitoksissa tehtävää kasvatustyötä. (Lajunen ym. 2019, 9.)

Opettajien ja ohjaajien näkökulmasta tunne- ja turvataitojen opettaminen on perusteltua myös opetussuunnitelman valossa. Aihe on ajankohtainen ja jatkuvasti muuttuva. Tunne- ja turvataitojen opettamisen koetaan vahvistavan lapsen turvallisuuden sekä hyvinvoinnin kokemuksia. Viimeisen 10 vuoden aikana lasten maailma on muuttunut huomattavasti. Netin, sosiaalisen median sekä älypuhelimien yleistyttyä ollaan uudenlaisten haasteiden äärellä. Häiriökäyttäytyminen, kuten kiusaaminen, tapahtuu monesti netin välityksellä. Myös alaikäisiä ahdistelevat aikuiset ovat saaneet sosiaalisesta mediasta keinon lähestyä lapsia ja nuoria. (Lajunen ym. 2019, 9–10.) Miltei kaikki lapset altistuvat eriasteiselle häirinnälle, kiusaamiselle tai väkivallalle jossakin vaiheessa elämäänsä. Siksi on tärkeää, että tunne- ja turvataitojen kasvatusta tarjotaan jokaiselle tasapuolisesti ennaltaehkäisevästä näkökulmasta. (Lajunen ym. 2019, 13.) Osa oppilaista saattaa olla erilaisten taustojensa vuoksi alttiimpia kaltoinkohtelulle, jonka WHO määrittelee pitävän sisällään fyysistä ja psyykkistä pahoinpitelyä, seksuaalista hyväksikäyttöä, laiminlyöntiä sekä lapsen terveyden vaarantamista eri keinoin. (Lajunen ym. 2019, 13–15.) Tunne- ja turvataitoihin keskittyvän kehitettävän pelin ajatuksena on koota pelin äärelle niitä teemoja, jotka puhututtavat ja antavat oppilashuollon kuraattorin työhön tarpeellisia keskustelunaloituksia sekä yksilöllisessä että yhteisöllisessä työskentelyssä.

Tutkimuksen kohderyhmäksi rajataan 9–12-vuotiaat lapset ja nuoret, joiden tunne- ja turvataitojen teemat koostuvat lapsuuden ja nuoruuden taitekohtaan liittyvistä seikoista, kuten murrosiän alkamisesta ja kaverisuhteiden mahdollisesta muuttumisesta. Rajaus tehdään ajatuksella, että pelistä voisi hyötyä mahdollisimman moni. Peliä voi tarpeen mukaan käyttää myös muun ikäisillä oppilailla, joille pelin sisältö sopii sellaisenaan tai varioiden. Valitulla rajauksella tavoitetaan suurin osan yhteistyökumppanin oppilaista, ja pelissä käsitellyt teemat ovat perusteltavissa kohderyhmän kehitysvaiheen mukaan.

4 Opinnäytetyön kehittämistehtävä

Opinnäytetyön kehittämistehtävänä oli monitasoinen ja osallisuutta tukeva projekti, jonka avulla opinnäytetyöhön osallistuneet oppilaat pääsivät vaikuttamaan heidän koulunsa oppilashuollon käyttöön tulevan lautapelin ulkonäköön ja mekaniikkaan. Tämän opinnäytetyön tuotteena syntyvä peli oli oppilaiden, kuraattorin ja opettajien ideoiden lopputuote, jonka kokajina toimivat opinnäytetyön tekijät. Työskentelyn pyrkimyksenä oli ottaa huomioon haastatteluisissa, kartoituksissa ja yleisissä huomioissa nousseita seikkoja. Lautapeli toteutettiin huomioiden mahdollisimman paljon opinnäytetyöhön osallistuneiden mielipiteitä. Kehittämistehtävässä selvitettiin kolmen ydinkysymyksen avulla, millainen peli täyttäisi vaatimukset sekä oppilashuollon, opettajien että oppilaiden näkökulmista.

Kehittämistehtävän kolme ydinkysymystä olivat:

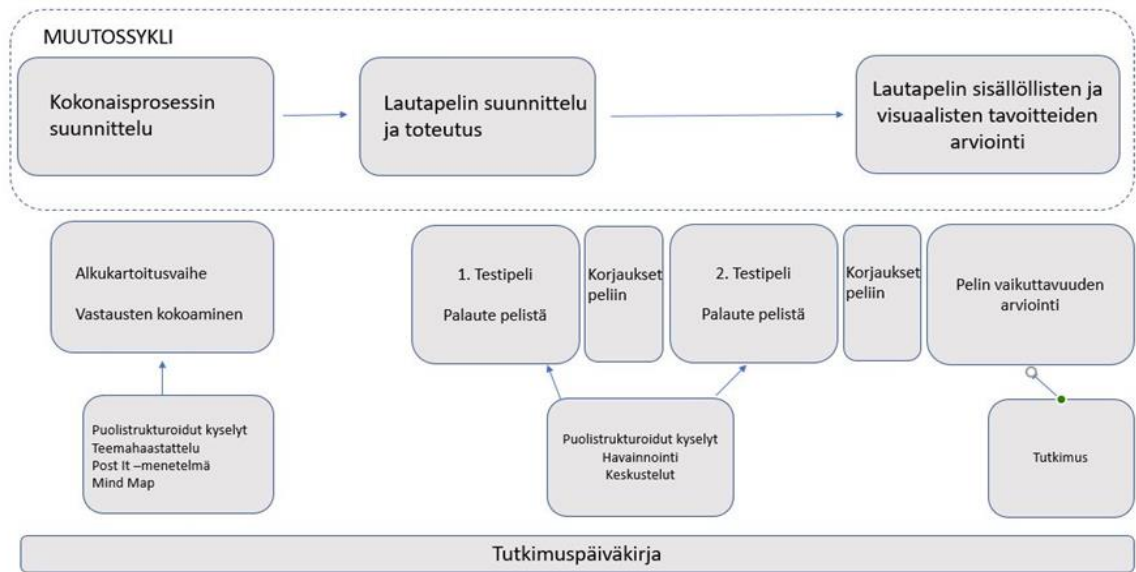
- Millaista lautapeliä oppilaat haluaisivat pelata?

- Millainen lautapeli palvelee oppilashuollon näkökulmasta 3.–6.-luokkalaista oppilaita?
- Millaisia sisällöllisiä tavoitteita lautapeliin voidaan liittää?

Tämä opinnäytetyö toteutettiin toimintatutkimuksena. Toimintatutkimus on yksi kvalitatiivisen tutkimuksen muodoista. Toimintatutkimuksessa toteutuu samalla niin työelämän kehittämisen kuin tutkimuksellisen työskentelyn näkökulma. Toimintatutkimuksen elementteihin kuuluvat toiminnan kehittäminen, yhteistoiminta, tutkimus ja tutkijan mukanaolo prosessissa. (Kananen 2014, 14, 27–28.) Toimintatutkimus on nimensä mukaisesti aina toimintaa sisältävää tutkimusta. Tämä seikka täytyy näkyä tutkimuskysymyksiä asetellessa. (Kananen 2014, 44.) Toimintatutkimusta kuvaa parhaiten prosessinomaisuus, joka tässä opinnäytetyössä jakautui kolmeen selkeään vaiheeseen: Alkukartoitus ja suunnittelu, toiminta eli pelilaudan rakentaminen ja testipelaaminen sekä pelaamiskokemusten arviointi. Siihen liittyy myös tiivis yhteistyö käytännön työelämäyhteisön kanssa. (Kananen 2014, 9, 14.)

Toimintatutkimuksen tarkoituksena on vallitsevien käytäntöjen tutkiminen sekä pyrkimys niiden muuttamiseen. Toimintatutkimuksessa on lisäksi huomioitava, ettei tutkittavaa asiaa ole välttämättä mahdollista muuttaa. Tämän vuoksi toimintatutkimuksessa on tärkeää myös pohtia sitä, miksi haluttuun asiaan ei saada muutosta. Perusteltavuus sekä muutokseen, että muuttamattomuuteen tulee siten huomioida työn raportoinnissa. (Kuula 2006; Kananen 2014, 11.)

Toimintatutkimuksen tulokset eivät ole suoraan yleistettävissä laajemmin, eikä se ole toimintatutkimuksen tavoite. (Kananen 2014, 11–12.) Tässä opinnäytetyössä tiivis yhteistyö yhteistyökumppaniin oli tärkeää jokaisessa työvaiheessa. Yhteiskehittämiseen osallistuneet oppilaat olivat keskeisessä roolissa muokkaamassa opinnäytetyön lopullista tuotetta eli lautapeliä. Sen vuoksi tulosten analysoimisen vaiheessa tehtävä yhteistyö ja keskustelu oli tärkeää, jotta yhteinen päämäärä pysyi selkeänä kehittämistyön eri vaiheissa.



Kuvio 1: Toimintatutkimuksen vaiheet (mukailtu kuviosta Kananen 2014, 55)

Kuvio 1 esittelee mukailtuna Kananen (2014, 55) esille tuomia toimintatutkimuksen vaiheita ja muutossyklin etenemistä. Kuvion avulla voidaan nähdä opinnäytetyön kokonaisprosessia tämän opinnäytetyön painopisteen ollessa eniten suunnittelun ja toteutuksen osallisuudessa. Toimintatutkimus tavoittelee aina muutosta. Muutoksella pyritään parantamaan tutkimuksen kohteena olevan ilmiön tilannetta, vaikuttamalla yleensä ihmisiin liittyviin prosesseihin. Toimintatutkimukselle ominaista on muutossyklin toteutuminen eli tutkimukseen kuuluu myös ongelman ratkaisun käytäntöön asti vieminen. (Kananen 2014, 117.)

Toimintatutkimuksen toteutus eteni sykleittäin ongelman tai kehitettävän kokonaisuuden määrittelystä, tutkimisesta, ratkaisun eli pelin esittämiseen ja testaamiseen, testauksen pohjalta tehtyihin muokkauksiin sekä valmiiseen tuotokseen. (Kananen 2014, 35.) Pelin vaikuttavuuden arviointia tämä opinnäytetyö sivusi pintapuolisesti. Vaikuttavuuden arviointiin voidaan pyrkiä vasta, kun peliä on päästy pelaamaan useita kertoja pidemmällä aikavälillä. Pelin perustoimintojen, pelimekaniikan sekä pelattavuuden arviointia työhön sisällytettiin testipelien avulla.

Aineistotriangulaation avulla tutkittavaa ilmiötä tarkasteltiin monesta eri näkökulmasta. Triangulaatiolla tarkoitetaan tutkimusmenetelmien yhdistämistä samassa tutkimuksessa. Triangulaatio lisää kvalitatiivisen aineiston luotettavuutta, mutta voi myös tuoda esiin aineistojen ristiriitoja. Perusteena aineistotriangulaation käyttöön toimintatutkimuksessa on syventää tietämystä tutkimuksen kohteena olevasta ilmiöstä. Triangulaatio ei kuitenkaan pysty kertomaan, mikä eri aineistojen tulkinnoista on oikea. Usean eri tiedonkeruumenetelmän avulla on siis tarkoitus vahvistaa tutkimustuloksia ja niiden näyttämää suuntaa. Toimintatutkimuksen tarkoituksena ei ole yleistää tutkittavaa ilmiötä vaan ymmärtää tai selittää sitä. (Kananen 2014, 123–124, 135–

137.) Tässä opinnäytetyössä käytettiin tutkimusmenetelminä puolistrukturoituja kyselylomakkeita, teemahaastattelua, tutkimuspäiväkirjaa sekä havainnointia. Aineistoa analysoitiin käyttäen apuna kvalitatiivisen sisällönanalyysin menetelmiä, Post It -menetelmää sekä Mind Mapia.

5 Kohderyhmänä 9–12-vuotiaat lapset

On tärkeää ymmärtää pelin kohderyhmänä olevien lasten kehitysvaiheita ja niihin liittyviä haasteita ja piirteitä. Tiedostamalla ikäryhmän tavanomaisimpia haasteita, voidaan myös opinnäytetyön kehitystyötä ohjata palvelemaan näitä aihepiirejä tarkemmin. Kokonaisvaltainen tietämys kohderyhmän kehityksestä auttaa kohtaamaan kehityskumppaneina olevat oppilaat paremmin. Ymmärrys tunnekehityksestä, itsetunnon vaikutuksista sosiaalisten suhteiden solmimiseen ja keinoihin, joilla voidaan vaikuttaa näihin, lisäävät näkökulmia oppilashuoltotyön työvälineistön kehittämiseen. Tässä kappaleessa käydään läpi keskeisimpiä seikkoja 9–12-vuotiaiden kehitykseen liittyvistä piirteistä, tunnekehityksestä sekä itsetunnon kehittymisestä, joiden avulla saadaan kokonais käsitys, kenelle peliä ollaan suunnittelemassa.

5.1 9–12-vuotiaiden lasten kehitysvaiheiden erityispiirteitä

7–12-vuotiaiden kehitysvaihe pitää sisällään runsaasti erilaisia fyysisiä, kognitiivisia sekä sosiaalisia muutoksia. Kouluikäisen toiminta on osin vielä leikkiä, jota johdattaa runsas mielikuviutus. Lapsen sisäinen motivaatio auttaa oppimisessa ja lapsi oppiikin asioita helposti ulkoa. Asioiden pohdinta ja syvälinen ymmärtäminen harvoin onnistuu vielä juuri koulunsa aloittaneilta. Näitä taitoja harjoitellaan alakoulun aikana ja niihin kasvetaan pikkuhiljaa. Kouluikässä oma ajattelun tietoisuus harjaantuu ja oppilas kykenee myös itseohjautuvuuteen. (Kirveslahti, Sivén, Vahala & Vihunen 2016, 184–185.)

Kouluikäisen sosiaalinen elämä kokee koulun alettua muutoksen. Yhä suurempi osa ajasta vietetään kouluympäristössä kavereiden sekä koulun henkilökunnan kanssa. Kaveriporukan hyväksynnästä tulee tärkeä osa lapsen elämää. Kaveruussuhteita saatetaan saada myös erilaisista harrastuksista. Kouluikäistä lasta kiinnostaa usein monikin asia ja osa etsii omaa harrastustaan vaihtamalla harrastuksesta toiseen. (Kirveslahti ym. 2016, 185–186.) Kavereiden mielipiteet ja hyväksyntä tulevat tärkeiksi asioiksi lapsen elämässä. Sosiaalisen puolen lisäksi lapsilla on kuitenkin tarve olla myös itsekseen. (Sinkkonen & Korhonen 2015, 185.)

Keskilapsuutenakin kutsuttua, noin 6–8 vuoden iässä alkavaa aikaa leimaa monilla hauraus ja haavoittuvaisuus. Toisaalta lapsilta odotetaan jo yksin pärjäämistä, toisaalta heidän omat kokemuksensa saattavat olla täysin päinvastaisia. Tämä voi aiheuttaa ristiriitaa ja hämmennystä, koska lasten aivojen etuosaloikko ei pysty käsittelemään riittävästi tunteita tai ylläkköitä. Poikien kehitysvaiheen haasteena on otsalohkon myöhemmästä kypsymisestä johtuva

manteliumakkeen voimakkaampi kasvu, joka altistaa helpommin aggressiiviseen käytökseen. (Sinkkonen 2020, 109–111.)

Monella vielä alakouluiässä olevalla lapsella alkaa näkyä merkkejä alkavasta puberteetti-ikästä. Usein tämä alkaa näkyä tytöillä 8–12 vuoden iässä, pojilla hieman myöhemmin. Nuoreksi kasvamisen vaiheeseen liittyy voimakas tarve itsenäistyä sekä irtautua vanhemmistaan. Omaa roolia kavereiden ja perheen keskuudessa pohditaan. Kavereiden mielipiteet merkitsevät paljon. Minäkuva muovaantuu uusien roolien myötä aikuisempaan suuntaan. Alkavaan nuoruuteen liittyy myös se, ettei fyysiset ja psyykkiset osa-alueet kehity aina samaan aikaan. Kohderyhmän 9–12-vuotiaat lapset elävät osittain keskilapsuuden vaihetta sekä varhaisnuoruuden ajanjaksoa, jonka katsotaan alkavan noin 12-vuotiaana. (Kirveslahti ym. 2016, 190–193.)

Alakouluikäisellä lapsella tavallisimpia häiriöitä kehityksessä ovat käytöksen ja tunne-elämän ongelmat, esimerkiksi ylivilkkaus, keskittymiskyvyttömyys, ahdistuneisuus sekä masennus. Myös sosiaaliset ongelmat eli kavereustaitojen puute tai oppimiseen liittyvät haasteet ovat tavallisia. (Sinkkonen & Korhonen 2015, 186.) Riittävän hyvä tunteiden säätelykyky, myönteinen minäkäsitys, usko turvallisuuteen ja oikeudenmukaisuuteen sekä oma motivaatio ja riittävä älykyys auttavat yksilöä suojautumaan häiriökehitykseltä. Mitä nuoremasta lapsesta on kysymys, sitä haavoittuvaisempi lapsi on kaikelle ulkoapäin tulevalle haittavaikutukselle. (Pojjula 2007, 150–151.)

5.2 Tunnekehityksen vaiheet

Tunne- ja turvataidoista puhuttaessa on tärkeää ymmärtää myös tunnekehityksen vaiheita. Ihminen on kokonaisuus ja sen kokonaisuuden hahmottaminen ja kuinka kaikki toiminnot vaikuttavat toisiinsa, olisi liian laaja kokonaisuus tähän opinnäytetyöhön avattavaksi. Tässä opinnäytetyössä keskitytään kuvaamaan tunneosaamisen perustana olevaa tunnekehitystä, sen vaiheita sekä itsesäätelyn taitoja.

Tunteita kuvataan toimintavalmiuksiksi, jotka tukevat ihmisten toimimista suuntaamalla havainnoimista ja herättämällä kehoa toimimiseen. Merkitykselliset asiat välittyvät tunteiden kautta, jonka myötä tunteilla on merkittävä rooli myös kanssakäymisessä. Alkujaan tunteiden katsotaan kehittyneen eloonjäämisen turvaajiksi, jotka toimivat automaattisina ja nopeina toimintavalmiuksina. Tunteet kykenevät sekä voimavarojen antamiseen, että ihmisen toiminnan pysäyttämiseen. (Kuikka, Välimäki & Parviainen 2017, 7–8.)

Perustunteet muodostuvat karkeasti kahtia jaettuna myönteisistä ja kielteisistä tunteista. Vastaparit muodostuvat ilosta ja surusta, luottamuksesta ja pelosta sekä esimerkiksi kiintymyksestä ja vihasta. Ne avustavat ihmisiä palkitsevien ja hyödyllisten asioiden lähestymisessä, mutta myös vaarallisten ja negatiivisten seurauksien välttämässä. (Kuikka ym. 2017, 7–8.) Tunnesäätely kehittyy nojaten asioihin, kuten mitä lapset tekevät, millä tavoin aivot ovat

käytössä, mitä lapsia ohjaavat aikuiset vaativat ja pyytävät lapsilta kasvatuksen ja opetuksen osalta. Tunnesäätelyn monipuolistuminen tapahtuu lasten kasvaessa, mutta myös yksilöllisillä piirteillä on merkitystä eri kehitysvaiheissa. (Kuikka ym. 2017, 18.)

Esikoulu- ja alakouluikässä olevat lapset ymmärtävät pääosin puhetta sekä pystyvät puheellaan monipolvisten tapahtumien sekä asiayhteyksien väliseen kuvailuun. Puhetaidon kehitys ja sanavaraston laajeneminen luovat pohjaa uusien asioiden oppimiseen sekä mahdollistavat tunteiden tunnistamisen ja säätelyn. Tunnekokemukset saavat nimet, joiden avulla lapset oppivat tunteiden jäsentämistä. Alakouluikäisillä ajattelu on konkreettisella tasolla ja havainnoilla on suuri merkitys käsitteiden sijaan. (Kuikka ym. 2017, 20.) Tyttöjen aivojen kehitys on pari vuotta poikien kehitystä edellä ja tytöt saavuttavatkin 11–12 vuoden iässä aivojen kokonaistilavuuden maksimin. Tämä vaikuttaa otsalohkossa tapahtuvan tunteiden säätelyn kykyyn, käytöksen hillitsemiseen sekä tekojen seurausten arvioimiseen. (Sinkkonen 2020, 109.) Vaikka mielikuvitus mahdollistaa monen asian ja tapahtuman kuvittelun, rajan vetäminen todellisten ja kuviteltujen tapahtumien välille voi olla vaikeaa, sillä mielen ja tunteiden säätelytoiminnot ovat vielä kehittymässä. (Kuikka ym. 2017, 20.) Nämä kyvyt ovat alakouluikäiselle vielä monilta osin puutteellisia. (Sinkkonen 2020, 109.)

Itsesäätelyn taitoja opitaan peilaamalla muiden käytöstä eri tilanteissa ja vertaamalla sitä omaan toimintaan. Isompi kouluikäinen lapsi oppii vähitellen, ettei syviä tunteita näytetä voimakkaasti ulospäin, vaan niitä hillitään. Näin opitaan myös sietämään pettymyksen tunteita. (Kirveslahti ym. 2016, 186.) Pelkät perustunteet eivät enää kontrolloi lasta, sillä erilaisten sääntöjen ja sopimisen vaikutus näkyy jo lapsen toiminnassa. Kiinnostus uusista tunteista kohtaan, uuden oppiminen ja kanssakäyminen saman ikäisten kanssa on kouluikäisestä tärkeää. Kouluikäisen mielestä muilta saatu hyväksyntä mahdollistaa toiminta- ja oppimismahdollisuuksia, jonka vuoksi yhteiset säännöt ovat merkityksellisiä. Epävarmuus on tässä iässä vielä osa käytöstä ja tunnesäätelyä, ja se voi ilmetä esimerkiksi kärsimättömyytenä. Aikuinen voi tukea lapsen tunnesäätelyä tavoitteilla ja tilannevihjeillä. (Kuikka ym. 2017, 20.) Alakouluikäisellä on kuitenkin jo hyvät valmiudet säädellä tunteitaan ja käytöstään sekä sietää negatiivisia tunteita kuten pettymystä (Sinkkonen & Korhonen 2015, 186).

Kouluikäinen tunnistaa tunteita jo paljon abstraktimmin kuin alle kouluikäinen. Tunnekokemus on yksilöllinen, mutta toisen tunne voi tarttua helposti myös toiseen ihmiseen. Tunteiden määrittely ei ole yksiselitteistä, koska tunteita on paljon erilaisia ja jokaiselle tunnekokemus on yksilöllinen. On kuitenkin tärkeää sanoittaa ääneen tunnetilojaan ja oppia ymmärtämään muiden kokemia tunteita. Se auttaa itsensä sekä muiden ihmisten ymmärtämisessä. Tunteiden ilmaiseminen ja hallitseminen onnistuvat joiltakin ihmisiltä luonnostaan, jotkut tarvitsevat paljon tunnetaitojen opettelua ja joillekin tunteiden ilmaiseminen ja hallitseminen liittyy esimerkiksi neurologisperäisiin oireyhtymiin, kuten Aspergerin tai Touretten oireyhtymiin ja ADHD:hen. (Kerola, Kujanpää & Kallio 2019.)

Tunteiden tunteminen on hyvin kulttuurisidonnaista. Useissa kulttuureissa pojilta odotetaan miehisyyttä ja lujutta, jolloin tunteita voi olla vaikea näyttää avoimesti sellaisena kuin ne tunnetaan. Tyttöjen on hyväksyttävämpää olla tunteellisia, mutta tyttöjen ja naisten tunteellisuudella on rajansa. Nyky-yhteiskunnassa on näistä roolivaatimuksista päästy paremmin irti, mutta osittain ne pätevät yhä. Tunteet rikastuttavat ihmisen elämää jokaisessa elämänvaiheessa, mutta ne myös haastavat, sillä ihminen tuntee myös tiedostamattomalla tasolla. Tunteellisuuden näkeminen heikkoutena voi johtua siitä, että usein tunne ja älykyys asetetaan vastakkain. Länsimainen ajattelumalli jakaa ihmisen kahteen osaan: emotionaaliseen ja intellektuaaliseen. (Mattila 2014, 22–23.)

6 Oppilaan hyvinvointi

Hyvinvoivat oppilaat luovat hyvän ilmapiirin kouluun ja kykenevät tukemaan toisiaan koulun arjessa. Tunteiden tunnistaminen ja tunneälykyys ovat joillekin lapsille luontaisempia kuin toisille. Tässä kappaleessa tarkastellaan oppilaiden hyvinvointiin vaikuttavia seikkoja, joihin myös tunteiden tunnistamisen ja hallinnan taidot kuuluvat hyvinvointia vahvistavina taitoina.

Oppilaan hyvinvointi koostuu monista eri osa-alueista. Millainen on oppilaan fyysinen ja psyykinen terveys, millaisissa elinoloissa oppilas kasvaa, miten oppilas kykenee solmimaan ja ylläpitämään ihmissuhteita sekä tunnistamaan ja hallitsemaan erilaisia tunnetiloja? Myös tärkeänä hyvinvoinnin osatekijänä on oppilaan henkilökohtainen kokemus hyvinvoinnistaan. Tämä kokemus voi vaihdella ajasta, paikasta ja mielentilasta riippuen. (Honkanen & Suomala 2009, 12.)

6.1 Koulu oppilaiden hyvinvoinnin tukijana

Koulu on merkittävässä asemassa oppilaiden hyvinvoinnin tukemisessa. Koulun arki luo oppilaille rutiineja, rajoja ja pysyvyyttä, jotka ovat edellytyksiä turvallisuuden kokemuksille. Emotionaalinen turvallisuus on mahdollista saavuttaa hyväksyvässä ja tukea antavassa luokkayhteisössä. (Nurmi ym. 2015, 22.)

Kuvio 2:ssa Nurmi, Sillanpää ja Hannukkala (2015) avaavat mukaillen THL:n työpaperia 24/2013 koulun mahdollisuuksia vaikuttaa oppilaidensa mielenterveyteen. Koulun sisäisillä rakenteilla on mahdollisuus vaikuttaa monesta eri näkökulmasta oppilaan elämään. Kuvio selventää, kuinka laaja-alaisesti koulu pystyy työskentelemään oppilaiden mielenterveyden edistämiseksi. Itsessään koulun toimintakulttuurin sisällä on monia toimivia rakenteita, jossa otetaan huomioon oppilaiden yhdenmukaisuutta, osallisuutta, koulunkäynnin turvallisuutta sekä vanhempien osallistumista. Kuvion perusteella voidaan nähdä, että tunne- ja turvataitojen perustyötä tehdään jo monessa eri yhteydessä kouluarjen sisällä.



(Nurmi, Sillanpää & Hannukkala 2015, 22.)

Kuvio 2: Koulun mahdollisuudet tukea oppilaiden mielenterveyttä (mukailtu kuviosta Nurmi, Sillanpää & Hannukkala 2015, 22)

Systemisen ajattelun avulla koulua voisi pitää yhtenä systeeminä, jossa yksilön toiminta vaikuttaa koko yhteisön hyvin- tai pahoinvointiin. Jos koulu onnistuu perustehtävässään, kasvaa kouluyhteisöstä iso joukko hyvinvoivia lapsia jatkamaan opintojaan seuraavissa oppilaitoksissa. Ei ole siis ollenkaan turhaa sanoa, että peruskouluikäiselle koulu on yksi arjen ja elämän keskeisimmistä tukipilareista. (Wallin 2011, 27–28.)

6.2 Sosiaalipedagoginen työote kouluissa

Oppilaiden hyvinvointia tukeva sosiaalipedagogiikka voidaan nähdä sosiaalisena työnä, jonka keskiössä ovat kasvatukselliset kysymykset. Sosiaalipedagogisen työn tavoitteena on sosiaalinen kasvu, hyvinvoinnin tukeminen ja syrjäytymisen ehkäisy. Niitä tavoitellaan dialogisella yhteistoiminnalla, elämyksellisyydellä sekä osallisuutta tukemalla. (Nivala & Ryyänen 2019, 14–15.)

Kouluissa tehtävässä työssä sosiaalipedagoginen työote nähdään erityisenä tehtävänä, jonka tavoitteena on kouluyhteisössä havaittavien sosiaalisten ongelmatilanteiden ehkäiseminen ja hoitaminen. Tavoite voidaan nähdä myös yhteiskunnallisesti, jolloin tavoitellaan eriarvoisuuden kysymysten tunnistamista ja mahdollista ratkomista. Sosiaalipedagoginen työote on tullut tutuksi kouluissa etenkin kiusaamistilanteita hoidettaessa sekä haastavia luokkahuonesuhteita käsiteltäessä. Sosiaalipedagogisella työotteella on myös mahdollisuudet tukea erityistä tukea tarvitsevia oppilaita, kun kyseessä ovat esimerkiksi oppimisvaikeudet tai sosiaalinen

sopeutumattomuus. Tätä työtä kouluissa tekevät opettajat ja oppilashuolto yhdessä. (Nivala & Rynnänen 2019, 239–243.)

6.3 Opettajan roolin tärkeys oppilaan tukijana

Koulu tarjoaa mahdollisuuden uusiin sosiaalisiin suhteisiin kavereiden kautta. Myös opettajaan voi muodostua tärkeä, jopa kiintymyssuhteeksi luokiteltava suhde. Opettaja voi omalla persoonallaan tuoda luokkaansa samaan aikaan lujuutta sekä lempeyttä, mikä auttaa etenkin turvattomuuden ja epävakauden aiempiin kokemuksiin. Koulu luo arkeen rytmin, jossa päivä etenee ennakoitavalla tavalla, ruokaa saa säännöllisesti ja omassa pulpetissa saa säilyttää omia tavaroitaan omassa järjestyksessä. Nämä kaikki seikat eheyttävät ja hoitavat etenkin lapsia, joita on jollakin tapaa aiemmin laiminlyöty. (Sinkkonen 2020, 113.) Opettajien hyväksyvä asenne vahvistaa oppilaiden luottamusta itseensä ja kykyynsä selviytyä. Joskus opettajan rooli voi myös olla korvaamassa vanhemmuuden puutteita ja tällöin roolin merkitys kasvaa entisestään. (Nurmi ym. 2015, 22.)

Koulun aikuisten toimivasta yhteistyöstä syntyy tiivis verkosto, jonka avulla on helpompi havaita oppilaan hyvinvointiin negatiivisesti vaikuttavia tekijöitä. Hyvinvoinnin turvaamiseksi aikuisten on tehtävä yhteistyötä, jotta kaikille voidaan taata mielekäs ja turvallinen ympäristö koulunkäynnille. (Suontausta-Kyläinpää 2010, 95; Wallin 2011, 106.) Hyvinvoinnin käsitteen voisi liittää myös voimavarakeskeisen ajattelutavan alle. Koulu yhteisössä hyvinvointia voi lisätä panostamalla sen yhteisön ja yksilön vahvuuksien korostamiseen. Vahvistamalla yhteisöstä tai yksilötasolta löytyviä voimavaroja, edistetään tehokkaasti hyvää oppimisilmapiiriä ja hyvinvoivaa koulu yhteisöä. (Wallin 2011, 108.)

6.4 Oppilaiden osallisuus kouluarjessa

Lasten osallisuus tarkoittaa sitä, että heitä kuullaan. Lapsilla on mahdollisuus ilmaista ajatuksiaan, toiveitaan tai tarpeitaan. Heillä on myös kokemus, että heidän näkemyksensä otetaan huomioon ja he saavat osallistua heitä koskevaan päätöksentekoon. Lasten osallisuutta ja kuulemistä voidaan perustella kolmesta eri näkökulmasta: Yhteiskunnallisesta, kasvattajan tai työntekijän sekä lapsinäkökulmasta käsin. (Laakso 2014, 24.)

Vuoden 2016 perusopetuksen opetussuunnitelman myötä myös lasten osallisuuteen on kiinnitetty aiempaa enemmän huomiota. Opetussuunnitelman luvussa 5 Oppimisen ja hyvinvoinnin edistäminen koulutyön järjestämisessä, oppilasta kuvataan aktiivisena toimijana, jolla on roolinsa vaikuttaa oman koulutyönsä arkeen. Tavoitteena on antaa oppilaille kokemuksia yhteistyöstä, osallistumisesta ja demokratiasta omaa koulu yhteisöään koskevissa asioissa. Esimerkiksi oppilaskunnan toiminta on hyvä esimerkki demokraattisesta ja osallisuuteen kannustavasta toiminnasta koulu yhteisön sisällä. (Haapaniemi & Raina 2014, 33.) Opetussuunnitelman tavoitteena on saada aikaan toimintakulttuuri, joka edistää oppimista, osallisuutta, hyvinvointia sekä

kestävää elämäntapaa. Yhdessä tekemisen ja oppimisen painotus on yhtenä tärkeimmistä edellytyksistä. Osallisuuden rinnalla on pyrkimys varmistaa jokaisen oppilaan hyvinvoiva ja turvallinen arki koulussa. (Opetushallitus 2016.)

Oppilaiden omat vaikuttamismahdollisuudet kouluarjen rakenteisiin lisäävät koulumyönteisyyttä ja oppimismotivaatiota. Kuulluksi tulemisen tunne vaikuttaa myös rauhoittumiseen ja näin ollen kokonaisvaltainen koulussa viihtyminen paranee. Oppilaitaan kuuntelevaa ja osallisuuden kannustavaa opettajaa kuunnellaan ja arvostetaan helpommin. Oppilaiden osallisuus antaa uudenlaista näkökulmaa työhön, aktivoi oppilaat ratkomaan ongelmiaan, esimerkiksi tehtäviä tehdessä. Oppilaat saattavat olla avoimempia sekä sinnikkäämpiä vaikeiden tehtävien tai tilanteiden kohdalla. Eläytyvä kuunteleminen on yksi osallisuutta lisäävä keino. Sen keinoin saadaan oppilaan kokemus ja ääni kuuluviin ja oppilasta vastuutetaan itse miettimään oikeita ratkaisumalleja. (Kuusela & Lintunen 2010, 120–123.) On tärkeää, että oppilaat näkevät oman osallisuutensa toteutuvan käytännössä. Se ei tarkoita kuitenkaan sitä, että kaikkia toiveita voitaisiin toteuttaa. Riittää, kun asioihin tehdään pieniä muutoksia oppilaita kuunnellen. (Nurmi ym. 2015, 42.)

6.5 Koulu oppilaiden itsetunnon vahvistajana

Terveellä itsetunnolla tarkoitetaan itsensä hyväksi ja hyväksytyksi tuntemista. Terveen itsetunnon omaava ihminen arvostaa itseään ja kokee oman elämänsä arvokkaaksi, ainutlaatuiseksi ja hyväksi. Itsetunnolla on yhteys muiden ihmisten arvostamiseen. Itsetunnon ei katsota rakentuvan ulkoisten saavutusten perusteella, vaan keskiössä on ihmisen omat kokemukset itsestään ja hyvistä ominaisuuksistaan. Jos ihmisen itsetunto on vahva, hänen minäkuvansa voidaan usein määritellä totuudenmukaiseksi, sillä hän kykenee nimeämään puolia, joita itsessään pitää arvossa, mutta kykenee myös heikkouksiensa myöntämiseen. Epäonnistumiset ja pettymykset on helpompi sietää, jos itsetunto on hyvä. Huonon itsetunnon omaava ihminen usein vähättelee itseään, eikä arvosta kykyjään. Itsetunnolla on yhteys miltei kaikkeen ihmisen elämässä ja se ohjaa toimintaa keskeisesti. (Toivakka & Maasola 2017, 15.) Se vaikuttaa mielenterveyteen, hyvinvointiin sekä vuorovaikutussuhteisiin. Erityisesti lapsuus ja nuoruus ovat erityisen tärkeitä jaksoja itsetunnon rakentumisessa. (Toivakka & Maasola 2017, 15; Nurmi, Sillanpää & Hannukala 2015, 50.)

Itsetuntemus tarkoittaa sitä, että ihminen ymmärtää itseään. Itsetuntemus ulottuu niin kehoon, ajatuksiin, tunteisiin kuin tietämiseen. Minäkuva muodostuu itsetuntemuksen pohjalta. Minäkuvaan kuuluu fyysinen, persoonallinen, moraaliseettinen, henkinen ja sosiaalinen minä. Ihmisen toimintaan vaikuttaa menneisyys ja aiemmin koettu elämä. Kun minäkuva nähdään selkeänä, se ohjaa ja jäsentää ihmisen elämää ja toimintaa kokonaisvaltaisesti. Selkeä minäkuva auttaa kontrolloimaan tunteita, puntaroimaan arvomaailmaa, kehittymään ja jaksamaan. Itsensä tunteminen ei ole kuitenkaan itsestään selvää, sillä ihminen keskittyy usein tutustumaan

kaikkeen mielenkiintoiseen ympärillään, mutta unohtaa usein itseensä tutustumisen. Itsetuntemuksen opettelua ei aina koeta helpoksi, mutta se on mahdollista monella tavalla ja myös ikä usein lisää itsetuntemusta. Muiden ihmisten apu auttaa itsetuntemustaitojen harjoittelussa ja itsetuntemuksen lisäämisessä. (Toivakka & Maasola 2017, 19–20.)

Perhe, yhteisö ja toverisuhteet muodostavat verkoston, jossa itsetuntemustaitojen oppiminen usein tapahtuu huomaamattomasti. Kuitenkin perustaitojen puuttuminen voidaan huomata nykyisin melko usein sujumattomana vuorovaikutuksena, jolloin toisten kunnioittaminen sekä omien tunteiden ilmaisu on ontuvaa. Itsetunnon ja itsetuntemuksen taidot ovat kuitenkin opeltavissa. Itsetuntemuksen oppimisen mahdollisuudet ovat moninaiset. Itsetuntemusta voi oppia niin itseä kuunnellen, kuin vuorovaikutuksessa muiden kanssa. Koululla on merkittävä rooli niiden opettelussa. (Kirveslahti ym. 2016, 186–187; Nurmi ym. 2015, 50–51.)

Saavutuksilla, suorittamisella ja pärjäämisellä on suuri merkitys itsetunnon kehittymisessä pojilla, tytöillä puolestaan ihmissuhteiden sekä hyväksytyksi tulemisen kokemukset ovat tärkeimpiä seikkoja. Onnistumisen kokemukset vahvistavat itsetuntoa kaikilla. Ryhmän toiminta ja se, että jokainen tuntee itsensä hyväksytyksi, on ratkaisevaa. Ryhmien ohjaajat ovat merkittävässä asemassa olosuhteiden luojina ja tarkkailijoina. Lapsia pyritään ottamaan huomioon yksilöinä ja rohkaisemaan heitä olemaan omia itsejään. Koulun merkitys itsetunnon vahvistajana on suuri, koska koulun rooli on jatkuvasti arvioida ja antaa palautetta koulunkäynnin suorittamisesta. (Kirveslahti ym. 2016, 186–187; Nurmi ym. 2015, 50–51.)

Koulu mahdollistaa ja tukee erilaisissa yhteyksissä oppilaiden itsetuntemuksen kasvamista. Tutortunteja, opinto-ohjausta, tukioppilastoimintaa ja eri oppitunteja voidaan hyödyntää itsetuntemuksen käsittelyssä. Kannustaminen ja positiivisen minäkuvan vahvistaminen ovat tärkeässä osassa tyytyväisyyden kulttuurin ja siten hyvän itsetuntemuksen rakentamista. (Toivakka & Maasola 2017, 25–27.) Kouluikään liittyvää haavoittuvuutta ja mahdollisia itsetunnon ongelmia voidaan myös vahvistaa sekä yksilöllisellä että yhteisöllisellä oppilashuoltotyöllä. (Kirveslahti ym. 2016, 186–187; Nurmi ym. 2015, 50–51.)

6.6 Koululaisten hyvinvoinnin kokemukset

Samaan aikaan kun kouluissa opetuksen tavoitteet ovat monimuotoistuneet, oppilaista yhä useampi painii sosiaalisten haasteiden kanssa. Haasteet ovat lisäksi paljon vaikeampia kuin ennen. Koulun aikuisilta edellytetään kohtaamisen taitoja entistä enemmän eri kulttuureista sekä seksuaalivähemmistöistä tuleville ihmisille. Päihteet, väkivalta, itsetuhoisuus sekä mielenterveysongelmat koskettavat yhä useampia perheitä. Myös perheiden taloudelliset sekä henkiset ongelmat näkyvät monen oppilaan arjessa koulussa ilmentyvänä häiriökäyttäytymisenä. Monet ongelmat ilmenevät tunnetaitojen ja ymmärtämisen ongelmina, jolloin opettajatkin joutuvat entistä kokonaisvaltaisemman ja vaativamman kasvatustehtävän eteen. (Wallin 2011, 23; Kuusela & Lintunen 2010, 119.)

Koulu yhteisöissä eniten turvattomuuden tunnetta aiheuttavat kiusaaminen ja kaveruussuhteissa ulkopuolelle jääminen. Koulu yhteisön ihmissuhteissa koetut kielteiset kokemukset nolautumisesta, hännämisestä ja osaamattomalta näyttämisestä vahvistavat turvattomuuden tunteita. Oppilaan jääminen kaveriporukan ulkopuolelle synnyttää myös torjutuksi tulemisen ja yksinäisyyden tunteita. (Nurmi ym. 2015, 34.)

Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen (THL) teettämän kouluterveyskyselyn mukaan vuonna 2019 perusopetuksen 4.–5.-luokkalaisten kokivat pääosin olevansa tyytyväisiä elämäänsä. Suurin osa lapsista koki, että heillä on hyvä keskusteluyhteys vanhempiinsa. Vastanneista 75 % sanoi pitävänsä koulunkäynnistä. Noin joka kuudes 4.–5.-luokan oppilas ilmoitti kohdanneensa henkistä väkivaltaa vanhempiensa tai muun huoltajan taholta. Henkisellä väkivallalla tässä tutkimuksessa tarkoitettiin puhumattomuutta, loukkaamista, nöyryyttämistä, hylkäämisellä uhkaamista, esi-neiden heittäilyä, väkivallalla uhkaamista tai lukitsemista johonkin. Kouluterveyskyselyyn vastasi yli 250 000 perusopetuksen neljännen ja viidennen luokan oppilasta. (THL 2020.)

7 Tunne- ja turvataitokasvatus

Tämän opinnäytetyön kannalta teoreettisen tietoperustan keskeisimmät käsitteet liittyvät tunne- ja turvataitokasvatukseen. Tunne- ja turvataitokasvatuksesta on olemassa monia mielenkiintoisia teoksia, joiden avulla saadaan hyvä käsitys tunne- ja turvataitojen opettamisen tärkeydestä ja niihin liittyvistä periaatteista. Näitä periaatteita, joita esimerkiksi Lajunen, Andell ja Ylenius-Lehtonen avaavat Tunne- ja turvataitoja lapsille -materiaalissaan, hyödynnetään laajasti myös tässä opinnäytetyössä.

Parhaimmillaan tunne- ja turvataitokasvatuksen avulla lapset ja nuoret voimaantuvat. Kasvatuksen avulla voidaan myös edistää heidän itsearvontuntoaan ja itseluottamusta, vuorovaikutus- ja tunnetaitoja sekä kaveruussuhteita. Aikuisten antaman hoivan ja turvan kautta lapset ja nuoret voivat myös eheytyä. (Valkama & Ala-Luhtala 2014, 10.)

7.1 Tunnetaidot

Tunteet liittyvät jokaiseen elettyyn hetkeen. Suomen kielessä on yli 300 tunteita kuvaavaa sanaa. Tunteet, ajatukset sekä toiminta ovat kietoutuneet yhteen ja vaikuttavat jatkuvasti yksilön valintoihin. Osa tunteista voi olla enemmän tiedostettuja, osa syvältä alitajunnasta tulevia. Ajatuksen voimalla voi kuitenkin säädellä tunteita jonkin verran, joko vaimentaa tai kasvattaa niitä. Tätä kutsutaan tunnesäätelyksi, joka on yksi tunnetaitokasvatuksen kulmakivistä. (Jääskinen & Pellicioni 2017, 12; Mattila 2014, 22.)

Tunneosaamisella tarkoitetaan sitä, että ihminen osaa tunnistaa ja tulkita näkemiään tunnetiloja sekä toimia tilanteen vaatimalla tavalla. Empatia rakentuu tunneosaamisen ympärille ja

on tiivis osa sitä. (Kirveslahti ym. 2016, 186.) Tunteet ovat myös oppimisen kannalta keskeisessä roolissa. Aiemmin ajateltiin, ettei tunteilla ole mitään roolia opetuksen tehokkuudessa, mutta nykytiedon perusteella on pystytty näyttämään toisin. Opetustyöstä innostuneen opettajan vaikutus huomion ohjautumiseen, keskittymiseen, muistiin, päättelykykyyn sekä energisyyteen voivat olla suuria. Tunnetilat toimivat joko oppimista edistävänä tai ehkäisevänä asiana. (Lahtinen & Rantanen 2019, 19.)

Tunnetaidot ja niiden opetteleminen lisäävät vuorovaikutustaitojen syventämistä. Arvostava kohtaaminen, kuulluksi tuleminen ja kokonaisvaltainen tunneilmapiiri luovat edellytykset vuorovaikutteiselle ja hyvinvoivalle oppimisympäristölle. Tunnetaitoja opitaan parhaiten harjoittelemalla niitä käytännön tilanteissa. Uusien taitojen oppiminen vaatii usein myös paljon toistoja. Tunnetaitoja oppiessaan, ihminen tulee tietoisemmaksi omasta käytöksestään suhteessa muiden käytökseen. (Lahtinen & Rantanen 2019, 14–15.) Yleisesti tunnetaitokasvatuksen runko noudattaa seuraavaa: Aihetta alustava keskustelu, tilanteiden harjoittelu käytännössä, tilanteiden purku, pohdinta ja opastus tulevia tilanteita varten. (Lahtinen & Rantanen 2019, 15.) Koulussa tunnetaitojen opettelu voikin ajatella yhteiseksi oppimistehtäväksi. Oppilaat saavat taitoja opetellessaan ymmärrystä ja kokemuksia eri tunteista, niiden käsittelystä sekä seurauksista. Opettajat saavat taitojen vahvistamisen kautta lisää jaksamista ja mahdollisuuden kokea työnsä palkitsevaksi sekä vähemmän kuormittavaksi. (Lahtinen & Rantanen 2019, 8–9.)

Tunnetaitoihin liittyvästä ohjelmasta esimerkkinä voidaan mainita Lions Quest, joka on toiminut jo 30 vuoden ajan edistäen lasten ja nuorten kasvatusta sekä tarjoamalla kasvattajille yhteistyöhön sopivaa välinettä. Sen avulla voi harjoitella päätöksentekotaitoja, vuorovaikutusta, ristiriitojen ratkaisua, tunnetaitoja sekä lisätä terveyttä ja itseluottamusta. Lions Quest -tunnit ovat olleet pidettyjä, sillä oppilaista on ollut mukavaa miettiä omia tunteitaan ja ihmissuhteitaan muun koulunkäynnin ohessa. (Kuusela & Lintunen 2010, 126; Suomen Lions -liitto 2020.) MIELI ry:ltä löytyy myös opetusaineisto Jotain rajaa!, joka käsittelee kaverisuhteita ja koulu-kiusaamista. Opetusaineiston lähestymisnäkökulmana on omien ja toisten tunteiden tunnistaminen. Oppilaat saavat pohtia videomateriaaleissa tulevien tilanteiden tapahtumia sen kautta, mitä tunteita tapahtumat voisivat osallisissa aiheuttaa. Tämä materiaali sopii parhaiten alakoulun 4.–6. -luokkalaisille. (MIELI ry 2020.)

7.2 Turvataidot

Vuoden 2016 perusopetuksen opetussuunnitelman yhdeksi tavoitteeksi ympäristöopin oppiaineessa on nimetty turvallisuuden edistäminen sekä turvataidot. Kasvatuksen tarkoituksena on opettaa lapsille taitoja, joilla voi välttyä joutumasta kiusaamisen, väkivallan, ahdistelun, houkuttelun tai seksuaalisen hyväksikäytön tilanteisiin tai joutuessaan tilanteeseen, oppilaat osaisivat puolustautua sekä suojella itseään. (Nurmi ym. 2015, 130–131.)

Turvataitokasvatuksen tavoitteena on lasten ja nuorten omien voimavarojen vahvistaminen, seksuaalioikeustiedon lisääminen ja tunnetaitokehityksen tukeminen. Lasten ja nuorten omanarvontunnon kehittymisen tukeminen on tärkeä osa turvataitoja. Oleellista turvataitokasvatuksessa on myös lasten ja nuorten itsetunnon ja selviytymiskyvyn vahvistaminen. (Aaltonen 2012, 11–13; Valkama & Ala-Luhtala 2014, 10.) Ennaltaehkäisevä näkökulma on turvataitokasvatuksen lähtökohta. Lasten ja nuorten turvataitokasvatuksella pyritään vahvistamaan turvallisia ihmissuhteita. Turvataitokasvatuksen tarkoituksena on antaa mahdollisuus keskusteluun aiheista, joista ei muuten muodostuisi puheenaiheita esimerkiksi kotiympäristössä. Koulut voivat olla tärkeitä suojapaikkoja myös niille lapsille ja nuorille, jotka elävät riskiolojen ympäröimänä. Osalle lapsista ja nuorista voi olla vaikeaa erottaa mahdollisia vaarallisia tilanteita. Turvataitokasvatuksella tuetaan lapsia tunnistamaan näitä tilanteita ja omia rajojaan. (Aaltonen 2012, 15.)

Turvataitokasvatuksen yksi tärkeimmistä opetettavista seikoista on tietoisuus oman fyysisen koskemattomuuden oikeudesta. Turvallisuushkien sanoittaminen lapsille on tärkeää, sillä niin he voivat varautua turvallisuutta uhkaaviin tilanteisiin ja harjoitella niitä käytännössä turvallisten aikuisten ympäröimänä. (Valkama & Ala-Luhtala 2014, 10.) Turvataitokasvatus tukee lapsia kertomaan aikuisille huolistaan ja auttaa aikuisia huomaamaan herkemmin ympäristössään olevia huolenaiheita (Nurmi ym. 2015, 132). Turvataitokasvatuksessa oppiminen tapahtuu yhteisesti, sekä toisten kautta. Opettajien ja oppilaiden välinen avoin ja tasa-arvoinen vuorovaikutus on turvataitojen opetuksessa tärkeää. Kuuleminen, näkeminen ja välittäminen ovat tärkeitä elementtejä turvataitojen opetuksessa. (Aaltonen 2012, 16–17.)

7.3 Tunne- ja turvataitojen opetuksen tutkimuksesta

Tunne- ja turvataitojen opetusta peruskouluissa on viime vuosina tutkittu mittavasti. Kansainväliset tutkimukset ovat osoittaneet, että lasten ja nuorten mielenterveyttä edistäviä toimia kouluissa ovat nimenomaan tunne- ja vuorovaikutustaitojen opettaminen, yhteisöllisen työotteiden tärkeys, kokonaisvaltainen työote, interaktiivisten menetelmien käyttö (pelit ja leikit) sekä yhteistyö huoltajien kanssa. Keskeisessä asemassa on positiivisen pedagogiikan vaaliminen, jolloin työskentely on enemmän ratkaisukeskeistä mahdollisuuksiin ja voimavaroihin keskittävää, kuin ongelmiin takertuvaa työskentelyä. (Huurre, Santalahti, Anttila & Björklund 2015.)

Vuonna 2013 toteutetun Terveiden ja hyvinvoinnin edistäminen peruskouluissa 2013 -kyselyssä selvitettiin yleisimpien tunne- ja vuorovaikutustaitojen sekä mielenterveyden edistämiseen käytettyjen menetelmien käytön yleisyyttä peruskouluissa. Samalla selvitettiin, oliko kunnissa tai kouluissa käytössä omia menetelmiä ja mitä ne olivat. Yleisin käytössä ollut menetelmä oli kiusaamiseen vaikuttava KiVa-koulu, joka oli käytössä 87 %:ssa kouluja. Lasten ja nuorten elämisen taitoja edistävää Lions Quest -ohjelmaa käytti 42%:a kouluista ja tunne- ja vuorovaikutustaitoja edistävää Askeleittain-ohjelmaa käytti runsas viidesosa. Kolmasosalla kouluista oli

käytössään koulun tai kunnan itse kehittämä menetelmä. Esimerkkeinä muista mainituista menetelmistä, joita tutkimuksessa mainittiin: VERSO-vertaissovittelumenetelmä, kasvatustietokeskus KAKE, Livskunskap-ohjelma sekä Vastuun portaat -ohjelma. (Hurre ym. 2015.)

Menetelmien käytössä oli myös eroa maaseudun pienempien ja kaupunkien isoimpien koulujen välillä. Menetelmiä käytettiin vähemmän maaseudulla sekä oppilasmäärältään pienemmissä kouluissa. Myös tunne- ja vuorovaikutustaitojen kohdennettua ryhmätoimintaa oli tarjolla vähemmän maaseudulla ja pienissä kouluissa kuin kaupungissa ja isommissa kouluissa. (Hurre ym. 2015.)

Tutkimuksessa kerättyjen tietojen mukaan peruskouluissa on käytössä laaja valikoima erilaisia koko koulun oppilaisiin kohdistuvia menetelmiä, jotka edistävät lasten ja nuorten mielenterveyttä sekä tunne- ja vuorovaikutustaitoja. Osa menetelmistä on kehitetty ja tieteellisesti arvioitu Suomessa, osa on tullut käyttöön ulkomailta ja osaa on jatkokehitetty sekä arvioitu Suomessa. Menetelmien käytössä on alueellisia, kunta- ja jopa koulukohtaisia eroja, jolloin lasten ja nuorten yhdenvertaisuus ei välttämättä toteudu. Tutkimuksen päätelmissä otettiin kantaa siihen, että yhdenvertaisuuteen pitäisi kiinnittää huomiota. Jokaisella lapsella ja nuorella on oltava yhdenvertaiset mahdollisuudet mielenterveyttä ja hyvinvointia tukeviin ja edistäviin ohjelmiin. (Hurre ym. 2015.)

Jyväskylän ammattikorkeakoulun vuosina 2012–2014 koordinoima hanke Tunne- ja turvataidot osaamiseksi (TuTa) on uudistanut tunne- ja turvataidomateriaalia sekä kouluttanut osajia. Materiaalia tuotettiin helpommin saataville nettiin ja sitä kohdennettiin myös suoraan perheille ammattilaisten lisäksi. Hankkeen rahoittajana toimi sosiaali- ja terveysministeriö. Hankkeen tarkoitus oli opettaa ammattilaisia tunnistamaan lasten huolta sekä puhumaan tunne- ja turvataidoteemoista ennaltaehkäisevästä näkökulmasta. (Valkama & Ala-Luhtala 2014, 10.) Hankkeen tarkoituksena oli parantaa lasten tunne- ja turvataitoja lisäämällä heidän tietojensa omista oikeuksistaan. Hankkeen tarkoituksena oli myös vahvistaa toisten ihmisten ja omien rajojen kunnioittamista sekä kaveruussuhteita. (Ala-Luhtala, Lottes & Valkama 2014, 21.)

8 Oppilashuollon tuki kouluissa

Tässä kappaleessa avataan oppilashuollon roolia koulutyön tukijana ja keskitytään erityisesti avaamaan oppilashuollon kuraattorin roolia siinä sekä toimintaa tukevien menetelmien käyttöä erityisesti pelillisyyttä tarkastellen.

Vuonna 2014 voimaan tullut oppilas- ja opiskelijahuoltolaki (1287/2013) on yhtenäistänyt hajallaan olleita säännöksiä koskien oppilas- ja opiskelijahuoltoa. Oppilaiden ja opiskelijoiden yhdenvertaisuus saada oppilas- ja oppilashuollon palveluita on lain myötä parantunut. Opetuksen järjestäjä vastaa myös lain mukaan siitä, että oppilas sekä huoltaja ovat tietoisia

oppilashuoltolain mukaisesta ennaltaehkäisevästä sekä yksilöllisestä oppilashuollosta. (Lahtinen & Haanpää 2015, 133–135.)

Uudessa laissa määriteltiin myös ennaltaehkäisevä oppilashuolto ja sen painotukset. Katsottiin, että oppilashuoltotyön painopiste tulee olla ennaltaehkäisevässä työssä ja toiminnassa, joka edistää oppilaiden oppimista, hyvinvointia, terveyttä, sosiaalista vastuullisuutta, vuorovaikutusta ja osallisuutta. Lain tavoitteena on vaikuttaa opiskeluympäristön terveellisyyteen, turvallisuuteen sekä esteettömyyteen. Yhteisöllinen oppilashuolto tarkoittaa lain mukaan koulun arkeen mahdollisimman hyvin integroitua toimintakulttuuria ja toimia, jotka vaikuttavat edellä mainittuihin ennaltaehkäisevän työn seikkoihin. Yhteisöllistä työtä tekevät kaikki oppilashuollon työntekijät. (Lahtinen & Haanpää 2015, 139–140; Mahkonen 2015, 36.)

Työtä tehdään ennaltaehkäisevän näkökulman lisäksi myös korjaavasta näkökulmasta. Oppilashuollon yhtenä tehtävänä on myös olla mukana opetussuunnitelman mukaisessa toimintamallien kehittämisessä, joihin liittyy kiusaamiseen, väkivalta-, päihde- ja kriisitilanteisiin liittyvät ohjeistukset. (Wallin 2011, 88–90, 96.) Tässä opinnäytetyössä tarkastellaan työskentelyä pääosin oppilashuollon kuraattorin näkökulmasta.

Koulusosiaalityö rakentuu sosiaalityön teoreettisesta viitekehystä. Sen määritelmä pitää sisällään psykososiaalisen toiminnan käsitteen, jossa työskennellään sosiaalisten ja psyykkisten kysymyksien äärellä. Psykososiaalisen työn ytimenä on yksilön ja yhteisön välinen vuorovaikutus, johon oppilashuollonkin työ perustuu. Koska kouluissa tehtävä sosiaalityö ei toimi koskaan irrallisena, vaan on sidoksissa koulun omaan toimintakulttuuriin, voidaan työn vaikuttimena pitää myös kasvatustieteellistä ja erityisesti erityispedagogiikan viitekehystä. Sosiaalipedagoginen näkökulma koulusosiaalityössä on lisännyt toiminnallisuutta, oppilaslähtöistä näkökulmaa sekä yhteisöllisyyttä tukevaa työskentelytapaa. (Wallin 2011, 91–92.)

Terhi Pippuri (2015) avaa Tampereen Yliopiston sosiaalityön ammatillisessa lisensiaattityössään kuraattorityön kehitystä ja tuo esille, että Suomessa kuraattorin työote ja ammatillinen rooli muovautuvat jokaisen kuraattorin oman persoonan mukaan. Työ on pitkälti itsenäistä asiantuntijatyötä. (Pippuri 2015, 13.) Kuraattori voi auttaa lasta ja nuorta monin eri työskentelytavoin, kuten keskusteluiin, vanhempia tapaamalla, työskentelemällä luokassa opettajan tukena, koamalla verkostoja ja vaikuttamalla oppilaitoksen toimintaan. (Gråsten-Salonen & Mehtiö 2017, 362.) Kuraattori työskentelee oppilaan käyttäytymiseen, sosiaalisiin suhteisiin, perheeseen, luokan työrauhaan, ilmapiiriin, kiusaamiseen sekä muihin oppimisympäristöön liittyvissä asioissa. (Wallin 2011, 85, 103.) Kuraattorityön keskeisimpänä tehtävänä voidaan pitää ennaltaehkäisevää työtä sekä varhaista puuttumista ja tukea. Kuraattorin roolia on luonnehdittu koulunkäynnin turvaajaksi sekä kasvatustyön tukijaksi. (Wallin 2011, 49.)

2000-luvun koulumaailmassa koulutus nähdään jatkumona, joka alkaa jo varhaiskasvatuksesta. Koulu tukee oppilaitaan monimuotoiseen ja kriittiseen oppimiseen, jolla on valmiudet kohdata

globaalin informaatio- ja mediaympäristön haasteita. Siksi koulun toimintaa tukevien hyvinvointipalveluiden painotus on siirtynyt syrjäytymisen ehkäisemisestä selviytymisen ja osallisuuden tukemiseen. Työtä tehdään entistä enemmän monialaisissa työryhmissä. Tästä syystä oppilashuollon työ on tullut näkyvämmäksi ja tutummaksi sekä koulun muulle henkilökunnalle sekä perheille. (Wallin 2011, 36–37.)

8.1 Menetelmällisyys kuraattorityön tukena

Kuraattorin työssä, niin kuin muussakin sosiaalialan työssä, menetelmät mahdollistavat pitkäjänteisen ja tavoitteellisen työskentelyn. Työmenetelmiä valittaessa on käytettävä ammatilista harkintaa, pohdittava menetelmän eettisyyttä sekä eettisesti kestävää toimintatapaa. Valittuja menetelmiä täytyy pystyä perustelemaan myös tapauskohtaisesti. (Sosnet 2021.) Menetelmällisyys ja toiminnallisuus saattavat integroitua osaksi työn arkea. Työntekijä ei välttämättä erittele ja käsitteellistä jokaista toimintoaan, vaikka käyttääkin työssään jatkuvasti eri menetelmiä. Usein työn perustana löytyy kuitenkin suunnitelma ja tavoitteet. (Mäkinen, Raatikainen, Rahikka & Saarnio 2011, 163.)

Opintoihin liittyvien työharjoittelujen myötä on syntynyt käsitys käytännön työstä kouluissa. Niiden avulla on voitu huomata kuraattorien tarjoaman tuen olevan usein pitkäjänteistä työskentelyä, jossa käytetään monesti voimavarakeskeisiä ratkaisumalleja. Tapaamiset rakentuvat yksilöllisesti jokaisen oppilaan tarpeita vastaaviksi. Siitä syystä tapaamisten sisältö, kesto ja rakenne voivat poiketa toisistaan. Menetelmien käyttöä ohjaa kuraattorin omat mielenkiinnon kohteet, painotukset sekä saatavilla oleva materiaali. Menetelmien monipuolinen käyttö tuo mielekkyyttä työhön. Lapset ja nuoret on helpompi myös tavoittaa menetelmien ja toiminnallisuuden kautta.

Kuraattorin työn keskeisessä roolissa on menetelmällisyys ja menetelmien monipuolinen käyttäminen. Kuraattori työskentelee oppilaiden kanssa kaveritaitoihin, tunnetaitoihin, itsetunnon vahvistamiseen sekä yhteisöllisyyttä tukeviin aiheisiin liittyvissä teemoissa. Aihepiirejä tukevia menetelmiä on tarjolla runsaasti. Erilaisia kuraattorityössä yleisimmin käytettyjä toiminnallisia menetelmiä ovat aikajanat, verkosto- ja käsittekartat, sadutus, roolikartat, erilaiset kortit ja pelit, piirtäminen, musiikki, valokuvaus, ryhmäytykseen liittyvät menetelmät sekä oppitunti-seurannat (Mäkinen ym. 2011, 159; Mäntsälän kuraattorit 2018, 19–20).

8.2 Pelillisuus menetelmänä

Pelillisyyttä on alettu hyödyntää viime vuosina eri aloilla kuten terveydenhuollon, oppimisen ja sosiaalialan keskuudessa. Pelillisyyttä kehitetään monella eri tavalla tällä hetkellä. Pelillisuus tarkoittaa pelien käyttämistä tavoitteellisesti, silloin kun halutaan käsitellä asioita mielekkäällä tavalla ja mahdollisimman konkreettisesti. Pelillisuus saattaa tuoda mieleen video- ja digitaalisten pelien mahdollisuudet, mutta pelillistäminen toimii myös perinteisten lauta- ja

korttipelien avulla. (Hytti & Kukkonen 2020.) Pelillistämistä ja pelien kautta oppimista ei ole tutkittu kovin paljon Suomessa tai muualla maailmassa. Vaikkei varsinaisia tutkimustuloksia olekaan paljon saatavilla, ammattilaiset työssään ovat vakuuttuneita sen hyödyllisyydestä ja vaikuttavuudesta.

Pelillisuus auttaa käsittelemään vaikeita asioita, se opettaa uusia taitoja ja käsitteitä, sen avulla voi eläytyä muiden tunnetiloihin, kokea onnistumista, luoda uusia ihmissuhteita tai parantaa olemassa olevia tai rentoutua. Pelillisuus antaa myös osallistujalle luvan leikkiin. Leikkilisyys on tutkimusten mukaan apukeino ahdistuksen ja masennuksen hoitoon. Sen avulla voi harjoitella ratkaisemaan ongelmia luovasti sekä harjoitella kaveruustaitoja turvallisesti. Pelillisuus tukee siirtymistä ongelmakeskeisestä ajattelusta voimavarakeskeiseen malliin. Näiden seikkojen avulla voidaan perustella, miksi pelillisuus ja pelit ovat hyviä menetelmiä myös heikoimmassa asemassa olevien osallisuuden ja hyvinvoinnin lisäämisen tavoitteluun. (Hytti & Kukkonen 2020.)

Pelaaminen ja leikkiminen ovat tehokkaita keinoja opettaa uusia taitoja. Pelit tukevat muualta opittuja taitoja syventäen niitä. (Pelikasvattajan käsikirja 2014, 32.) Pelillistämisestä on muodostunut viime vuosina tehokas keino päästä pedagogisiin tavoitteisiin. Digitaalisten pelien nosteessa alkaa löytyä kirjallisuutta pelillistämisen keinoista ja pelikasvattajuudesta. Digitaalisten pelien rinnalla on hyvä muistaa myös ei-digitaalisten pelien käsite. (Pelikasvattajan käsikirja 2019, 19.) Lauta- ja korttipelien nostalgisuus ja viehättävyys perustuu siihen, että perinteisiin peleihin saa tehtyä kiehtovan ja mukaansatempaavan juonen, joka pitää otteessaan koko pelin ajan. Parhaimmillaan siitä syntyy unohtumaton elämys.

Pelillisyyttä on Suomessa kehitetty vuosina 2017–2019 PRO SOS -hankkeessa. Pelillisyyden mahdollisuuksia selvitettiin sosiaalisen kuntoutuksen toiminnassa. Hanke oli yhteiskehittämisen projekti, johon osallistui aikuissosiaalityön ja sosiaalisen kuntoutuksen tiimit yhdessä kokemusasiantuntijoiden kanssa. Hankkeen myötä huomattiin, että pelillisten menetelmien avulla tuettiin sosiaalisia haasteita kokevia nuoria aikuisia hyvällä menestyksellä. Pelillisyydellä voitiin vahvistaa yksilön toimijuutta. (Hytti & Kukkonen 2020.) PRO SOS -hanke sai paljon palautetta vuorovaikutuksen helpottumisesta ja keskustelun avaamisesta pulmallisissa asioissa. Hankkeen avulla voitiin nähdä, että mikä tahansa pelillinen työkalu auttaa ihmistä puhumaan ja kohtaamaan vaikeatkin puheenaiheet. (Hytti 2020.)

Askolan kunnan oppilashuollossa toiminnalliset menetelmät ovat ahkerassa käytössä etenkin alakoululaisten kanssa. Pelit toimivat parhaiten aina kolmannelta luokalta kuudenteen luokkaan asti. Sitä nuoremmilla toimivinta on kuvien ja korttien käyttäminen, kun taas jo yläkouluikäisissä olevien kanssa oppilas voi haluta enemmän esimerkiksi piirtää tai värittää keskustelun lomassa. Oppilashuollossa käytettävien pelien aihepiirit liittyvät pääasiassa tunteisiin ja tutustumiseen. Pelatessa tulee usein ilmi asioita, joita oppilashuollon kuraattori ei välttämättä

muuten huomaisi kysyä. Oppilaat voivat pelatessaan hahmottaa asioita helpommin kuin pelkän puheen kautta. Jo pelkkä kuvien käyttäminen voi helpottaa oppilaita tunteiden ilmaisussa tuoden keskusteluun konkretiaa. Digitaalisen pelaamisen lisäksi lautapelit ovat edelleen tärkeä osa lasten pelimaailmaa. (Mahlanen 2020.)

Kuraattori käyttää pelejä pääasiassa yksilöllisissä oppilastapaamisissa. Tärkeää on, että aikuinen osallistuu pelaamiseen tasavertaisesti. Jos oppilaalla on havaittu haasteita tunne-elämässä, voidaan niitä käsitellä pelaamisen avulla. Peleillä on siten rooli sekä keskustelun avaajana että ylläpitäjänä. Tapaamisissa on oleellista jättää aikaa keskustelulle ja pelitilanteen purkamiselle, jolloin oppilas voi kuraattorin kanssa käsitellä pelistä heränneitä aiheita. Kuraattorin mielestä pelejä voi hyödyntää myös sosiaalisten taitojen sekä kaveritaitojen harjoittelussa, jolloin pelien pelaaminen voi onnistua luontevasti pienryhmissä. Tunnetaitojen opetteluun tulisi kuraattorin mielestä panostaa entistä enemmän, jonka myötä välittyisi viesti siitä, että kaikki tunteet ovat sallittuja ja jokainen on hyvä juuri sellaisena kuin on. (Mahlanen 2020.)

Miltei jokaisella meistä on kokemusta lautapelien pelaamisesta. Lautapelit ovat voineet kuulua merkittävänä osana lapsuuteen tuoden mieleen tietyn muiston tai pelihetken. Monelle lautapelit kuuluvat myös aikuisuuteen esimerkiksi kaveripiirin ajanviettotapana. Afrikan Tähti on monelle lautapeleistä tutuin. Afrikan Tähti perustuu pelilautaan, jossa nopan heitoin edetään eri reitein kohti päämäärää. Se on pelimekaanisesti heitä ja liiku -peli. Tämä on yksi vanhimmista lautapelimekaniikoista. Suomalaisesta Afrikan Tähti -lautapelistä on muodostunut vankka perinne vetovoimaisuutensa ja toimivan pelimekaniikkansa vuoksi, ja se on pysynyt pinnalla lautapelimaailmassa jo yli 60 vuoden ajan. (Saari 2018, 11–12.)

Tässä opinnäytetyössä kehitettävä lautapeli hyödyntää myös heitä ja liiku -pelimekaniikkaa. Peliin lisätään kerroksellisuutta ja vuorovaikutusta pelin keskiössä olevan aiheen avulla. Pelillisyyden välineeksi valittiin lautapeli siitä syystä, että perinteisten pelien merkitys lasten elämässä ei vähenisi. Perinteisiä lauta- ja korttip pelejä on tullut korvaamaan iso joukko konsoli-, tietokone- sekä mobiilipelejä. Perinteisen lautapelin äärellä pelaajat kohtaavat toisensa ilman virtuaalisuutta ja omina itsenään.

9 Opinnäytetyön toteutus toiminnallisena työnä

Tämän opinnäytetyön tekeminen toiminnallisena tarkoittaa, että kuraattoryöhön kehitettiin toiminnallisin keinoin uusi kohtaamisen väline. Lopputuloksena syntyi tunne- ja turvataitoihin pohjautuva lautapeli tehtäväkortteineen, pelinappuloineen ja peliohjeineen. Tämän opinnäytetyön tutkimuksellinen osuus koostui alkukartoituskyselyistä, jonka jälkeen siirryttiin toiminnalliseen osuuteen. Siihen liittyi pelin suunnittelun ja rakentamisen prosessi, testipelaaminen sekä pelaamisen jälkeen annettu kirjallinen ja suullinen palaute. Peliin tehtiin

testauspalautteen pohjalta olennaisimmat korjaukset. Peli julkaistiin ja luovutettiin käyttöön yhteistyökumppanille.

Ammattikorkeakoulussa toteutettavaan toiminnalliseen opinnäytetyöhön kuuluu käytännön toteutuksen lisäksi tutkimusviestinnällisiä keinoja hyödyntävä raportointi. Työelämälähtöisyys, käytännönläheisyys, tutkimuksellinen asenne ja riittävä alakohtainen tieto- ja taitopohjan hallinta on pystyttävä osoittamaan opinnäytetyöllä. (Vilkkä & Airaksinen 2003, 9–10.)

Lautapelin kehittämisessä tärkeintä on aluksi tehdä hyvä suunnitelma (Manninen 2007, 30–31). Tässä työssä suunnitelma luotiin yhdessä oppilaiden, opettajien sekä oppilashuollon kuraattorien kanssa alkukartoituskyselyiden avulla. Perinteisemmässä pelisuunnittelurakenteessa kohderyhmä eli pelin pelaajat tulevat mukaan vasta, kun pelin aiheet on luotu (Manninen 2007, 30–31). Koska haluna oli korostaa varsinkin oppilaiden osallisuuden merkitystä, muokattiin perinteisen pelikehittämisen suunnitelmaa vastaamaan tarpeita paremmin.

9.1 Särkijärven koulu yhteistyökumppanina

Yhteistyökumppani Särkijärven koulu sijaitsee Itäisellä Uudellamaalla noin 5000 asukkaan Askolassa Huuvari-Särkijärven kylässä. Kylän asukkaat ovat hyvin aktiivisia ja tekevät paljon vapaaehtoistyötä. Kylällä vallitsee hyvä yhteishenki ja paljon tapahtumia saadaan aikaan vapaaehtoisvoimin. Kylä valittiin vuonna 2020 vuoden uusmaalaiseksi kyläksi. (Anttilainen 2020.) Koulu on Huuvari-Särkijärven asukkaille tärkeä elinvoiman merkki ja koulu sijaitseekin keskeisessä paikassa kauniin Kylänpäänjärven läheisyydessä. Koulun oppilasmäärä lukuvuonna 2020–2021 on 51 oppilasta. Koulussa annetaan opetusta yhdysluokissa. 3.–4.-luokkalaista on yhteensä 16 ja saman verran oppilaita on myös 5.–6.-luokassa. Koulussa toimii yhteensä viisi opettajaa sekä yksi ohjaaja. (Hanhivaara 2021.)

Särkijärven kouluun oli helppoa ja luonnollista ottaa yhteyttä, koska toinen opinnäytetyöntekijöistä oli jo koulun henkilökunnalle ja osalle oppilaista tuttu. Tuttuus koettiin eduksi, koska luottamukselle oli jo hyvä pohja. Koulun halukkuutta osaksi opinnäytetyötä tiedusteltiin, ja kun varmistui, että se olisi mahdollista, yhteistyökumppanuudesta sovittiin. Tutkimuslupaa haettiin ja sen myönsi Askolan kunnan sivistystoimenjohtaja. Työskentely lähti nopeasti käyntiin, kun tekijöitä ja yhteistyökumppania yhdisti sama innokkuus ja tekemisen meininki. Koulu otti ehdotetun aiheen mielenkiinnolla vastaan ja koulun henkilökunta sekä oppilashuollon kuraattori kokivat, että työ tulee hyödyttämään heidän työskentelyään tunne- ja turvataitojen tematiikan ympärillä.

9.2 Alkukartoitus

Tavoitteena alkukartoitukseen liittyvillä kyselyillä sekä oppilashuollon kuraattorin haastattelulla oli saada mahdollisimman kattava kuva yhteistyökumppanin ajatuksista ja toiveista.

Taustateorioiden ja käsitteistön ohella alkuvaiheessa perehdyttiin myös pelin kehittämiseen liittyviin seikkoihin, jotta pelistä voisi tulla mahdollisimman pitkäikäinen käsiteltävien aiheiden valossa.

Kehittäjäkumppaneiksi tälle opinnäytetyölle valikoitui yhteistyökumppanin avulla kuusi 10–12-vuotiasta oppilasta 3.–6.-luokilta. Valinnat perustuivat yhteistyökumppanin ehdotuksiin kehittäjäkumppaneiksi sopivista oppilaista, joiden poissaolo tunneilta ei haittaisi heidän koulunkäyntiään.

Ennen alkukartoitusvaihetta kehittäjäkumppaneiksi valituilta oppilailta ja heidän huoltajiltaan pyydettiin kirjallinen suostumus osallistumisesta pelin kehittämistyöhön (liitteet 4 ja 5). Kaikki kuusi oppilasta ja heidän huoltajansa antoivat suostumuksensa. Kehittämistyöhön osallistuvat oppilaat ja opettajat vastasivat aluksi alkukartoituskyselyihin, joissa oli sekä avoimia että monivalintakysymyksiä (liitteet 1 ja 2). Kyselylomakkeiden avulla voitiin kerätä tietoa vastaajan käyttäytymisestä ja toiminnasta, tiedoista, arvoista, asenteista sekä uskomuksista, käsityksistä ja mielipiteistä. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 198.)

Kyselyiden laatiminen ja niihin panostaminen kannattavat ja ne antavat parhaimmillaan laadukkaasti ja laajasti tietoa asiasta (Hirsjärvi 2009, 198). Laadituissa lomakkeissa oli sekä avoimia, että monivalintakysymyksiä. Avoimissa kysymyksissä oli tyhjää tilaa vastaamista varten. Monivalintakysymyksissä kyselyn laatija antoi vastaajalle valmiit numeroidut vastausvaihtoehdot. Tarkoituksena oli saada mahdollisimman kattava kuva vastaajan ajatuksista ja kuitenkin pitää kyselyn pituus kohtuullisena, koska vastaajina oli myös lapsia. Tästä syystä kyselyyn valittiin tarkoin harkittuja ja selkeitä avoimia kysymyksiä. Avointen kysymysten avulla vastaaja pystyi itse muotoilemaan vastauksensa ja sanoa kaiken, mitä hänellä oli mielessään aihepiiriin liittyen. (Hirsjärvi ym. 2009, 200–201.) Kyselylomakkeen malli oli osittain strukturoidun lomakehaastattelun muodossa, jossa osa kysymyksistä oli valmiina vastausvaihtoehtoineen. Koska lomake sisälsi myös avoimia, omin sanoin vastattavia kysymyksiä, oli lomake puolistrukturoidun mallin mukaan tehty. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006a.)

Alkukartoitukseen liittyvä puolistrukturoitujen kysymyslomakkeiden käyttö oli perusteltua, koska lapsille haluttiin antaa mahdollisuus kertoa oma näkemys pelin visuaalisiin osiin. Toteutukselle oli kuitenkin oltava jotkut tietyt raamit, joita hahmotettiin puolistrukturoidun rakenteen avulla. Tavoitteena oli antaa lapsille vapaat kädet suunnitteluun, mutta pitää taustalla tieto ideoiden toteutettavuudesta. Kysymyksenasettelu oli selkeää ja vastaus oli mahdollista myös piirtää. Pyrkimyksenä oli kohdata jokainen tutkimukseen osallistuva oppilas mahdollisimman hyvin yksilöllisesti. Tavoitteena oli myös saada jokaiselle osallistuvalla oppilaalla kokemus osallisuudesta ja että heidän mielipiteensä oli huomioitu työn jokaisessa vaiheessa.

Tutkimustilanteessa lapsen huomioiminen sekä osallisuuden toteutuminen tarkoittaa sitä, että tutkimusmenetelminä on käytettävä lapsen ikätasoa kunnioittavia menetelmiä, jotka

mahdollistavat lapsen tapoja kertoa ja ilmaista itseään ilman aikuisen johdattelua (Laakso 2014, 27). Tämä seikka huomioiden alkukartoituksen kyselylomakkeiden selkeyteen panostettiin ja aikaa käytettiin kysymysten muotoiluun.

Kyselylomakkeiden avulla oppilailta selvitettiin, millaisia lautapelejä he pelaavat sekä millaiset seikat peleissä kiinnostavat. Kiinnostuksen kohteena oli erityisesti, kiinnostävätkö he huomiota ensin pelin ulkonäköön vai sisältöön. Tämän lisäksi selvitettiin, missä roolissa pelin juoni pelaajille oli ja oppilaat saivat myös lopuksi kertoa sanoin ja kuvin elementtejä omasta unelmien pelistään. Oppilaille suunnattu kysely painottui enemmän pelin ulkoisiin ominaisuuksiin, mutta vastauksissa ilmeni myös paljon sisällöllisiä toivomuksia pelille.

Pelin kehittämisessä on hyvä miettiä, kenelle peliä tehdään. Jos on perehtynyt hyvin pelin kohderyhmän pelimieltymyksiin, voidaan saada aikaan sellainen peli, jota he myös pelaavat mielellään ja oma-aloitteisesti. Pelaajan ääni on hyvä ottaa huomioon jo varhaisessa pelisuunnittelun vaiheessa. Näin pelin suunnittelijat voivat eläytyä ja perehtyä paremmin pelaajien ajatusmaailmaan ja pelistä voi tulla parhaimmillaan voimakkaita elämyksiä tarjoava kokemus. (Manninen 2007, 142–143.)

Opettajille suunnatun puolistrukturoidun kyselyn avulla haluttiin kartoittaa opettajien näkemyksiä pelin sisällöllisistä tavoitteista. Kyselyyn saatiin neljä vastausta. Kyselyn avulla kartoitettiin, tehdäänkö koulussa tunne- ja turvataitokasvatusta jossakin muodossa, eli onko asia ja käsitteistö opettajille tuttua. Tämän lisäksi selvitettiin, käyttävätkö opettajat työssään erilaisia pelejä ja mitä teemoja he toivoisivat kehitettävän pelin sisältävän. Myös pelin kestoon haluttiin opettajilta näkemystä. Vaikka pelin tarkoitus on tulla ensisijaisesti käyttöön kuraattorityön työvälineeksi, opettajilta tulevat kehitysideat voisivat antaa lisää tarpeellista tietoa oppilasryhmästä. He ovat asiantuntijoita työssään ja näkevät oppilaiden mahdollisia tuen tarpeita jatkuvasti. Tarkoituksena oli saada kokemuksesta nousevia vinkkejä siihen, millainen lähestymistapa toimii ja mikä ei. Kysymystenasetteluilla pyrittiin saamaan mahdollisimman kattava kysely suhteellisen tiiviiseen muotoon, jottei kyselyyn jätettäisi vastaamatta ajanpuutteessa sen pituuden vuoksi.

Pelin kehittämisen tärkein näkökulma oli pelin toimivuus oppilashuollon ja erityisesti kuraattorityön käytössä. Siksi oli tarpeen tehdä myös puolistrukturoitua kyselyä laajempi teemahaastattelu Askolan kunnan perusopetuksen kuraattorille (liite 3). Kvalitatiiviseen tutkimukseen perustuvan opinnäytetyön päämenetelmäksi sopi hyvin haastattelu, sillä sen avulla voitiin vaikuttaa aineiston keruuseen tilanteeseen sopivalla joustavuudella. Koska luonteeltaan aineisto ja opinnäytetyö pohjautuivat eniten kvalitatiiviseen tutkimukseen, oli haastattelun käyttö perusteltua myös tästä näkökulmasta. Oppilashuollon kuraattori on oman työnsä paras tuntija ja hänen näkemyksensä pelin tavoitteelliseen kehittämiseen ovat merkittävät. Siksi oppilashuollon kuraattorin haastattelusta haluttiin saada mahdollisimman monitahoinen ja niin kattava

kuin mahdollista. Teemahaastattelulla haluttiin kartoittaa, millainen peli voisi parhaiten toimia 3.–6.-luokkalaisten ja minkälaisia pelejä on jo olemassa? Haluttiin myös kuulla, missä tilanteissa kuraattori käyttää pelejä ja millaisiin tilanteisiin hän toivoisi tätä peliä käytettävän.

Haastattelu on suoraa vuorovaikutusta haastateltavan kanssa. Haastattelussa aineistonkeruuta voidaan säädellä kysymyksiä tarkentamalla ja vastaajaa myötäilemällä. Haastattelun aikana voidaan selventää saatavia vastauksia, joka vähentää väärintulkinnan mahdollisuutta. Haastattelun avulla voidaan myös syventää muista lähteistä ja haastattelussa ilmi tulevia tietoja. (Hirsjärvi ym. 2009, 204–205.) Haastattelu toteutettiin etäyhteyksin. Haastattelu nauhoitettiin ja tallenne litteroitiin. Litteroinnin tarkoitus on helpottaa kerätyn aineiston hallintaa ja analysointia puhtaaksi kirjoittamalla. Aineisto, kuten puhemuotoinen nauhoite tai käsialalla kirjoitettu teksti, työstetään uuteen muotoon esimerkiksi tekstinkäsittelyohjelmaa käyttäen. Haastattelu voidaan litteroida keskittyen seikkoihin, jotka ovat tutkittavalle aiheelle keskeisimpiä, mutta silloin tulee tiedostaa riski mahdollisesti tärkeän materiaalin jäämisestä pois tutkimuksesta. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006b.) Tästä syystä haastattelun nauhoite säilytettiin koko opinnäytetyöprosessin ajan, jonka jälkeen se poistettiin asianmukaisesti.

9.3 Vastausten kokoaminen prototyypin suunnittelun pohjaksi

Tutkimusaineiston sisällön analyysillä pyrittiin saamaan käsitys aineiston sisällöstä ja mitä aineisto tarkoitti. Tiivis ja yleinen kuvaus aineiston sisällöstä riitti. Tarkoituksena oli tiivistää ja muotoilla aineisto opinnäytetyölle sopivaan muotoon. Sisältöanalyysin vaiheittainen eteneminen sisälsi aineiston pelkistämistä eli redusointia, klusteroinnissa etsittiin samanlaisuuksia ja eroavaisuuksia, jonka jälkeen ne luokiteltiin omiksi ryhmikseen sisällön mukaan. Abstrahointivaiheessa eroteltiin epäoleellinen ja oleellinen tieto toisistaan. Sisällön analyysi on mahdollista tehdä aineisto- tai teorialähtöisestä näkökulmasta. (Kananen 2014, 112.) Tässä opinnäytetyössä käytettiin aineistolähtöistä näkökulmaa.

Alkukartoituskyselyiden analyysin jälkeen koottiin vastauksista nousseita tietoja sekä pyrittiin saamaan sieltä nousevat ideat toteutukseen. Tietoja koottiin kvalitatiivisin menetelmin sekä käyttäen Post It -menetelmää. Kvalitatiivisen tutkimuksen tavoitteena oli saada aikaan ymmärrys tutkimuskohteesta (Hirsjärvi ym. 2009, 181). Post It -menetelmässä esitetään ensin kysymys, johon haluttiin saada vastauksia ideoimalla. Työvaiheessa kysymyksenä toimi kolmiosainen tutkimuskysymys:

- Millaista lautapeliä oppilaat haluaisivat pelata?
- Millainen lautapeli palvelee oppilashuollon näkökulmasta 3.–6.-luokkalaisten oppilaita?
- Millaisia sisällöllisiä tavoitteita lautapeliin voidaan liittää?

Näiden kysymysten ympärille kasattiin alkukartoituskyselyistä nousseita ajatuksia. Laput kiinnitettiin seinälle ja ne olivat esillä koko työskentelyvaiheen ajan. Työskentelyssä annettiin aikaa ja tilaa ajatusten virralle, joka on Post It -menetelmän ideana. (Gray, Brown & Macunifo

2010.) Liitteissä 7, 8 ja 9 on näkyvillä Post It -menetelmän käyttö käytännössä ja millä tavoin vastauksia nostettiin ja ryhmiteltiin teemoittain. Post It -menetelmä toimi hyvin työn ideointivaiheessa ja toi nähtäville ne oleelliset seikat, joita pelissä haluttiin nähdä.

Esille tulleet ideat kirjattiin ylös, ja tämä toimi tulevana ohjenuorana pelin kehittämisen eri vaiheissa. Oppilaiden vastauksista selvisi, että lautapelejä pelatessa vastaajien huomio kiinnittyi ennemmin pelin ideaan kuin sen ulkoasuun. Kyselyistä nousi eniten esille toive mysteerin ratkaisemisesta ja siitä, että pelissä olisi jokin ratkaistava tehtävä. Peliltä toivottiin myös värikkyyttä, josta kaikki vastaajat olivat yhtä mieltä. Oppilaiden vastauksissa tuli myös esille, että peliin haluttiin ”taloja, joissa on kysymyksiä” (kyselyyn vastannut oppilas, 4 lk), yllätyksellisiä ruutuja sekä tehtäväkortteja. Vastauksista nousi myös eniten nopan heittoon perustuva peli-idea. Kyselyiden viimeisessä osiossa oppilaat saivat kuvailla tai piirtää unelmiensa lautapelin. Piirroukset kuvasivat konkreettisesti oppilaiden pelitoiveita, jonka vuoksi piirroksia hyödynnettiin myös osana Post It -menetelmään pohjautuvaa työskentelyä (liite 7) ja pelin prototyypin rakentamista.

Opettajille suunnatusta kyselystä selvisi heidän käyttävän erilaisia pelejä osana opetusta. Opettajilla oli saatavilla myös tunne- ja turvataitoihin liittyvää materiaalia. Vastauksista ilmeni, että opettajat pitivät molempien aiheiden käsittelyä tärkeänä, sillä monella oppilaalla ilmenee tunne- ja turvataidoissa haasteita ja siten niiden harjoittelu on tärkeää. Opettajien kysely toi ideointiin tärkeimmiksi seikoiksi sen, että pelissä olisi hyvä olla selkeät säännöt eikä liikaa osasia. Pelissä käsiteltäviksi aihepiireiksi tärkeimpinä nousivat kaveritaidot, itsetunto, vahvuudet ja sosiaalinen media.

Kuraattorin teemahaastattelun avulla selvisi, että kuraattorityön näkökulmasta pelissä olisi hyvä olla aikaa keskustelulle sekä pelin jälkeiseen purkuun. Tämä vaikutti sopivan peliajan hahmottamiseen, sillä pelin ideaalikesto olisi hyvä olla 15–20 minuuttia, jotta yhdestä pelistä suoriutuisi oppitunnin (45 min.) aikana. Kuraattorin mielestä pelissä olisi hyvä olla juoni ja peli voisi olla sellainen, missä aikuinen voi olla mukana joko hänelle suunnattujen kysymysten avulla tai muulla tavoin toteutettuna. Kuraattorityön luonne vaatisi, että peliä voidaan jatkaa tai että siihen voidaan palata myöhemmin. Pelissä olisi myös hyvä olla mahdollisuus pelata tilanteita oikeaan elämään. Näiden ideointien pohjalta alkoi varsinaisen pelin kehittäminen eli pelin visuaalisen ilmeen sekä sisällöllisen materiaalin toteuttaminen.

9.4 Pelin prototyypin suunnittelu ja rakentaminen

Tässä kappaleessa esitellään pääpiirteittäin pelin prototyypin rakentamisen prosessista nousseita huomioita, jotka ovat oleellisia opinnäytetyön näkökulman kannalta. Tarkemmin prototyypin rakentamisen prosessi kuvataan liitteessä 10. Liitteissä 12, 13 ja 14 on esitelty prototyypin rakentamisen vaiheessa kehiteltyjä tehtäväkortteja, peliohjetta, pelilautaa sekä muita peliin liittyviä elementtejä.

Paras keino testata kehitteillä olevan pelin mekaniikkaa ja toimivuutta, on tehdä pelistä prototyypiversio, joka voi helpoimmillaan olla Post It -lappujen avulla tehty esitys pelin ideasta tai lautapelin hahmotelma. Tärkeintä on päästä testaamaan pelin toimivuutta. (Manninen 2007, 174–175.) Pelimekaniikka sekä -dynamiikka luovat motivoivan, viihdyttävän ja tunteita herättävän kokonaisuuden. On tärkeää luoda pelistä sopivan haastava, joka ottaa huomioon pelaajien kyvyt. Peli ei saa olla liian helppo tai liian vaikea. Peli tarjoaa parhaimmillaan sopivasti haastetta, joka motivoi pelaajia jatkamaan pelaamista. (Meske, Brockmann, Wilms & Stieglitz 2017, 97.)

Suunnittelutyö aloitettiin valitsemalla parhaiten sopiva tietotekninen ohjelma, joka taipuisi pelin suunnitteluun. Pelin prototyypin kehittämistä jatkettiin Brainstorming-vaiheessa. Brainstorming on toimiva ja vapaa innovaatioalusta, joka toimii tehokkaasti ratkaisukeskeisessä työskentelyssä. Tavoitteena on saada kaikki ideat nostettua ylös, eikä aikaa käytetty ideoiden vertailuun tai arviointiin. (Manninen 2007, 103–104.)

Sen avulla pyrittiin löytämään ne tärkeimmät ajatukset ja nostot, joita Post It -lapuista toistui useaan kertaan tai jotka olivat muuten merkityksellisiä tunne- ja turvataitotyöskentelyn näkökulmasta. Opinnäytetyön pelisuunnittelun ideoinnissa käytettiin Juusolan teoksia Hyvän kaveruuden avaimet (2015) sekä Minä en suostu kiusattavaksi! (2015), Heleniuksen, Korhosen lisäksi ideoinnin tukena käytettiin Mäkelän (2017) teosta Mun Elämä, joka sisältää ohjausmateriaalia lähinnä erityisopetukseen sekä Hintikan (2018) teosta Tunteet ja käyttäytyminen hallintaan, jossa käsitellään tunnetaitojen opettamista aggression portaat -ohjelman avulla. Opinnäytetyössä keskeisenä lähdeteoksena toiminut Lajusen, Andellin ja Ylenius-Lehtosen (2019) teos Tunne- ja turvataitoja lapsille toimi myös ideoinnin apuna.

Mind Map eli käsittekartta soveltuu kirjoittamisen ideoinnin työskentelyvaiheeseen (Hirsjärvi ym. 2009, 34–35). Tässä opinnäytetyössä se tarkoitti, että Mind Mapin avulla hahmoteltiin, mitä asioita oli saatu jo ratkaistua, mitkä asiat vaativat vielä pohdintaa ja mikä kokonaisuudessa oli tavoitteena.

Suunnittelun alkuvaiheessa nousi myös ajatus siitä, että pelissä voitaisiin tuoda esille paikallisuutta. Ajatus nousi kiitollisuudesta saada mahdollisuus tehdä opinnäytetyö ”oman kylän koululle”, johon toisella tekijällä on usean sukupolven ylittävä side. Opinnäytetyöllä haluttiin nostaa Huuvari-Särkijärven kylää sekä sen vireää kyläkoulua esille. Ajatuksena oli siis tehdä peli juuri Särkijärven koulun oppilaille, jolloin peliin tulisi uusi ulottuvuus tuttuuden ja samaistuttavuuden kautta. Lopulta päädyttiin tekemään kartantapainen pelilauta, josta löytyisi Särkijärvellä sijaitsevia luontokohteita, joiden ympärille pelin juoni osittain rakentuisi. Paikallista tietämystä ja inspiraatiota löytyi Eerika Korhosen (2017) kirjasta Unohdetut luontokohteet Askolassa. Korhonen esittelee kirjassaan mystiikkaa täynnä olevia luontokohteita, joita kirjaan on koottu 67. Lautapeliä varten päätettiin käyttää viittä luontokohdetta, jotka Korhonen on

koonnut kirjaansa muun muassa tutustumalla kotiseutukirjallisuuteen, haastatteleamalla paikallisia asukkaita, maastokarttojen sekä paikallisten viranomaislausuntojen avulla. (Korhonen 2017, 9,13.)

Suunnittelu eteni teemojen suunnittelusta, pelilaudan suunnitteluun ja alkutarinan sekä pelihahmojen kehittelyyn. Nämä seikat auttoivat suunnittelemaan pelimekaniikkaa ja tehtäväkorttien aiheet alkoivat hahmottua. Tehtäväkortteja ideoitiin perehtymällä erilaisiin tunne- ja turvataitomateriaaleihin, joista etsittiin sopivia tunneilmaisuja, joita 9–12-vuotias kehitysvaiheessaan saattaa kohdata. Tehtäväkorttien sisältöjen tekemiseen auttoi opinnäytetyön teoriapohjaan perehtyessä tullut ymmärrys 9–12-vuotiaan kehitysvaiheesta, tunnekehitykseen liittyvistä seikoista sekä tunne- ja turvataitokasvatuksen tavoitteista. Teoriapohjan osalta kiinnitettiin huomiota yhteiseen oppimiseen, jonka avulla myös vuorovaikutustaitojen harjoittaminen pelin äärellä onnistuu. Teoriapohjan mukaan tunnetaitojen oppiminen onnistuu parhaiten käytännön tilanteissa, jonka vuoksi tehtäväkortteihin haluttiin sisällyttää yhdyskohtia oikeaan elämään. Tällä haluttiin myös huomioida yhteistyökumppanin toive mahdollisuudesta peilata pelin tilanteita todellisuuteen.

Tehtäväkortteiksi päädyttiin tekemään sekä sananselityskortteja että tehtäväkortteja, joissa oli pieni tarina, kysymys pelaajalle sekä mahdollisen palkinnon määrä. Opinnäytetyön teoriapohjan mukaisesti ihmisen tietoisuus omasta käytöksestään kasvaa tunnetaitoja oppimalla. Tämän vuoksi tehtäväkortteissa haluttiin kiinnittää huomiota siihen, että pelaaja voi pohtia omia piirteitään ja tunteitaan, mutta sen lisäksi hänellä on mahdollisuus asettua toisen asemaan ja pohtia erilaisten tunteiden vaikutusta sekä itseensä että muihin ihmisiin. Tehtäväkorttien kysymyksissä pohdittiin asioita kuten missä olet taitava, miltä yksinäisyys tuntuu tai miltä pelin hahmolla voi tuntua tilanteessa, josta kyseisessä kortissa kerrotaan.

Sananselityskorttien sanojen haasteellisuus vaihteli, jotta oppilas voisi halutessaan haastaa itseään sanojen vaikeusasteen avulla. Esimerkiksi yhdestä sananselityskortista löytyi sanat ujo, kannustava ja tunteellinen, joista pelaaja valitsi yhden selitettäväksi. Tätä valintaa perusteltiin kahdella tavalla. Kehittämistyössä oli tärkeää ottaa peliin mukaan myös pedagoginen näkökulma tunnetaidoista puhuttaessa. Pelin avulla oppilaat voisivat laajentaa tietämystään tunteita koskevien käsitteiden avulla. Pelissä voi oppia toisilta pelaajilta tai aikuisilta, koska aikuiset voivat sanoittaa eri tavoin esimerkiksi vaikeampia sanoja tai kortteissa tulleita tilanteita. Perusteluiden toinen seikka oli aikuisen mahdollisuus osallistua peliin täysipainoisesti. Aikuista ohjeistetaan pelin ohjeissa vastaamaan, kuten ajattelee aikuisena asioista tai kuten on ajatellut asioista itse lapsena. Tämän vastausmallin avulla voi antaa vastauksellaan oppilaille perspektiiviä, miten pelissä tulleet tilanteet voisivat mennä oikeassa elämässä.

Pelin ideointikyselyssä oli noussut juonellisuus ja mysteerin ratkaiseminen keskeiseksi teemaksi ja se haluttiin tuoda tärkeimmäksi punaiseksi langaksi kehittämistä varten. Pelihahmoiksi

haluttiin helposti samaistuttavat Suomen luontoon sopivat eläinhahmot, jotka sopivat kaikkien sukupuolten käyttöön. Tarkoituksena oli tehdä eläinhahmojen kuvilla varustetut pelinappulat, joka ei lokeroisi valitsijaansa tyttö- tai poikahahmoihin. Pelihahmojen valinnassa pyrittiin neutraaliuteen ja näin kunnioittamaan jokaisen yksilöllisyyttä osallistujana.

Pelin kehittämisen alusta asti oli selvää, ettei pelistä tulisi tiedolla tai taidolla kilpailemisen väline. Pelistä haluttiin tehdä tuuriin ja sattumaan perustuva, mikä korostui alkukartoituksen kyselyissä. Pelaajia haluttiin myös kannustaa rohkeasti yrittämään ja yrityksestä palkitaan. Tärkeintä ei ole se, onko osannut tuottaa oikeaa vastausta. Tällä haluttiin myös korostaa teoriapohjan mukaista ajatusta siitä, että onnistumisen kokemuksilla on suuri merkitys itsetunnon vahvistajina. Opinnäytetyön teoriaosuudesta nouseva ajatus siitä, että tunteiden tunteminen on yksilöllistä, tukee pelin kehittämisessä ollutta ajatusta, ettei tunne- ja turvataitoasioista keskustellessa voi olla oikeita ja vääriä vastauksia. Pelin myötä lasta voidaan opettaa laajentamaan ajatteluaan ja antamaan uusia näkökulmia. Pelin tarkoitus ei siis ole jyrkästi opettaa: Toimi näin ja älä toimi noin!

Lopuksi ideointitoiveiden mukaisesti mysteerille keksittiin loppuratkaisu. Jotta peli olisi mielenkiintoinen, innostava sekä pelattavissa samojen oppilaiden kanssa useampaan kertaan, siihen päädyttiin tekemään monta eri ratkaisua yllätyksellisyyden säilyttämiseksi. Tämä ajatus tukee erityisesti kuraattorityön luonnetta. Samaa oppilasta saatetaan tavata useita kertoja ja samaan peliin saatetaan palata joko oppilaan tai kuraattorin toiveesta.

9.5 Testipelaaminen

Yhteistyökumppanin avulla järjestettiin kaksi testipelikertaa. Ensimmäisellä testipelikerralla pelaamaan pääsi kolme kehittäjäkumppanina toiminutta 3.–4.-luokan oppilasta. Peliin osallistui yksi aikuinen eli toinen pelin tekijöistä. Toinen tekijöistä havainnoi ja kirjasi välittömästi pelaajien reaktioita ja sanallista ilmaisua, huomioita pelin sujuvuudesta sekä pelaamisen aikana ilmenneitä pelin kehittämiskohteita Word-tiedostoon (liite 11). Näin saatiin kattava käsitys pelikerran onnistumisesta, eikä saatu tieto jäänyt pelän muistin varaan ja oli siten hyödynnettävissä monipuolisesti. Toisella testipelikerralla peliin osallistui kolme 5.–6.-luokan oppilasta ja yksi aikuinen. Toinen pelin tekijöistä kirjasi taas pelin aikana tulleet kommentit ja huomiot samoin kuin ensimmäisellä testipelikerralla.

Havainnointi eli observointi on tiedonhankinnan menetelmä, joka perustuu ihmisten toiminnan tarkkailuun. Tieteellisen havainnoinnin ero satunnaiseen katselemiseen on tarkkailun systemaattisuus. Havainnointi voi olla joko itsenäistä tai tukea toista tiedonhankinnan keinoa kuten haastattelua. Yksilöitä, ryhmiä tai organisaatioita havainnoimalla saatua tietoa voidaan pitää välittömänä ja suorana. Etenkin laadullinen tutkimus ja tutkimuskohteista vuorovaikutus hyötyvät havainnoinnista. Tapahtumat, käyttäytyminen tai fyysiset kohteet voivat olla havainnoimalla tutkittavia kohteita. Havainnointia on sekä osallistuvaa, että ei-osallistuvaa.

Toimintatutkimuksissa tutkija on usein aktiivisessa eli osallistuvassa roolissa. Havainnoinnissa tärkeää on kiinnittää huomiota kohteiden verbaalisen ilmaisun lisäksi eleisiin, ilmeisiin, asentoihin ja liikehdintään, huomioitava on myös tutkijan läsnäolon mahdollinen vaikutus. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006c.)

Testipelaamiskertojen jälkeen pelaajat täyttivät palautelomakkeet (liite 6), joiden perusteella peliin tehtiin ensimmäiset korjaukset. Lisänä tässä vaiheessa toimi ensimmäisen pelikerran kirjatut huomiot ja spontaanit kommentit. Pelaajilla oli myös tiedostetusti mahdollisuus kertoa suullisesti pelistä nousseita huomioita ja mielipiteitä koko pelihetken ajan. Osa oppilaista pystyi ilmaisemaan itseään paremmin kirjoittamalla ja osa keskustelun avulla. Nämä keskustelussa esille nousseet kommentit kirjattiin havainnoinnin osana Word-tiedostoon.

Palautelomakkeet olivat puolistrukturoituja paperisia lomakkeita, jotka oli helppo täyttää pelin jälkeen. Pelikokemuksesta oli tarkoitus saada mahdollisimman tiiviissä muodossa kattava kokonaiskuva. Hirsjärven, Remeksen ja Sajavaaran (2009) mukaan avointen kysymysten avulla vastaaja saa mahdollisuuden sanoa oman mielipiteensä mahdollisimman suoraan ja monivalintakysymysten avulla voidaan selvittää yksityiskohtaisempaa tietoa. (Hirsjärvi ym. 2009, 200–201.) Testipeliin osallistuneilla oppilailta oli koko ajan mahdollisuus kysyä tarkennuksia kysymyksistä ja lomakkeiden täyttämässä autettiin tarvittaessa.

Testipelien tulokset koottiin pelitilanteiden havainnoinnin ja peleissä nousevien kommenttien kirjaamisen sekä pelien lopuksi teetettyjen kyselylomakkeiden avulla. Saatua aineistoa luokiteltiin sisällön analyysin keinoin. Pelitilanteiden havainnointi ja kommentit litteroitiin noudattaen propositiotason litterointitarkkuutta. Se tarkoittaa, että sanoman ja havainnon ydinsisältö kirjattiin ylös. (Kananen 2014, 104–106.)

9.5.1 Ensimmäinen testipeli

Ensimmäinen peli pelattiin kolmen 3.–4.-luokkalaisten ja yhden aikuisen kesken ja peli kesti noin 45 minuuttia. Alussa aikaa meni peliohjeiden kertomiseen, joten varsinainen peliaika oli noin 40 minuuttia. Ensin luettiin taustatarina ja peliohjeet ja peli alkoi vauhdikkaasti. Pelilaudalta tunnistettiin heti oman koulun kuva ja muita Särkijärveltä löytyviä tuttuja kohteita. Se koettiin mukavaksi lisäksi.

”Eiks Askolassa oo oikeasti tää Järvenhaltija?” (Peliin osallistunut oppilas, 4 lk)

Ensimmäisellä pelikerralla jokaisella pelaajalla oli tehtävänä kerätä 10 kolikkoa, jonka jälkeen pelissä sai palata takaisin lähtöruutuun ja lunastaa siellä hankkimillaan kolikoilla ratkaisun avain. Tehtäväkorttien tarinat vaikuttivat pelaajista kiinnostavilta ja niihin reagoitiin tunteilla eläytyen. Tehtäväkortteihin pelaajat antoivat hyvin vastauksia ja selkeästi pohtivat asiaa ennen

vastaamista. Muutamista tehtäväkorttien teksteistä saatiin keskustelua ja lisäpohdintaa aikaiseksi mukana olleen aikuisen johdolla.

Sananselitys- eli timanttikortti aiheutti ensimmäisellä kerralla hieman pohdintaa. Pelissä mukana ollut aikuinen auttoi selittämisessä ja idea avautui. Korteissa oli sekä adjektiiveja että substantiiveja, jotka kuvasivat eri tunteita. Sanojen muodon vaihtuminen vaikutti selkeästi haastavalta. Kortin palkintoon otettiin kantaa niin, että myös sanan arvanneen olisi mukava saada palkinto arvauksestaan. Pelaajista oli hyvä asia, että korteissa oli useampia sanoja valittavana, joita sai selittää.

”Kiva, jos sais kolikon, kun arvaa oikein.” (Peliin osallistunut oppilas, 4 lk)

Pelin pelaaminen aiheutti spontaania naurua ja hämmästyä ja peliä pelattiin innokkuudella. Pelaajat keskittyivät pelaamiseen hienosti koko pelin ajan. Pelin lopussa yksi pelaajista pääsi lukemaan loppuratkaisun ja ratkaisu hymyilytti kaikkia. Myös toiseksi ja kolmanneksi tulleet halusivat lukea loppuratkaisukortin, koska loppuratkaisutarinat tuntuivat kiinnostavan. Oppilaat suhtautuivat pelaamiseen innokkuudella, avoimuudella sekä mielenkiinnolla. Pelin pelaaminen sai aikaan spontaaneja reaktioita kuten naurua ja ääneen hämmästyä. Pelaajien eleistä voitiin huomata, että peli pysyi riittävän yllätyksellisenä loppuun asti.

”Voinko mäkin kipittää kotiin? Pelataan tää loppuun!” (Peliin osallistunut oppilas, 4 lk)

Kyselylomakkeella kysyttiin pelaajilta pelin vaikeustasosta. Kaikki pelaajat pitivät peliä sopivan haastavana. Sen lisäksi haluttiin tietää, tuliko pelissä kohtia, joissa pelaajat eivät tieneet, mitä tehdä. Tällaisia kohtia pelissä ei ollut kenenkään vastaajan mielestä. Kaikki vastaajat olivat myös yhtä mieltä siitä, että pelin kysymykset ja tehtävät olivat kiinnostavia.

Kyselylomakkeiden avulla saatiin selville, että pelaajat pitivät pelistä, koska siinä oli tehtäviä, kuvia, eläinhahmoja sekä hauskoja kysymyksiä. Erään pelaajan mielestä peli oli myös tehty hyvin. Parannettavina seikkoina esille nostettiin toive erilaisista tehtävistä ja tehtäväkorteissa olevien tarinoiden selkeyksestä. Pelaajien vastaukset pelin ulkoasusta olivat, että se oli kiinnostava, mielenkiintoinen ja huippuhieno.

Pelin edetessä sekä oppilaille että pelin tekijöille heräsi ajatus, jos kolikkopotti olisikin yhteinen? Pelin henkeen sopisi yhteisen potin tavoittelu ja silloin peliin saataisiin myös kaveruuden vahvistamisen ulottuvuus. Peliä voisi siten käyttää paremmin kaveruustaitojen vahvistamiseen, koska perinteisissä peleissä on se heikkous, että niissä usein kilpaillaan toisia vastaan ja se voi pahimmillaan kärjistä oppilaiden välisiä ongelmia kuin ratkaista niitä.

Pelikokemuksen pohjalta sananselityskorttien sanat päätettiin vaihtaa kokonaan adjektiiveiksi. Lisäksi osaa sanoista helpotettiin, jotta pelaajalla olisi korttia nostaessaan mukava ja varma

olo siitä, että hän osaisi selittää tai elehtiä ainakin yhden sanan kortista. Alkuperäisessä ohjeessa pelaajat saivat lähteä alkupisteestä mihin suuntaan tahansa ja vaihtaa halutessaan suuntaa. Tämä osoittautui hämmentäväksi seikaksi ja se päätettiin muuttaa niin, että kulkusuunta olisi ainoastaan myötöpäivään. Pelin juoni, korttipakat ja pelimekaniikka vaikuttivat pääosin toimivilta. Myös pelilaudassa olevien tehtäväruutujen määrä vaikutti sopivalta ja ne aktivoivat sopivasti, mutta peli kuitenkin eteni, kun joka vuorolla ei joku pelaajista saavuttanut tehtäväruutua. Peli-aika oli ensimmäiseksi testipeliksi varsin kohtuullinen ja vaikutti siltä, että se lyhenisi seuraavaa pelikertaa ajatellen, kun esille nousseet muutostarpeet tehtäisiin. Pelissä esille tulleet kehittämistarpeet olivat sellaisia, joista voitiin olla samaa mieltä oppilaiden kanssa.

Ensimmäisen testipelin jälkeen päätettiin tehdä suurimmat muutokset ennen seuraavaa kertaa. Kehittämistyön viimeistelyn kannalta pidettiin tärkeänä päästä testaamaan korjattua versiota. Toisen testipelin jälkeen oli vielä mahdollisuus muokata peliä kohti julkaisukelpoista versiota. Ensimmäisen pelikerran jälkeen keskeisimmät muutokset olivat tunnesanojen muuttaminen adjektiveiksi, sanojen osittainen helpottaminen, pelisuunnan päättäminen sekä yhteisen kolikkopotin kerääminen pelin tavoitteeksi.

9.5.2 Toinen testipeli

Toiseen testipelikertaan osallistui kolme 5.–6.-luokan oppilasta. Peliä oli korjattu ensimmäisessä testipelissä nousseiden parannusehdotusten ja omien huomioiden pohjalta. Oli tärkeää päästä toteuttamaan uusi testipelikerta korjatulla prototyypillä, jotta saataisiin selville, oliko toimivuus parantunut. Pelin ohjeita oli muutettu tätä peliä varten niin, että neljä pelaajaa (3 oppilasta ja 1 aikuinen) keräsivät yhdessä yhtä kolikkopottia eli 15 kolikkoa. Näillä reunaehdoilla peli kesti kaikkiaan 30 minuuttia.

Aluksi peliin osallistuva aikuinen luki pelin taustatarinan ja säännöt peliohjeesta. Ensimmäiseen testipeliin verrattuna pelisuunta oli nyt kaikilla sama ja peli käynnistyi vauhdikkaasti noppaa heittäen. Ensimmäinen pelaaja pääsi nostamaan timanttikortin eli sananselityskortin. Pelaajaa jännitti hieman ja tehtävä tuntui hankalalta. Osallistuva aikuinen helpotti tehtävää sanomalla, että esittämisen tueksi valitsemaansa sanaa sai myös kuvailla. Pienellä kannustuksella pelaaja sai sanan esitettyä. Aikuinen kertoi vielä, että kolikkopalkinnon saisi, vaikkei kukaan arvaisikaan. Tehtävän yrittäminen palkitaan aina pelissä. Vähitellen sanojen selittäminen kävi helpommaksi, kun pelimekaniikka alkoi hahmottua pelaajille. Pelaajat keskittyivät hyvin peliin ja miettivät vastauksia tosissaan. Peliin osallistuva aikuinen muistutti, ettei pelissä ole oikeita ja vääriä vastauksia vaan jokainen sai vastata oman näkemyksensä mukaisesti.

”Mistä huomaat, että joku toinen on surullinen?” (Peliin osallistunut aikuinen)

”Jos on vähän silleen yksinään ja on vaan hiljaa koko ajan.” (Peliin osallistunut oppilas, 6 lk)

Pelin edetessä huomattiin, että kolikkopotti oli liian pieni neljän pelaajan yhteispotiksi. 15 kolikon määrä oli täynnä jo ennen pelilaudan puoliväliä. Testipelissä pelaajat myös keräsivät kolikkoja jokainen omiin kasoihin, joka sekoitti pelin ideaa yhteisen kolikkopotin tavoittelusta. Huomioitiin myös, että vaikka pelaajien ei tarvinnut enää kolikoiden tavoittelun toivossa pysähtyä tehtäväruutuihin, he halusivat kuitenkin tehdä niin. Kolikkoja oli siis maaliin tultaessa reilusti yli minimitarpeen (noin 35 kpl). Jokainen pelaaja tavoitteli maaliin pääsyä innokkaasti ja loppuratkaisu sai pelaajat hymyilemään. Peli tuntui pitävän otteessaan viimeisiin hetkiin asti.

Pelaajilta kysyttiin kyselylomakkeen avulla pelin vaikeusasteesta, johon kaikki pelaajat vastasivat, että peli oli sopivan haastava. Pelissä ei myöskään tullut kohtia, joissa ei olisi tiennyt, mitä pitää seuraavana tehdä. Kaikki pelaajat olivat yhtä mieltä siitä, että pelin kysymykset ja tehtävät olivat kiinnostavia. Pelin ulkoasu miellytti värikkyydellään pelaajia ja se kiinnitti huomiota heti pelin alkaessa.

”Paljon värejä, hauska ja satumainen.” (Peliin osallistunut oppilas, 6 lk)

”Oli kiinnostavan näköinen!” (Peliin osallistunut oppilas, 5 lk)

Pelaajat arvioivat kysymysten sisältöä ja kysymyskorkeista pidettiin, vaikka ne olivatkin hieman haasteellisia. Pelaajat kommentoivat, ettei sananselityskorttien osittainen haasteellisuus ollut huono asia, vaan niin voisi myös oppia uutta. Kysymyskortit olivat pelaajien mielestä kekseliäitä.

”Kysymykset olivat hyvin keksitty.” (Peliin osallistunut oppilas, 6lk)

”Jotkut kysymykset olivat haastavia, mutta silti hauskoja.” (Peliin osallistunut oppilas, 5 lk)

”Kysymykset olivat tarpeeksi haastavia ja tarina oli mielenkiintoinen.” (Peliin osallistunut oppilas, 5 lk)

Toinen testipelikerta osoitti, että tehdyt muutokset ensimmäisen pelikerran jälkeen selkiyttivät pelimekaniikkaa. Toinen pelikerta toi kuitenkin esiin sen, ettei neljälle pelaajalle riittänyt 15 kolikon potin kerääminen. Potin pitäisi olla suurempi, jotta pelinappulat pääsisivät eteneeseen miltei loppuun asti pelilaudalla. Silloin myös tehtäväruutuihin pysähtymisen mielenkiinto ja tarkoitus säilyisi pelissä loppuun asti. Vaihtoehtoisesti mietittiin, että voisiko peli loppua siihen, kun tietty kolikkomäärä oli kasassa ja ratkaisukortin saisi lukea se, joka saa potin viimeiset kolikot kasaan. Tällä tavalla toimien peliin saataisiin tärkeimmäksi tavoitteeksi kolikkojen kerääminen eli tehtäväruutujen aktiivinen tavoittelu. Se taas lisäisi pelin varsinaista amatillista tavoitetta eli keskustelua ja pohdintaa tunne- ja turvataitojen aiheista.

Toisen testipelikerran jälkeen sääntöihin päätettiin muokata kolikkojen esimerkkimääräksi 30. Sen määrän keräämiseen menisi pelissä noin 30 minuuttia. Ohjeisiin laitettiin aikuiselle vinkit peliajan säätelyyn kolikkojen määrää vaihtelemalla. Kaksinpelissä voisi myös vaihtoehtoisesti kerätä omia potteja, jos esimerkiksi aikuinen ja lapsi haluavat kilpailullisen tunnelman peliin. Vaikka korttien haasteellisuus nousi esiin pelin palautteessa, haluttiin sananselityskortit jättää ennalleen. Perusteena oli pedagoginen näkökulma uusien sanojen ja käsitteiden opetteluun. Tehtäväkorteissa olevat kysymykset luonnistuivat pelaajilta hyvin ja peli toi sopivasti onnistumisen tunteita, haasteita ja pohdintaa pelaajilleen. Yhteistyökumppanille luovutettavaan versioon tehtiin pelin henkeen sopivat pelinappulat, jotka kuvasivat jokaista viittä pelihahmoa. Viimeistely ja loppuun asti suunniteltu pelilauta on sellainen tuote, jonka takana voi seistä.

9.6 Päiväkirjan hyödyntäminen toiminnallisessa opinnäytetyössä

Yhtenä kehittämismenetelmänä käytettiin tutkimuspäiväkirjaa hahmottamaan koko opinnäytetyöprosessia. Tutkimuspäiväkirjaan voi laittaa helposti ylös kaikki ideat, lähdevinkit, suunnitelman muutokset ja yön aikana tulleet tutkimista vaativat seikat. Se auttaa hahmottamaan ajankäyttöä sekä edistymistä. Tutkimuspäiväkirjaan on hyvä kirjata perusteluja niille ratkaisuille, joita joudutaan tekemään matkan varrella. Tutkimuspäiväkirja voi olla vapaamuotoinen, mutta myös hyvin tarkkaan järjestelty muistiinpanolokeroineen. (Hirsjärvi ym. 2009, 45.)

Tutkimuspäiväkirjan tarkoituksena oli auttaa pelin kehittämiseen liittyvässä ideoinnissa sekä toimia ajatusten jäsentymisen apuna raportointivaihetta ajatellen. Sen käyttö auttoi hallitsemaan ajankäyttöä paremmin ja sen avulla oli helppo tarkistaa selvittämättömät asiat sekä tutkia aiemmin saatuja ideoita. Päiväkirjan käyttäminen helpotti myös työparityöskentelyä, jolloin lisähuomioita tutkimuspäiväkirjaan kirjoittamalla vältyttiin jatkuvalta viestien vaihdolta. Aktiivista viestinvaihtoa ja ajatusten tuomista esille voitiin kuitenkin pitää eräänlaisena päiväkirjan lisänä, koska moniin ideoihin palattiin myös näiden viestien kautta. Kaikkineen työskentely vaati kaikkien aistien avoimuutta ja valmiutta kirjoittaa parhaat ideat ylös vaikka keskellä yötä.

10 Tulokset

Opinnäytetyön rakentuessa monesta eri työvaiheesta, on hyvä lopuksi kasata ajatuksia ja työskentelyn vaiheissa havaittuja seikkoja. Toimintatutkimuksen tuloksia voidaan arvioida peilaten niihin tavoitteisiin, mitä työlle oli asetettu. Tulosten arvioinnissa on myös otettava huomioon, täyttyykö toimintatutkimukselle asetetut edellytykset: Toiminnan kehittäminen eli tutkimus-työskentelyn toteutuminen, opinnäytetyön tekijöiden mukanaolo muutoksessa, tutkimuksellisuus sekä yhteistoiminta yhteistyökumppanin kanssa. (Kananen 2014, 119.)

Opinnäytetyön tuloksina voidaan pitää työn yleisen onnistumisen ja tavoitteiden saavuttamista sekä työskentelyn ja yhteistyön sujuvuutta. Mitkä asiat onnistuivat ja mitkä haastoivat?

Tulosten avaamisen tärkeänä näkökulmana on myös yhteistyökumppanin näkemys työn tavoitteiden saavuttamisesta, tutkimukseen liittyvän työskentelyn sujuvuudesta sekä onnistumisesta työssä.

10.1 Lautapelin onnistuminen

Kehittämistyön kohteena olleen tunne- ja turvataitojen lautapelin onnistumisen itsearviointissa on käytetty apuna testipelaamisen palautelomakkeiden vastauksia sekä kuraattorin antamaa palautetta pelin sisällöstä, ulkoasusta sekä ammatillisen näkökulman toteutumisesta. Testipelaamisen jälkeen kehittäjäkumppaneilta kerätty palaute vahvisti havainnoinnin keinoin saatua kokemusta siitä, että oppilaat pitivät pelin ulkoasun värikkydestä, tehtäväkorttien tarinoista sekä sananselityskorttien haastavuudesta. Pelin ideana ollut mysteerin ratkaiseminen ja sen tavoittelu pitivät otteessaan pelin loppuun asti. Pelin ratkaisuvaihtoehdoista saatiin tehtyä yllätyksellisiä sekä pelaajia huvittaneita, joka jätti pelin jälkeen hymyn monen pelaajan kasvoille. Kehitetyssä lautapelissä näkyi oppilaiden oma ajatus ja ideat, jota lähdettiin tavoittelemaan heti prototyypin rakentamisen vaiheessa.

Pelin kehittämisessä onnistuttiin selvittämään, minkälaista peliä oppilaat itse haluaisivat pelata ja millaisia elementtejä unelmapelistä pitäisi löytyä. Oppilaiden näkemys pelin ulkoasusta pystyttiin huomioimaan kiitettävästi. Kuraattorin avulla selvitettiin, mitä pitäisi ottaa huomioon oppilashuollon näkökulmasta pelin suunnittelussa, kun kohderyhmänä on 3.–6.-luokkalaiset oppilaat. Teemahaastattelun avulla saadut vastaukset tukivat teoreettisen tietopohjan kautta saatua tietoa. Toiminnallisuus auttaa kuraattoria kohtaamaan ja ottamaan puheeksi asioita lapsen tai nuoren kanssa. Pelillisyyden keinoin voi vaikeistakin asioista saada tietoa ja keskustella niistä. Kehitetyssä lautapelissä oli onnistuttu myös tuomaan pelin juonen osaksi samaistuttavuus todelliseen elämään eli pelin hahmojen ja tarinoiden avulla voitiin opettaa toimimista oikeissa tilanteissa.

Pelin ideaa, pelilautaa sekä tehtäväkortteja käytiin esittelemässä testipelien jälkeen Askolan perusopetuksen kuraattorille. Hän arvioi pelin idean mielenkiintoiseksi, kun hän vertasi lautapeliä muihin kuraattorityössä käytössä oleviin pelillisiin menetelmiin. Pelin idea, pelilauta sekä tehtäväkorttien sisältö näyttäytyi erittäin kiinnostavana ja toimivana. Kysymyskortit olivat hyvin tehtyjä ja niitä oli runsaasti. Korttien tarinat olivat kekseliäitä. Kuraattori koki, että kysymyskorttien avulla oli mahdollisuus opettaa todellisen elämän tilanteissa toimimista. (Mahlanen 2021.)

10.2 Työelämäyhteistyö

Opinnäytetyön tekijät olivat yhteydessä yhteistyökumppanikouluun esitellen työnsä aiheen ja tavoitteet. Yhteistyön aloittamisesta sovittiin. Tutkimuslupaa varten toimitettiin tutkimussuunnitelma sekä -tavoitteet kirjallisena luvan myöntäneelle sivistystoimenjohtajalle sekä koulun

edustajana toimineelle rehtorille. Opinnäytetyön työskentelyvaiheet ovat sujuneet hyvin. Tarvittavat luvat lasten osallistumiseen on hoidettu ja kehittäjäkumppanuuteen luvan antaneet lapset ovat olleet erittäin innostuneina osana tätä projektia. Kaikki yhteydenpito lopputyön osalta on ollut asiallista ja koulun toimintaa kunnioittavaa. Tutkimusta on tehty koulun ehdoilla. Opinnäytetyön valmistumista odotetaan innolla ja mielenkiinnolla. (Hanhivaara & Kalske 2021.) Yhteistyökumppanin edustaja toimineet koulun rehtori sekä oppilashuollon kuraattori antoivat työelämän palautteen raportoinnin ja pelin sekä siihen liittyneen työskentelyn perusteella. Nämä palautteet vahvistavat näkemystä yhteistyökumppanilta tulleeseen näkemykseen pelin ja työskentelyn onnistumisesta. Palaute on pyydetty siitä syystä sekä rehtorilta että kuraattorilta, koska he ovat molemmat olleet eri tavoin mukana prosessissa. Työelämän arviointilomakkeet ovat nähtävillä liitteissä 15 ja 16.

Työelämäyhteistyökumppania kohtaan toimittiin vastuullisesti ja panostaen avoimeen ja aktiiviseen vuorovaikutukseen. Koko opinnäytetyöprosessin ajan pidettiin aktiivisesti sähköpostitse yhteyttä sekä rehtoriin että koulun 3.–4.-luokkaa opettavaan opettajaan, joka toimii koululla myös vararehtorina. Toimintaa ja ratkaisuja arvioitiin kriittisesti koko työskentelyn ajan. Yhteistyökumppani antoi mahdollisuuden itsenäiseen työskentelyotteeseen, jonka avulla opinnäytetyön aikatauluun saatiin vaikuttaa työtä edistävästi. Rehtorille raportoitiin jokaisen työskentelyvaiheen jälkeen kertoen seuraavan työvaiheen sisällöstä. Vierailut ja oppilaiden informoiminen hoidettiin pääosin 3.–4.-luokan opettajan kanssa. Kokonaisuutena yhteistyöstä Särkijärven koulun kanssa jäi mukava ja vuorovaikutteinen olo. Opinnäytetyö pyrittiin tekemään kunnioittaen koulun omaa arkea, käyttäen mahdollisimman vähän koulun omia resursseja ja häiriten mahdollisimman vähän opetusta tai siihen osallistumista.

10.3 Työskentely

Tämä opinnäytetyö on pitänyt sisällään monia vaiheita, joissa on yhdistynyt tiedonkeruu, kehittämistyö, toiminnallisuus sekä arviointi ja sen pohjalta jatkokehittäminen. Työskentelyn osittainen haasteellisuus tiedostettiin ja siihen pyrittiin vaikuttamaan hyvällä aikataulutuksella sekä pilkkomalla työvaiheita pienempiin osiin. Työskentelyä tehostettiin jakamalla työtehtäviä ja kokoamalla tiedot lopuksi yhteen. Työskentely eteni ilman suurempia haasteita. Hyvällä tutkimussuunnitelmalla ja varautumalla suunnitelmien muutoksiin pystyttiin edistämään työtä tehokkaimmin.

Työskentely oli sopivan joustavaa ja eteenpäin vievää. Ajatuksille ja pohdinnalle annettiin tilaa. Opinnäytetyössä noudatettiin Laurea-ammattikorkeakoulun ohjeistuksia sekä arviointikriteerejä. Arviointikriteerien avulla arvioitiin onnistumista jo työskentelyn aikana ja sitä, onko työ menossa haluttuun suuntaan. Teoreettista viitekehystä rakennettiin tutkimalla ilmiöön liittyviä käsitteitä ja avaamalla niitä. Teoriaosuudessa pyrittiin mahdollisimman loogiseen ja selkeään kokonaisuuteen, jossa olisi perusteltuna niiden linkittyminen tähän opinnäytetyöhön.

Opinnäytetyössä pyrittiin käyttämään toimintatutkimukselle sopivia tutkimusmenetelmiä ja tutkimaan aihepiiriä riittävän monesta näkökulmasta.

Työskentelyn vahvuuksiksi nousivat jatkuvan vuoropuhelun ylläpitäminen, ääneen ihmettely ja ideointi. Kirjoittamisen prosessin jatkuvuus oli myös tärkeää. Laaja-alainen tiedon etsiminen tietopohjaa varten koettiin tärkeäksi. Teoreettista tietopohjaa muokattiin myös kyselyissä nousseiden aiheiden mukaan. Hirsjärven, Remeksen ja Sajavaaran (2009, 33) mukaan kirjoittaminen aktivoi ajattelua, kirjoittaessa auki aihepiirin lähdekirjallisuudesta löytyvää tietoa, voi nähdä helpommin, onko teorialiedossa aukkoja. Nykyisillä tekstinkäsittelyohjelmilla tekstin loputon muokkaaminen on helposti mahdollista.

Opinnäytetyön tekeminen työparityöskentelynä mahdollisti jatkuvan reflektion, jota pidettiin yllä viestein, puheluin sekä kasvokkain tapaamalla. Työskentely eteni johdonmukaisesti alusta loppuun asti. Hyvä ja toimiva yhteys yhteistyökumppanin sekä kehittämistyössä olleiden oppilaiden kanssa koettiin onnistumiseksi. Myös opinnäytetyön tärkeimmäksi seikaksi nostettu oppilaiden osallisuuden toteutuminen Covid19:n aiheuttamissa olosuhteissa onnistui yli odotusten. Ennalta-asetetut kehittämisen tavoitteet onnistuttiin saavuttamaan hyvän yhteistyön keinoin. Sisällöllisen tavoitteen lisäksi myös visuaalinen ilme saatiin toteutettua toivotulla tavalla, eikä teknisessä toteutuksessa jouduttu turvautumaan kompromisseihin.

11 Luotettavuus ja eettisyys

Eettiset periaatteet ohjasivat opinnäytetyöskentelyä koko prosessin ajan. Valintoja mietittiin eettisestä näkökulmasta ja sen avulla pyrittiin tekemään eettisesti kestäviä ratkaisuja. Eettisesti kestävä menettely tarkoittaa esimerkiksi, että saatuihin tuloksiin voidaan luottaa ja niiden oikeellisuus ei ole kiistanalainen. Luotettavuus syntyy siitä, että opinnäytetyössä tutkitaan niitä asioita, joihin tutkimuskysymykset liittyvät. (Tutkimuseettinen lautakunta 2019; Kananen 2014, 125).

Kananen (2014, 15–16) avaa teoksessaan toimintatutkimuksen eroavaisuuksia muihin tutkimuksiin. Eettisesti tarkasteltuna tutkija eli tässä tapauksessa opinnäytetyön tekijä, ei saa tieteellisen tutkimuksen ohjeiden mukaan vaikuttaa tutkittavaan ilmiöön. Kananen (2014, 16) esittää kuitenkin, että suurin eroavaisuus muihin tutkimusstrategioihin on, ettei tätä sääntöä voida toimintatutkimuksessa täysin noudattaa. Opinnäytetyön vaiheissa saatua tietoa ja kyselyissä ilmenneitä parannusehdotuksia voidaan käyttää työn parantamiseen, jos tekijät kokevat sen tarpeelliseksi. (Kananen 2014, 16.) Kehittämistyön suunta muokkaantui oppilailta, opettajilta sekä oppilashuollon kuraattorilta tulleiden ideoiden pohjalta analyysimenetelmien avulla. Kehittämistyöhön vaikutti myös se, mitä opinnäytetyön näkökulman kannalta oli pidettävänä

tärkeinä seikkoina. Luotettavuuden lisäämiseksi nämä näkökulmat pohjasivat tutkittuun ja huolella valittuun teoria-aineistoon.

Tutkimusetiikan lähtökohtiin kuuluu rehellisyyden, huolellisuuden ja tarkkuuden tunnustaminen. Tiedonhankinnan sekä tutkimus- ja arviointimenetelmien on oltava tieteelliseen tutkimukseen kuuluvan kriteeristön mukaisia. Opinnäytetyö pohjautuu huolella tehtyyn suunnitelmaan, jonka pohjalle lopullinen opinnäytetyöraportti rakentuu. Tietojen oikea tallentaminen sekä luvista huolehtiminen kuuluvat myös tutkimuseettisesti laadukkaaseen työskentelyyn. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2012.) Annettujen ohjeistusten ja opinnäytetyön tekemiseen liittyvien yleisten käytäntöjen noudattaminen oli tärkeää. Hyväksytty tutkimussuunnitelma oli merkkinä, että työllä oli myös Laurea-ammattikorkeakoulun hyväksyntä. Näin oli helppo edetä seuraavaan vaiheeseen ja hakea tutkimuslupaa ja muita asiaan kuuluvia lupia. Tutkimusluvassa selvennettiin henkilötietoja sisältävien materiaalien säilytystä. Henkilötietoja sisältäviä lomakkeita säilytettiin tutkimuksen ajan yhteistyökumppanin lukuissa tiloissa ja tutkimuksen päätyttyä ne hävitettiin. Opinnäytetyössä huolehdittiin henkilötietojen oikeanlaisesta käsittelystä ja yksityisyydensuojasta.

Oppilaat valikoituivat kehittäjäkumppaneiksi sen perusteella, että poissaolot tunneilta häiritisivät mahdollisimman vähän heidän työskentelyään. Näillä perusteilla oppilaista valikoitui mukaan myös sellaisia, jotka tuottivat helposti tekstiä kyselyihin ja antoivat suullista palautetta. Pelin kehityksen kannalta palautteiden monipuolisuus oli tärkeää ja se vei peliä kohti lopullista muotoaan. Pelin kehittämisessä oli jatkuvasti mielessä se, että peli tulee käyttöön oppilaille, jotka voivat olla haastavammassa tilanteessa kuin kehittäjäkumppaneina olleet oppilaat. Pelin kokonaisuutta arvioitiin kehitystyön ajan heikoimmassa asemassa olevien lasten näkökulmasta. Tärkein tavoite tässä opinnäytetyössä oli oppilaiden osallisuuden varmistaminen sekä huolen pitäminen siitä, että oppilailla olisi täysi vapaus muodostaa sekä sanoa ja kirjoittaa oma mielipide kehitetystä pelistä ja sen työvaiheista. Tätä vapautta korostettiin monessa eri yhteydessä. Osallistumisen vapaaehtoisuus tuotiin ilmi huoltajille sekä oppilaille suunnatuissa lupalomakkeissa. (liitteet 4 ja 5). Osallistuminen on aina vapaaehtoista, samoin kuin siitä kieltäytyminen (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019).

Toimintatutkimuksen luotettavuutta voidaan arvioida samoin kuin muita laadullisia tutkimusmenetelmiä. On tärkeää varmistaa, että tulosten selitykset ja tulkinnat käyvät yhteen ydinasioiksi nostettujen seikkojen kanssa. (Hirsjärvi ym. 2009, 231–232). Kvalitatiivisen tutkimuksen reliabiliteetti voidaan ajatella tulkinnan samankaltaisuutena, vaikka tulkitsija vaihtuisi, jonka vuoksi tulkinnan katsotaan olevan ristiriidatonta (Kananen 2014, 131). Tässä opinnäytetyössä tämä tarkoittaa sitä, että teoretieto myötäilee ja vahvistaa tuloksissa nousseita seikkoja. Työn onnistumista arvioitiin myös tutkimustiedon luotettavuuden kautta. Se tarkoittaa, että opinnäytetyö on keskittynyt selvittämään niitä seikkoja, joita tutkimuskysymyksissä on nostettu esiin ja sitä, että valittuja tutkimusmenetelmiä on käytetty oikein.

Tässä opinnäytetyössä hyödynnettiin Kanasen (2014) esittelemää toimintatutkimuksen luotettavuusarviointia, jonka avulla arviointi oli tarkoituksenmukaisempaa. Luotettavuusarviointia voi parantaa käyttämällä aineistotriangulaatiota, jossa on käytössä vähintään kolme erilaista tiedonkeruumenetelmää. (Kananen 2014, 122, 135.) Opinnäytetyössä tiedonkeruumenetelminä käytettiin havainnointia, haastattelua sekä kirjallisia dokumentteja ja aineistoja. Kanasen (2014, 135–137) toimintatutkimuksen luotettavuuden arviointimallin mukaisesti toteutetussa tulosten arvioinnissa keskityttiin arvioimaan, miten opinnäytetyössä onnistuttiin suhteessa opinnäytetyölle asetettuihin tavoitteisiin. Toimintatutkimuksen yleistettävyyttä laajemmalle joukolle ei ollut opinnäytetyön tavoitteena. Sen tarkoitus on palvella ensisijaisesti sitä yhteistyökumppania, jolle se tehdään.

Tutkimussuunnitelmaa varten tehtiin tarkka suunnitelma tulevasta teoriapohjasta ja käsitteistä, joita aihepiiriin liittyi. Työn edetessä teoria-aineisto laajeni ja yhtymäkohtia löytyi kehitettävän pelin aihepiireihin. Teoriaa ja käsitteistöä työstäessä huomattiin, että teoreettinen tietopohja oli vuoropuhelussa tutkimusosion kanssa ja sen avulla saatiin tukea työn seuraaviin vaiheisiin.

Toimintatutkimuksessa luotettavuutta voidaan arvioida parhaiten dokumentaation tarkkuudella. Vaikkei toimintatutkimuksen tuloksia voidakaan yleistää samalla tavalla kuin esimerkiksi kvantitatiivisessa tutkimuksessa, on tärkeää arvioida tutkimustulosten siirrettävyyttä dokumentaation avulla. Tulosten yleistettävyyttä tarkastellaan tutkimuksen lähtökohtien ja alkukuvauksen perusteella. Jos lähtökohtina olleet oletukset täsmäävät lopputuloksen kanssa, voidaan ajatella tulosten olevan siirrettävissä. (Kananen 2014, 134.)

Dokumentaatioon panostaminen, tarkat kirjaukset, kyselyaineistojen sekä haastatteluaineiston huolellinen säilyttäminen auttoivat raportointivaiheessa työskentelyn mahdollisimman tarkkaa kuvaamista. Myös työskentelyn apuna toiminut tutkimuspäiväkirja auttoi kirjoittamisen vaiheessa ja lisäsi osaltaan opinnäytetyön luotettavuutta. Tutkimuksen luotettavuus perustuu myös huolella valittuun lähdemateriaaliin, jossa on käytetty lähdekritiikkiä. Oikeaoppiseen merkitsemiseen sekä lähdeviitetiedoissa että lähdeluettelossa tulee kiinnittää huomiota. (Hirsjärvi 2009 ym. 113). Raportointivaiheessa lähdeviittauksiin ja lähdeluettelon oikeellisuuteen kiinnitettiin erityistä huomiota. Jokainen työvaihe pyrittiin tekemään huolella sekä kunnioittaen myös yhteistyökumppanin antamaa ajallista resurssia työhön. Arvostuksesta ja kiitollisena mahdollisuudesta tehdä opinnäytetyö yhdessä Särkijärven koulun oppilaiden ja henkilökunnan kanssa, työ haluttiin tehdä asiaan perehtyen ja antaen oma panos koulun tunne- ja turvataitokasvatukseen.

12 Johtopäätökset ja pohdinta

Reilu vuosi sitten itäneestä ajatuksesta kehittää tunne- ja turvataitoihin liittyvä lautapeli tietyn asiakasryhmän tarpeisiin, on edennyt siihen vaiheeseen, että koko pelin kehittämisen prosessi on käyty läpi. Alkuperäinen idea on ollut vain siemen, josta oppilaiden osallisuuden avulla kasvatettiin kaunis ja hyödyllinen kukka. Kokemuksena pelin kehittäminen oli suuri hyppy tunte mattomaan. Moni asia oli opeteltava alusta lähtien. Tähän opinnäytetyöhön liittyi myös monia sellaisia seikkoja, joita koulussa ei opeteta. Työskentely vaati paljon perehtymistä pelin toteutuksellisiin elementteihin, joita ilman ei tätä opinnäytetyötäkään olisi tehty.

Opinnäytetyönä toteutettiin kehittäjäkumppanien avulla lautapeli, joka on kehitetty ensisijaisesti palvelemaan kuraattorin työskentelyä tunne- ja turvataitoteemoissa sekä yksilötyössä kuin yhteisöä tukevissa pienryhmätilanteissa. Lautapelin sisältö suunniteltiin sopivan parhaiten 9–12-vuotiaille. Opinnäytetyön tavoitteena oli saada oppilaat osallisiksi kehittämistyötä ja tässä onnistuttiin pelisuunnittelun sekä testaamisen vaiheissa. Oppilaat saivat vaikuttaa pelilaudan ulkoasuun, pelimekaniikkaan sekä juonelliseen sisältöön. Oppilashuollon kuraattorilta sekä opettajilta haluttiin kuulla näkemys pelin sosiaalisista, tunne- ja turvataitokasvatuksellisista sekä pedagogisista tavoitteista. Koska peli kehitettiin pääosin kuraattorin työvälineeksi, pelin sisällölliset tavoitteet ja niihin pääseminen olivat etusijalla.

Teoreettinen viitekehys oppilashuoltotyön ja tunne- ja turvataitotyöskentelyn periaatteista loi pelin kehittämiseen selkeän tavoitteen. Pelin testaamisen kautta voitiin nähdä, että peli täytti sille asetetut vaatimukset parin testipelikerran ja korjausten jälkeen. Alkukartoituksen, toiminnallisen osuuden eli pelin prototyypin kehittämisen sekä pelin testaamisen vaiheisiin oli tutkimuksellisesta näkökulmasta tärkeää käyttää tarpeeksi aikaa. Liian nopea siirtyminen pelin viimeistelyvaiheeseen olisi voinut jättää tärkeimmät kehittämiskohteet piiloon. Tällöin oppilaiden osallisuus ei olisi välttämättä toteutunut suunnitellulla tavalla.

Opinnäytetyönä kehitetty tunne- ja turvataitojen lautapeli on otettu kehittäjäkumppanien keskuudessa hyvin vastaan. Sitä on pidetty kiinnostavana, hyvin tehtynä ja huippuhienona. Yhteistyökumppanilta saadun palautteen mukaan kehittämistyössä olleet oppilaat ovat olleet projektissa innoissaan mukana. Yhteistyö kumppanikouluun on ollut aktiivista, vuorovaikutteista sekä luottamukseen perustuvaa ja koululla odotetaan innolla lautapelin virallista käyttöönottoa. Testipelien sekä kuraattorin antama palaute vahvistavat tekijöiden omaa näkemystä siitä, että lautapelin kehittämisessä on onnistuttu kiitettävän hyvin.

Pelin avulla pystytään ottamaan puheeksi vaikeitakin asioita, tutustumaan toiseen tai pelaamaan peliä myös ilman suurempia ammatillisia tavoitteita. Pelissä on myös näkyvissä oppilaiden kädenjälki. Heidän ideoistaan nousseet toiveet mysteerin ratkaisusta, pelilaudan värikkydestä ja tehtäväkorteista saatiin toteutettua. Myös monia muita oppilailta tulleita yksityiskohtia saatiin peliin mukaan. Peliin haluttiin tuoda paikallisuutta ja se saatiin näkyviin pelilaudan

paikannimien muodossa. Pelin tekeminen oppilaiden eli kehittäjäkumppanien kanssa oli antoisaa ja opettavaista. Se toi tähän opinnäytetyöhön tärkeän näkökulman, mutta myös tarkoituksen tekemiselle. Lapsissa ollut innostus ja ilo tarttuivat aikuiseenkin. Lasten osallisuus oli tämän opinnäytetyön tärkein onnistuminen, josta kiitos kuuluu opinnäytetyöhön osallistuneille oppilaille, heidän huoltajilleen, rehtorille sekä opettajille.

Tämän opinnäytetyön kehittämisprosessi auttoi ymmärtämään koulun mahdollisuuksia oppilaiden hyvinvoinnin edistäjinä ja ylläpitäjinä. Koulu on oppilaan päivittäinen ympäristö, johon on helppo tuoda oppilasta tukevia rakenteita tarvittaessa lisää. Ennaltaehkäisevään työhön panostaminen vähentää kuormitusta myöhemmän vaiheen työskentelystä. Tunne- ja turvataitojen harjoittelu on hyvä esimerkki ennaltaehkäisevän työn keskeisestä sisällöstä. Jos lapsi tunnistaa uhkakuvia tai osaa toimia uhkaavissa tilanteissa tai jos hän tunnistaa paremmin tunnetilojaan ja pystyy välttämään sitä kautta tunteiden ylikuumentumista ja fyysistä tunnereaktiota, voidaan puhua hyvin merkityksellisestä ennaltaehkäisevästä työstä. Työllä voidaan vaikuttaa esimerkiksi kaveruustaitojen kehittymiseen, kiusaamisen ehkäisyyn sekä oppilaan turvallisuuden kokemuksiin.

Kuraattorin työnkuvassa on tärkeää kohdata lapsi ja nuori kunnioittaen heidän lähtökohtiaan. Monelle lapselle tai nuorelle voi olla helpompaa keskustella aikuisen kanssa toiminnallisuuden kautta. Toiminnallisuus voi yksinkertaisimmillaan olla piirtämistä, värittämistä, askartelua tai erilaisia pelejä. Vaikka kuraattorilla on työssään jo olemassa monia erilaisia menetelmiä ja pelejä pelataan aktiivisesti, koettiin tärkeäksi tehdä peli, jonka suunnitteluun saisi osallistua pelin kohderyhmä itse. Tunne- ja turvataidot ovat aina ajankohtainen aihe ja työvälineitä kasvatustyöhön tarvitaan. Aiheen ajankohtaisuudesta kertoo myös Suomen hallituksen tuore 14 kohdan toimenpidelistaus kiusaamisen vähentämisen tueksi. Listauksessa on tunnistettu yhdeksi tärkeäksi teemaksi tunne- ja vuorovaikutustaitojen vahvistaminen. Kiusaamiseen puuttumisen keinoista kerätään tietoa ympäri Suomen ja niitä ryhdytään arvioimaan erikseen perustettavan arviointitoimielimen avulla. (Niemonen 2021.) Kiusaaminen on ollut esillä julkisessa keskustelussa etenkin viime aikoina koskien alaikäisten ja nuorten aikuisten väkivaltaisten tekojen määrän kasvua.

Tunne- ja turvataitokasvatus ei perustu siihen, että lapsia ohjeistetaan tuntemaan ja toimimaan tietyllä tapaa eri tilanteissa. On tärkeämpää opettaa lapsia laajentamaan ajatteluaan ja miettimään tunteita esimerkiksi toisen ihmisen näkökulmasta. Miltä toisesta tuntuu, kun teen tällä tavalla? Oman ajattelun kykyyn on hyvä kannustaa. Sinkkonen (2020, 109–111), Kuikka, Välimäki ja Parviainen (2017, 18) sekä Kirveslahti, Sivén, Vahala ja Vihunen (2016, 186) esittelevät teoksissaan alakouluikäisen tunnekehityksen osittaista puutteellisuutta ja sen vaikutuksia tuntea empatiaa ja ymmärtää syy-seuraussuhteita. Tunnetaidot kehittyvät hyvin yksilöllisesti.

On tärkeää, että lasten kanssa työskentelevät aikuiset tunnistavat nämä seikat ja tukevat taitojen kehittymistä mahdollisimman ennaltaehkäisevästä näkökulmasta. Pelin ajatuksena oli rohkaista oppilaita miettimään vastauksia toisen ihmisen tilalle asettuen ja ratkaisemaan tilanteita, jotka vaativat rohkeutta asettua heikomman puolelle. Pelin tavoitteena ei ollut antaa valmiita vastauksia vaan herätellä ajattelemaan olemassa olevia vaihtoehtoja itse.

Tämä opinnäytetyö toteutettiin kokonaan Covid19:n aikana, joka aiheutti pohdintaa ja epävarmuutta työn joka vaiheessa. Vaikka pahimmat skenaariot eivät opinnäytetyön kohdalla toteutuneetkaan, oli mahdollisesti muuttuviin suunnitelmiin varauduttava jotenkin. Poikkeuksellisessa tilanteessa koulujen ohjeistukset vierailijoista olisivat voineet muuttua lyhyelläkin varoitusajalla ja siksi opinnäytetyön toteutukselle päädyttiin tekemään varasuunnitelma. Alkuperäisen suunnitelman mukaan testipelaaminen oli ajateltu toteuttaa pääosin opinnäytetyöstä vastaavien opiskelijoiden toimesta. Kuitenkin tarpeen vaatiessa testipelaamisen vaihe olisi toteutettu hyödyntäen etäyhteyksiä ja ulkotiloja sään salliessa. Testipelaaminen olisi voitu järjestää opettajien ja kuraattorin johdolla. Varasuunnitelmilla haluttiin varmistaa, että opinnäytetyön tavoitteet täyttyisivät ja jokainen työvaihe voitaisiin tehdä kunnolla Covid19:sta huolimatta. Opinnäytetyö saatiin kuitenkin toteutettua näiltä osin alkuperäisen suunnitelman mukaisesti. Isossa projektissa on tärkeää tehdä varasuunnitelmia, jotta työskentely ei vaikeudu tai lopu, jos olosuhteet muuttuvat.

Lautapelin elämä on vasta alussa. Se on nyt kehitetty prototyypistä valmiiksi versioksi ja innokkaana odottava koulu ottaa sen vastaan. Pelin toivotaan olevan aktiivisessa käytössä kuraattorin ja mahdollisuuksien mukaan opettajienkin työvälineenä. Lajusen, Andellin ja Ylenius-Lehtosen (2019) esille nostamat tunne- ja turvataitokasvatuksen periaatteet lasten itsetuntemuksen lisäämisestä, vuorovaikutus- ja kaveruustaitojen tukemiseen olivat osa lautapelin kehittämisen taustalla olleista tavoitteista. Näiden taitojen kehittymistä pelin avulla ei voitu vielä havaita. Vaikuttavuuden tarkempaa arviointia voi alkaa tutkia, kun peli on ollut käytössä pidemmän aikaa. Pelin vaikuttavuutta on mahdollista tutkia esimerkiksi ylemmän ammattikorkeakoulututkinnon opinnäytetyönä tai muuna tutkimustyönä.

Lautapeli kohtaamisen välineenä on tuote, jota voi halutessaan kehitellä vielä pidemmälle. Jatkokehittämisen mahdollisuutena voidaan pitää uusien näkökulmien lisäämistä peliin tekemällä lisää tehtäväkortteja eri aihepiireistä tai laajentamalla jo olemassa olevia. Jatkokehittämisen yhtenä väylänä voisi myös olla yhteistyö erilaisia pelejä tuottavan yrityksen kanssa, jolloin pelille saataisiin uutta näkemystä pelisuunnittelun ammattilaisilta.

Maailma on teknologiakehityksen myötä muuttunut toimimaan osittain sosiaalisen median kanavissa ja maailmoissa, joista monilla tämän hetken aikuisilla on vain pintakäsitys. Lapsilla ja nuorilla on aikuisiksi kasvaessaan edessä monia tilanteita, joissa heidän täytyy tietää, mikä on soveliaista toimintaa. Lajunen, Andell ja Ylenius-Lehtonen (2019) pitivät tärkeänä myös sitä,

että tunne- ja turvataitokasvatusta tarjottaisiin kouluissa tasapuolisesti jokaiselle ennaltaehkäisevästä näkökulmasta. Tällöin voitaisiin vaikuttaa myös kaikista heikoimmassa asemassa oleviin lapsiin ja nuoriin, joilla voi olla enemmän riskejä joutua häirinnän ja muun epäsovivan käytöksen kohteiksi. Tunne- ja turvataitokasvatuksen avulla on mahdollisuus vaikuttaa lasten ja nuorten parempaan ja hyvinvoivaan tulevaisuuteen muuttuvassa maailmassa.

Lähteet

Painetut

- Aaltonen, J. 2012. Turvataitoja nuorille. Opas 21. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.
- Gray, D., Brown, S. & Macunifo, J. 2010. Game Storming, A playbook for Innovators, Rulebreakers, and Changemakers. 10 Essential for Game Storming. England: O'Reilly Media.
- Gråsten-Salonen, H. & Mehtiö, M. 2017. Koulun sosiaalityö osana opiskeluhoitoa. Teoksessa Kananoja, A., Lähteinen, M. & Marjamäki, P. (toim.) Sosiaalityön käsikirja. Helsinki: Tietosanomaa, 362-376.
- Haapaniemi, R. & Raina, L. 2014. Rakenna oppiva ryhmä. Pedagogisen viihtymisen käsikirja. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Helenius, J., Korhonen, U. & Mäkelä, M. 2017. Mun elämä. Ohjausmateriaalia erityisopetukseen. Helsinki: Opetushallitus.
- Hintikka, J. 2018. Tunteet ja käyttäytyminen hallintaan. Tunnetaitojen opettaminen Aggression portaat -opetusohjelman avulla. 3. painos. Turku: JK-Kustannus ja koulutus.
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2009. Tutki ja kirjoita. 15. painos. Helsinki: Tammi.
- Honkanen, E. & Suomala, A. 2009. Oppilashuollon käsikirja. Helsinki: Tammi.
- Hotulainen, R., Lappalainen, K. & Sointu, E. 2014. Lasten ja nuorten vahuuksien tunnistaminen. Teoksessa Uusitalo-Malmivaara, L. (toim.) Positiivisen psykologian voima. Jyväskylä: PS-kustannus, 264–280.
- Juusola, M. 2015. Hyvän kaveruuden avaimet. 7–11 -vuotiaat. Sosiaalisten taitojen treenikirja. Helsinki: Voimakirja.
- Juusola, M. 2015. Minä en suostu kiusattavaksi! 7–13 -vuotiaat. Jämäkkyystaitojen valmennus. Helsinki: Voimakirja.
- Jääskinen, A-M. & Pelliccioni, S. 2017. Mitä sä rageet? Tunteita sikanolosta sairaan siistiin. Helsinki: Lasten Keskus ja Kirjapaja.
- Kananen, J. 2014. Toimintatutkimus kehittämistutkimuksen muotona. Miten kirjoitan toimintatutkimuksen opinnäytetyönä? Jyväskylän ammattikorkeakoulun julkaisuja 185. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu.
- Kirveslahti, K., Sivén, T., Vahala, M. & Vihunen, R. 2016. Kasvun aika. 1.–5. painos. Helsinki: Sanoma Pro.
- Korhonen, E. 2017. Unohdetut luontokohteet Askolassa. Askola: Oivallusvaara.
- Kuusela, M. & Lintunen, T. 2010. Sosioemotionaalisten taitojen harjaannuttaminen ja tuki koulussa. Teoksessa Joronen, K. & Koski, A. (toim.) Tunne- ja sosiaalisten taitojen vahvistaminen kouluyhteisössä. Tampere: Tampereen Yliopistopaino, 119–137.
- Lahtinen, A. & Rantanen, J. 2019. Tunnetaidot opetustyössä. Opas haastaviin tilanteisiin. Jyväskylä: PS-kustannus.

- Lahtinen, N. & Haanpää, S. 2015. Oppilashuolto perusopetuksessa - näkökulmia moniammatillisen yhteistyön toimivuuteen. Teoksessa Hakalehto, S. (toim.) Lapsen oikeudet koulussa. Helsinki: Helsingin Kamari, 132-169.
- Mahkonen, M. 2015. Uusi oppilashuoltolaki työvälteenä. 2. painos. Helsinki: Edita Publishing.
- Manninen, T. 2007. Pelisuunnittelijan käsikirja. Ideasta eteenpäin. Oulu: Kustannus Oy Rajalla.
- Mattila, J. 2014. Herkkyys ja sosiaaliset pelot. Helsinki: Kirjapaja.
- Meske, C., Brockmann, T., Wilms, K. & Stieglitz, S. 2017. Social Collaboration and Gamification. Teoksessa Stieglitz, S., Lattemann, C., Robra-Bissantz, S., Rüdiger, Z. & Brockmann, T. (toim.) Gamification. Using Game Elements in Serious Contexts. Switzerland: Springer Nature, 93–110.
- Mäkinen, P., Raatikainen, E., Rahikka, A. & Saarnio T. 2011. Ammattina sosionomi. 1.–2. painos. Helsinki: WSOYpro.
- Nivala, E. & Ryyänen, S. 2019. Sosiaalipedagogiikka. Kohti inhimillisempää yhteiskuntaa. Helsinki: Gaudeamus.
- Nurmi, R., Sillanpää, A. & Hannukkala, M. 2015. Hyvää mieltä yhdessä. Käsikirja alakoululaisen mielenterveyden edistämiseen. 3.painos. Helsinki: Suomen Mielenterveysseura.
- Pojjula, S. 2007. Lapsi ja kriisi. Selviytymisen tukeminen. Helsinki: Kirjapaja.
- Saari, M. 2018. Löydä lautapelit. Vantaa: Avain.
- Sinkkonen, J. 2020. Onnellinen lapsi. Helsinki: WSOY.
- Sinkkonen, J. & Korhonen, L. 2015. Pulassa lapsen kanssa. Helsinki: Duodecim.
- Suontausta-Kyläinpää, S. 2010. Yhteistyö kouluyhteisössä ja koulun ulkopuolisten tahojen kanssa. Teoksessa Joronen, K. & Koski, A. (toim.) Tunne- ja sosiaalisten taitojen vahvistaminen kouluyhteisössä. Tampere: Tampereen Yliopistopaino, 95–116.
- Toivakka, S. & Maasola, M. 2017. Itsetunto kohdalleen! Harjoituksia itsetuntemuksen ja vuorovaikutustaitojen oppimiseen. 3. painos. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Vilkkä, H. & Airaksinen, T. 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Tammi.
- Wallin, A. 2011. Sosiaalityö koulussa. Avaimia hyvinvointiin. Helsinki: Tietosanoma.

Sähköiset

- Ala-Luhtala, R., Lottes, I. & Valkama, S. 2014. Tutkimustietoa lapsiin kohdistuneesta kaltoinkohtelusta. Teoksessa Valkama, S. & Ala-Luhtala, R. (toim.) Tunne- ja turvataidot osaamiseksi. Jyväskylän Ammattikorkeakoulun julkaisuja 194. Jyväskylä: Jyväskylän Ammattikorkeakoulu, 17–23. Viitattu 13.1.2021. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/85998/JAMKJUL-KAISUJA1942014_web.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Anttilainen, M. 2020. Askolassa sijaitsevalle Huuvari-Särkijärvelle kyläpalkinto ja kunniataulu. Askolan kunta. Viitattu 17.1.2021. <https://www.askola.fi/askolassa-sijaitsevalle-huuvari-sarkijarvelle-kylapalkinto-ja-kunniataulu/>

Huurre, T., Santalahti, P., Anttila, N. & Björklund, K. 2015. Mielenterveyden ja tunne- ja vuorovaikutustaitojen edistämisen menetelmät ja käytännöt peruskouluissa. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos - tutkimuksesta tiiviisti 5. Viitattu 11.1.2021. https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/125821/URN_ISBN_978-952-302-038-2.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Hytti, T. 2020. ”Painavaa kepeyttä asiakastyöhön” - Miksi leikillisyyttä ja pelillisyyttä kannattaa hyödyntää sosiaalisessa kuntoutuksessa ja sosiaalityössä? PRO SOS -hanke. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Viitattu 18.1.2021. [Painavaa kepeyttä asiakastyöhön - katsaus tutkimukseen ja palautteeseen leikillisyydestä ja pelillisyydestä \(thl.fi\)](https://www.thl.fi/fi/web/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuuden-edistamisen-mallit/uudista-asiakastyota-luovasti-ja-leikkisasti/pelillisyyden-hyodyntaminen-sosiaalityossa)

Hytti, T. & Kukkonen, M. 2020. Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Viitattu 17.1.2021. <https://thl.fi/fi/web/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuuden-edistamisen-mallit/uudista-asiakastyota-luovasti-ja-leikkisasti/pelillisyyden-hyodyntaminen-sosiaalityossa>

Kerola, K., Kujanpää, S. & Kallio, A. 2019. Tunteesta tunteeseen – ihmismielen tarina kuvin ja sanoin. Tunnetaitojen oppimateriaali kasvatukseen ja erityiskasvatukseen, ohjaajan opas harjoituskirjaan. Opetushallitus. Viitattu 9.1.2021. <https://www.oph.fi/fi/oppimateriaali/tunteesta-tunteeseen-ohjaajan-opas/1-tunteet-mita-ne-ovat>

Kuikka, P., Välimäki, K. & Parviainen, T. 2017. Lapsen aivojen ja tunnesäätelyn kehitys. Aivotiedon jalostamo. Jyväskylän yliopisto. Viitattu 2.12.2020. https://issuu.com/universi-tyofjyvaskyla/docs/lapsen_aivojen_ja_tunnes_telyn_keh

Kuula, A. 2006. Toimintatutkimus. Luku 5.4. kokonaisuudesta Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Viitattu 14.10.2020. https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L5_4.html

Laakso, M-L. 2014. Lapsen kuuleminen ja osallisuus hyvinvoinnin perustana. Teoksessa Valkama, S. & Ala-Luhtala, R. (toim.) Tunne- ja turvataidot osaamiseksi. Jyväskylän Ammattikorkeakoulun julkaisuja 194. Jyväskylä: Jyväskylän Ammattikorkeakoulu, 24–30. Viitattu 13.1.2021. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/85998/JAMKJULKAISUJA1942014_web.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Lajunen, K., Andell, M. & Ylenius-Lehtonen, M. 2019. Tunne- ja turvataitoja lapsille. Tunne- ja turvataitokasvatuksen oppimateriaali. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Opas 39. 2. painos. Viitattu 24.9.2020. https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/126027/Tunne-%20ja%20turvataitoja%20lapsille_WEB.pdf?sequence=1&isAllowed=y

MIELI ry 2020. Jotain rajaa! –opetusaineisto kouluun. Viitattu 4.10.2020. <https://mieli.fi/fi/pelit-ja-teht%C3%A4v%C3%A4t/jotain-rajaa-opetusaineisto-alakouluun>

Niemonen 2021. Opetusministeri: "Jokainen kiusaamistapa on liikaa" - hallitus lisää tunnetaitojen opetusta ja poliisiyhteistyötä kiusaamisen kitkemiseksi. Yle Uutiset. Viitattu 30.1.2021. <https://yle.fi/uutiset/3-11756176>

Opetushallitus 2016. Perusopetuksen opetussuunnitelman ydinasiat. Viitattu 4.10.2020. <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/perusopetuksen-opetussuunnitelman-ydinasiat>

Pelikasvattajan käsikirja 2014. Viitattu 2.10.2020. <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>

Pelikasvattajan käsikirja 2 2019. Viitattu 2.10.2020. <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja2.pdf>

Pippuri, T. 2015. Koulun sosiaalityön asiakkuudet ja asiakasprosessit. Kvantitatiivinen tutkimus espoolaisista peruskoululaisista kuraattoripalveluissa. Sosiaalityön ammatillinen lisensiaatin-tutkimus. Tampereen yliopisto. Yhteiskunta- ja kulttuuritieteiden yksikkö. Tampere. Viitattu 17.1.2021. <https://www.sosnet.fi/loader.aspx?id=f649c044-5af8-4736-85eb-f1e21e211f40>

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006a. Luku 6.3.3 Strukturoitu ja puolistrukturoitu haastattelu. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Viitattu 19.1.2021. https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L6_3_3.html

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006b. Luku 7.2.1 Litterointi. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Viitattu 18.1.2021. https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L7_2_1.html

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006c. Luku 6.4 Havainnointi. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Viitattu 18.1.2021. https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L6_4.html

Sosnet 2021. Sosiaalityön työmenetelmät. Sosnet Yliopistoverkosto. Viitattu 17.1.2021. <https://www.sosnet.fi/Suomeksi/Soppi/Oppimateriaalit/Kaytannon-taidot/Tyomenetelmat>

Suomen Lions -liitto 2020. Lions Quest. Peruskoulutus päihinänkuuressa. Viitattu 4.10.2020. http://www.lionsquest.fi/tietoa_elamisentaitoja-koulutuksista/peruskoulutus_pahkinankuouressa/

THL 2020. Lasten ja nuorten hyvinvointi - Kouluterveyskysely 2019. Viitattu 4.10.2020. <https://thl.fi/fi/tilastot-ja-data/tilastot-aiheittain/lapset-nuoret-ja-perheet/lasten-ja-nuorten-hyvinvointi-kouluterveyskysely-2019>

Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2012. Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. Helsinki. Viitattu 7.10.2020. https://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK_ohje_2012.pdf

Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019. Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarviointi Suomessa. Viitattu 6.10.2020. https://tenk.fi/sites/tenk.fi/files/Ihmistieteiden_eettisen_ennakoarviointin_ohje_2019.pdf

Valkama, S. & Ala-Luhtala, R. 2014. Johdanto. Teoksessa Valkama, S. & Ala-Luhtala, R. (toim.) Tunne- ja turvataidot osaamiseksi. Jyväskylän Ammattikorkeakoulun julkaisuja 194. Jyväskylä: Jyväskylän Ammattikorkeakoulu, 9–11. Viitattu 13.1.2021. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/85998/JAMKJULKAI-SUJA1942014_web.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Julkaisemattomat

Hanhivaara, E. 2021. Perustietoa koulusta. Sähköposti 15.1.2021. Askolan kunta. Askola.

Hanhivaara, E. & Kalske, E. 2021. Palaute työskentelystä. Sähköposti 20.1.2021. Askolan kunta. Askola.

Mahlanen, T. 2020. Perusopetuksen kuraattorin haastattelu. 7.12.2020. Askolan kunta. Askola.

Mahlanen, T. 2021. Perusopetuksen kuraattori. Palautekeskustelu. 15.1.2021. Askolan kunta. Askola.

Mäntsälän kuraattorit 2018. Koulun sosiaalityön käsikirja. Mäntsälän kunnan esi- ja perusopetuksen koulun sosiaalityön käsikirja. Mäntsälän kunta. Mäntsälä.

Kuviot

Kuvio 1: Toimintatutkimuksen vaiheet (mukailtu kuviosta Kananen 2014, 55)	11
Kuvio 2: Koulun mahdollisuudet tukea oppilaiden mielenterveyttä (mukailtu kuviosta Nurmi, Sillanpää & Hannukkala 2015, 22).....	16

Liitteet

Liite 1: Oppilaan kyselylomake	57
Liite 2: Opettajan ja ohjaajan kyselylomake	58
Liite 3: Teemahaastattelurunko kuraattorille	59
Liite 4: Huoltajan suostumus oppilaan osallistumiseen	60
Liite 5: Oppilaan suostumus osallistumiseen.....	61
Liite 6: Pelin testaamisen lomake.....	62
Liite 7: Post It -menetelmä, oppilaiden vastaukset.....	63
Liite 8: Post It -menetelmä, opettajien vastaukset	64
Liite 9: Post It -menetelmä, kuraattorin vastaukset.....	65
Liite 10: Pelin prototyypin rakentamisen prosessikaavio	66
Liite 11: Havainnointi työkaluna.....	67
Liite 12: Pelin säännöt	68
Liite 13: Kuvia pelistä.....	69
Liite 14: Kuvia pelikorteista.....	70
Liite 15: Työelämän palaute, rehtori	71
Liite 16: Työelämän palaute, kuraattori	72

Liite 2: Opettajan ja ohjaajan kyselylomake

OPETTAJAN JA OHJAAJAN KYSELYLOMAKE

Kyselyyn vastataan nimettömästi

1. Pelaatteko lauta- tai korttipelejä omassa luokassa? Jos pelaatte, mitä pelejä pelaatte?

2. Onko teidän työssänne käytössä tunne- ja turvataitoihin liittyvää materiaalia?

a) Kyllä b) Ei

3. Koetteko tärkeäksi tunne- ja turvataidoista puhumisen oppilaiden kanssa?

a) Kyllä.

Miksi? _____

b) Ei. Miksi? _____

Mitkä seuraavista aihe-alueista koette tärkeimmiksi, joista pitäisi keskustella enemmän?

(numeroi 1-3 kolme tärkeintä, 1=tärkein)

- itsetunto ja sen vahvistaminen
- vahvuudet
- kaveritaidot
- somekäyttäytyminen
- omien rajojen asettamisen taidot
- lapsen oikeudet

Mitä seikkoja pitäisi ottaa huomioon lautapeliä suunnitellessa?

Mikä olisi teidän mielestänne sopiva pelinkesto aika?

Liite 3: Teemahaastattelurunko kuraattorille

TEEMAHAASTATTELURUNKO KURAATTORILLE

1. Käytätkö työssäsi erilaisia pelejä? Jos käytät, millaisia pelejä ja missä tilanteissa?
2. Jos käytät pelejä, mitä hyötyjä näet pelien pelaamisesta?
3. Millaisissa tilanteissa kokisit luontevaksi käyttää tunne- ja turvataitoja käsittelevää lautapeliä?
4. Mitä pitäisi sinun mielestäsi ottaa huomioon kehitettäessä lautapeliä 3—6-luokkalaisten tarpeet huomioiden?
5. Mitä odotuksia sinulla on liittyen kehitettävään lautapeliin?
6. Mikä olisi mielestäsi sopiva pelikerran kesto?
7. Onko sinulla ajatusta, mitä tavoitetta palvelemaan tämä lautapeli voisi olla olemassa? Kerro esimerkki kuvitellusta oppilaasta, jonka kanssa tätä peliä voisit käyttää.

Liite 4: Huoltajan suostumus oppilaan osallistumiseen

HUOLTAJAN SUOSTUMUS OPPILAAN OSALLISTUMISEEN

Hei!

Olemme Sosionomi AMK-opiskelijat Hanna Jokkala ja Tiina Rantalankila Laurea-ammattikorkeakoulusta. Opinnäytetyönämme kehitämme tunne- ja turvataitopelin opiskeluhuollon työvälineeksi Särkijärven kouluun. Opinnäytetyömme ajoittuu alustavan suunnitelman mukaisesti joulukuusta 2020 maaliskuuhun 2021.

Opinnäytetyömme on toiminnallinen ja monivaiheinen, koostuen kyselyistä, pelaamisesta sekä palautteesta ja arvioinnista. Oppilaiden kanssa avataan eri vaiheita keskustellen ja yhdessä toimien. Tavoitteenamme on mahdollistaa oppilaiden osallisuus pelin kehittämisprosessiin. Osallistuminen on oppilaille vapaaehtoista.

Keräämämme aineisto on luottamuksellista ja tietoja käytetään ainoastaan tähän opinnäytetyöhön. Aineistosta poistetaan kaikki mahdolliset tunnistetiedot kuten nimet, jonka myötä julkaisusta ei voi tunnistaa yksittäisiä henkilöitä. Opinnäytetyöprosessin päätyttyä aineisto tuhoetaan.

Lisätietoja:

Hanna Jokkala
puh. 0400 473 266
hanna.jokkala@student.laurea.fi

Tiina Rantalankila
puh. 040 7751 611

tiina.rantalankila@student.laurea.fi

Valitse vaihtoehdoista:

- Annan huollettavalle suostumuksen osallistumiseen.
- En anna huollettavalle suostumusta osallistumiseen.

Päiväys

Allekirjoitus ja nimenselvennys

Liite 5: Oppilaan suostumus osallistumiseen

OPPILAAN SUOSTUMUS OSALLISTUMISEEN

Hei!

Olemme Sosionomi AMK-opiskelijat Hanna Jokkala ja Tiina Rantalankila Laurea-ammattikorkeakoulusta. Opinnäytetyönämme kehitämme tunne- ja turvataitopelin opiskeluhuollon työvälineeksi Särkijärven kouluun. Opinnäytetyömme ajoittuu alustavan suunnitelman mukaisesti joulukuusta 2020 maaliskuuhun 2021.

Opinnäytetyömme on toiminnallinen ja monivaiheinen, koostuen kyselyistä, pelaamisesta sekä palautteesta ja arvioinnista. Käymme kanssasi eri vaiheita läpi keskustellen ja yhdessä toimien. Tavoitteenamme on mahdollistaa osallisuutesi pelin kehittämisprosessiin. Osallistuminen on sinulle vapaaehtoista.

Keräämämme aineisto on luottamuksellista ja tietoja käytetään ainoastaan tähän opinnäytetyöhön. Aineistosta poistetaan kaikki mahdolliset tunnistetiedot kuten nimet, jonka myötä julkaisusta ei voi tunnistaa yksittäisiä henkilöitä. Opinnäytetyöprosessin päätyttyä aineisto tuhotaan.

Valitse vaihtoehdoista:

- Osallistun.
- En osallistu.

Päiväys

Allekirjoitus ja nimenselvennys

Liite 6: Pelin testaamisen lomake

PELIN TESTAAMINEN

Täyttäkää tämä lomake yhdessä pelikerran jälkeen

Kyselyyn vastataan nimettömästi

1. Kuinka kauan pelin pelaaminen kesti?

2. Kuinka monta pelaajaa peliin osallistui?

3. Oliko peli

- a) helppo
- b) sopivan haastava
- c) liian vaikea

4. Tuliko pelissä kohtia, jossa ette tienneet, miten edetä?

a) Kyllä, kuvaile tilannetta

b) Ei

5. Oliko pelin kysymykset tai tehtävät kiinnostavia?

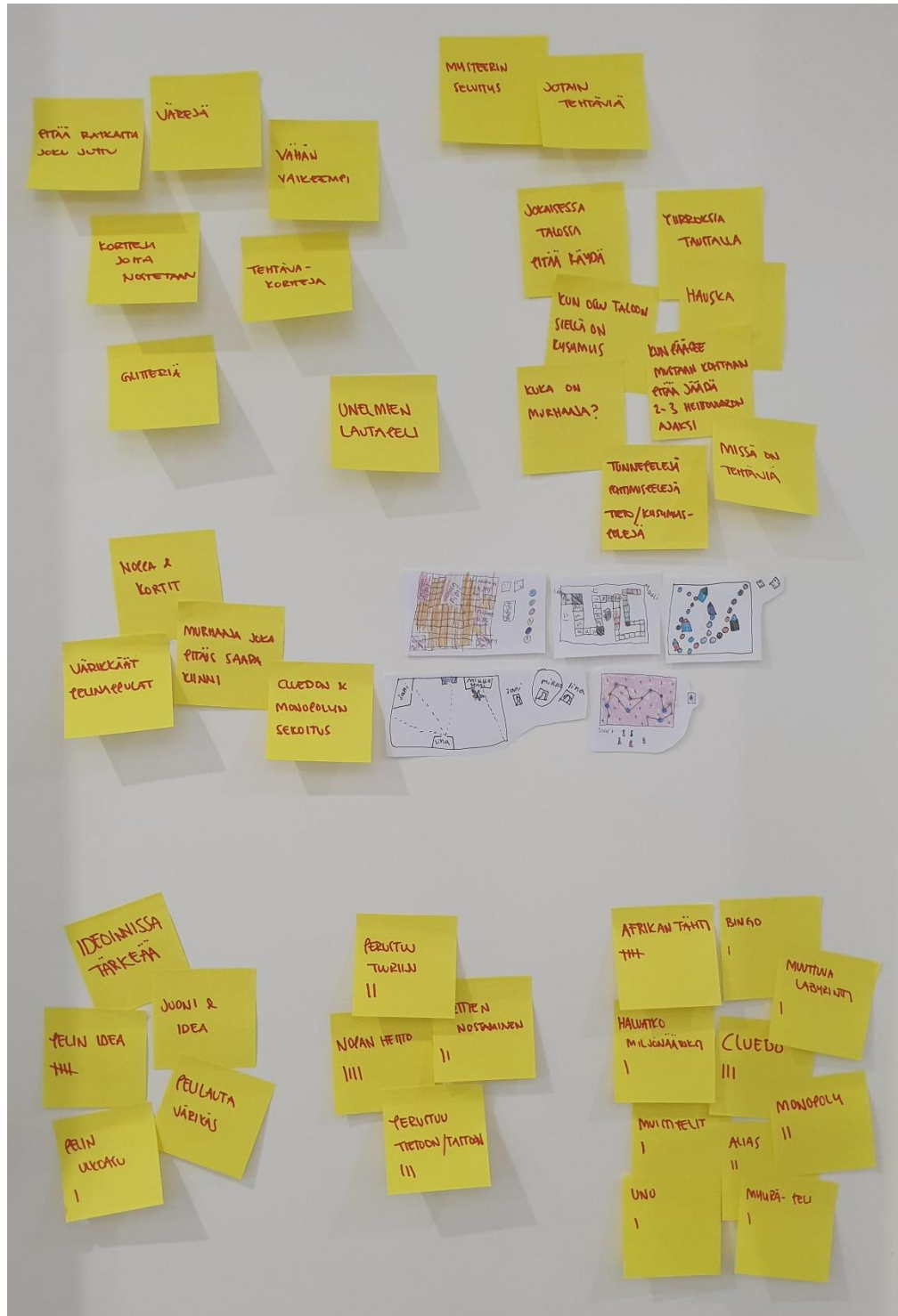
- a) Kyllä
- b) Ei. Miksi?

6. Mitä hyvää pelissä mielestänne oli?

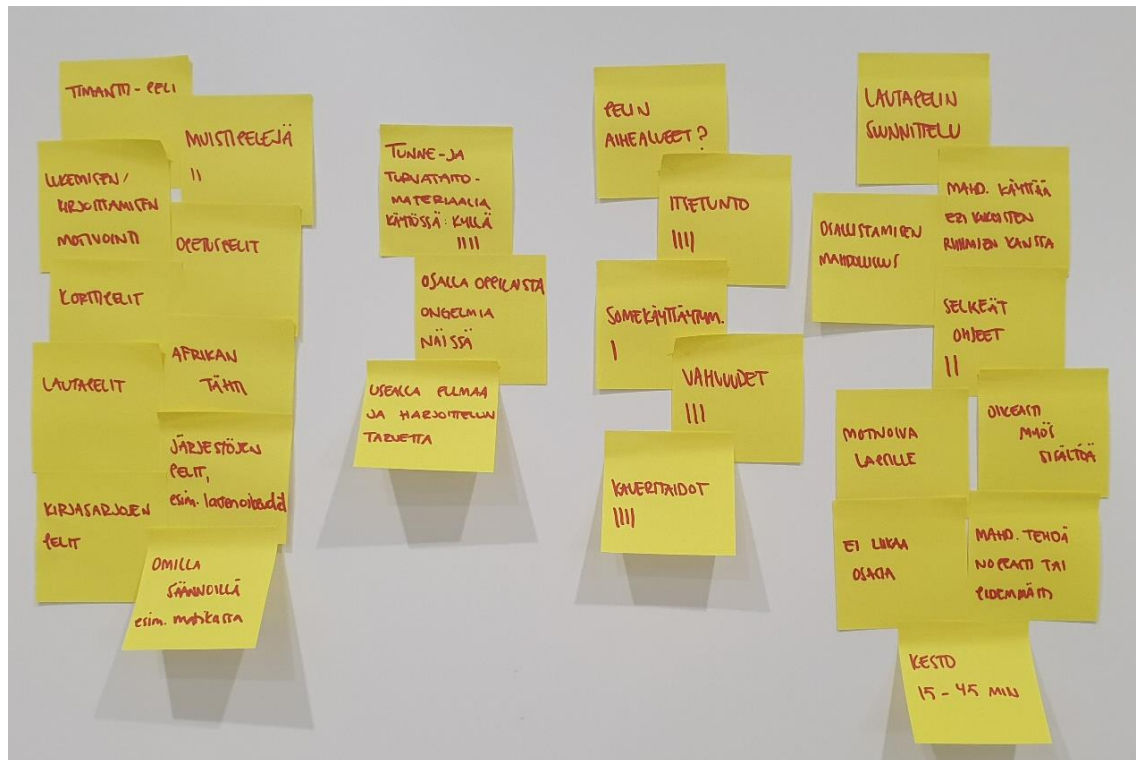
7. Mitä parannettavaa pelissä mielestänne oli?

8. Onko pelin ulkoasu kiinnostavan näköinen? Jos ei, mitä muuttaisit siinä?

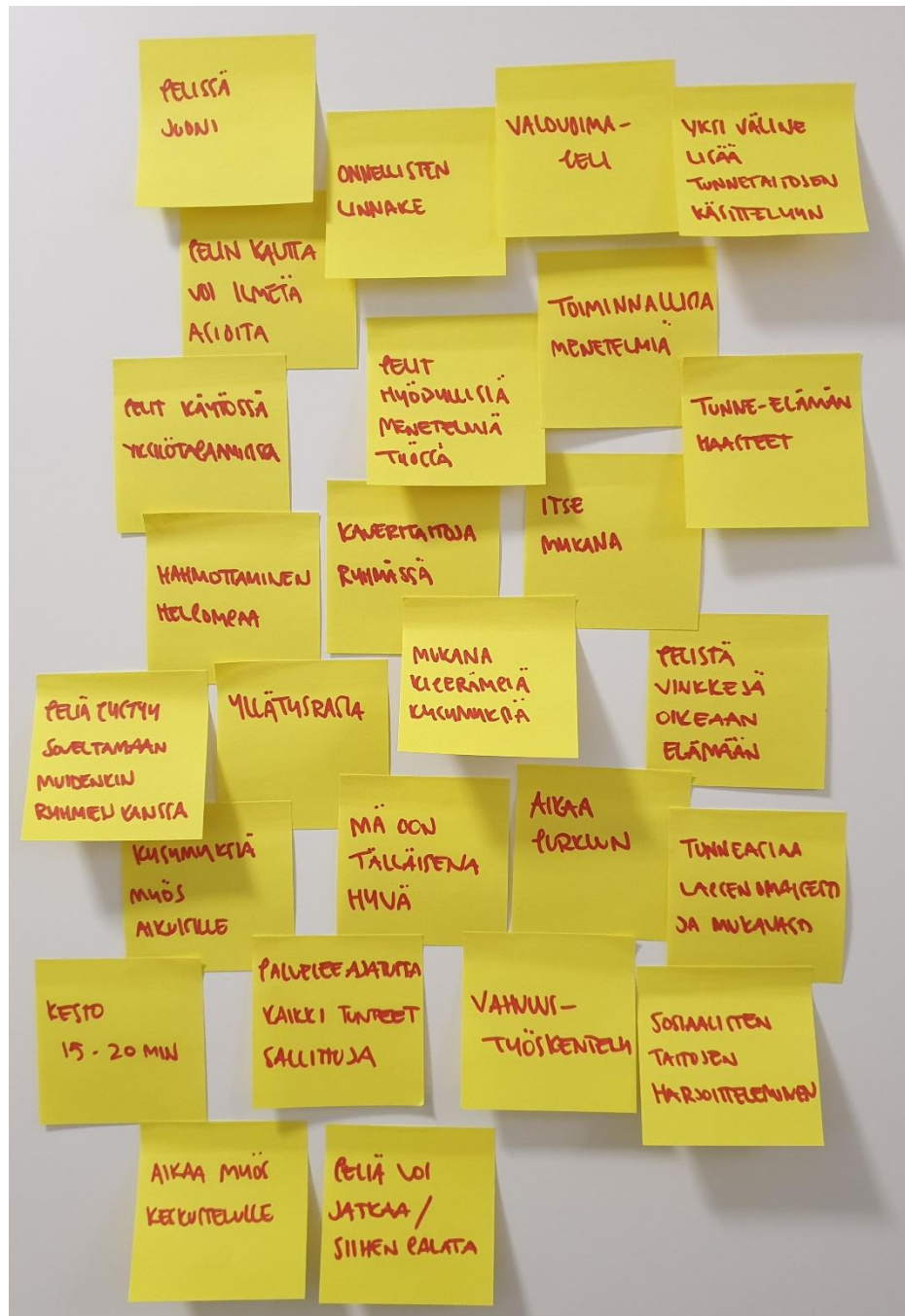
Liite 7: Post It -menetelmä, oppilaiden vastaukset



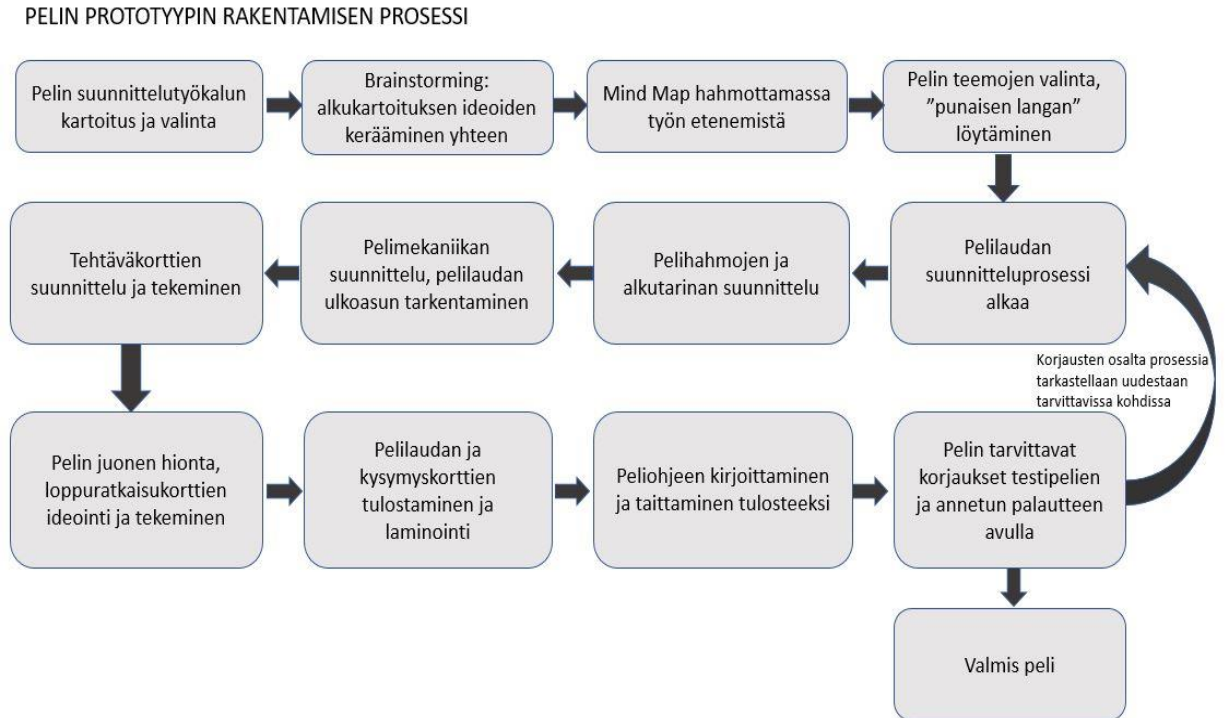
Liite 8: Post It -menetelmä, opettajien vastaukset



Liite 9: Post It -menetelmä, kuraattorin vastaukset



Liite 10: Pelin prototyypin rakentamisen prosessikaavio



Liite 11: Havainnointi työkaluna

ENSIMMÄINEN TESTIPELI 18.12.2020 3 PELAAJAA + AIKUINEN**Vihreällä oppilaiden kommentit****Punaisella omat huomiot pelinkulusta****Mustalla kaikkea muuta**

Meidän oma koulu.

Eli jos oon tässä (oranssissa) niin oon Karhukivellä.

Mistä saa tän (avain) kortin?

Tuleeks näistä sit pelinappuloita? (Eläinten kuvat)

Peli alkoi klo 10:13 Pitääkö saada yhteensä 10 kolikkoa vai pitääkö jokaisen saada?

-> **Voisiko potin kerätä yhdessä?**

Timanttikortti ensimmäisenä, ehkä pientä hämmennystä, mutta hyvin lähtee, aikuinen auttaa selittämisessä. Itsevarma – itsevarmuus.

Kolikopalkkion timantista voi antaa myös sille kuka arvaa oikein eli sekä selittäjälle, että arvaajalle.

Se, että kuljetaan joka suuntaan hämmentävää.

Eiks Askolassa oo oikeesti tää (Järvenhaltija)?

Paikkakortin tarina naurattaa. 😊 Paikkakortti – missä taitava? Hienosti vastaus sisarusten taidoista.

Myös toisen kortti omista taidoista helposti vastaus.

Timanttikortti – sanat adjektiiveiksi?

Paikkakortti – mistä huomaat, että joku on surullinen? Jos joku vaikka keinuu yksin.

Kaikkineen näistä helposti vastauksia.

Paljonko nyt on kolikoita, eikö kannattais laittaa niin et näkee?

Sääntöihin muutos -> kiertosuunta kaikille sama.

Oisin halunnu lähteä tohon suuntaan mut en tajunnu et tää peli menee niin nopee.

Timanttikortit lähtivät sujumaan hyvin. Hyvä, että korteissa vara valita mieluisin sana.

Vastattuasi jäät levähtämään Kaneli Ketun viereen -> naurattaa oppilaita. 😊 Myös muiden korttien sisältö hymyilyttänyt oppilaita, sekä tarinat että palkkiolauseet.

Rehellisyydestä vähän keskustelua.

Oku ja Joppe naurattaa aikuisia.

Pysähdyksiä taitaa olla sopiva määrä.

Vastattuasi joudut palauttamaan kaksi kolikkoa, kaikki hämmästy, mutta hyvällä.

Miltä kateus tuntui – hankala sanoittaa, mutta mietityttää, ei kivalta.

Saako se silti kolikon? Kun muut ei arvanneet, kyllä saa kun yrittää parhaansa.

Kiva jos sais kolikon, kun arvaa oikein.

Tääl on joku tämmönen Amerikan raha.

Palkkiolauseessa: sillä saitte yhteispelillä uuden vihjeen – ai minkä vihjeen?

Mä tiedän, et nyt se saa sen yhden kolikon. (Kilpailuhenkeä selvästi pelaajilla.)

Meidänkin kannattaa jatkaa, koska ei tiedä mitä tapahtuu. Voi tulla, että menetät kaksi kolikkoa. Ei ole pakko jäädä pysähdykselle, paitsi jos tulee taluku.

Säännöt johdonmukaisemmiksi – etteivät jätä kysymyksiä. Paitsi sen, että korteissa voi tapahtua mitä vaan.

Keskittyminen suuntautuu kolikkojen keruuseen ja voittamiseen etenkin loppua kohti. Kesto tässä vaiheessa 36 min – liian pitkä aika?

Kolikot käytännöllisiä siksi, että voi desinfioida.

No niin, sit nostat avainkortin.

Miks avainkortteja on monta? Pitäisikö olla vain yksi esillä per peli?

Avainkortin vastaus hymyilytti kaikkia. Klo pelin loputtua 10:53 eli kesto 40 min.

Voiks mäkin kipittää kotiin? Pelataan tää loppuun.

Myös toiseksi ja kolmanneksi tulleet haluavat lukea avainkortin ja lukevatkin ne.

Avainkorttien tarinat kiinnostavat ja aiheuttavat kommentointia – mm. ”surullista”.

Pelin todella loppuessa klo 10:56. Kiva kun oli Askolasta paikkoja.

Liite 12: Pelin säännöt

GUBBE KARHUN ARVOITUS

OKU ORAVA KUULEE, ETTEI KOULULLA TYÖSKENNELLYT TALONMIES GUBBE KARHU OLE TULLUT KESÄLOMIEN JÄLKEEN TAKAISIN TYÖPAIKALLEEN. KUKAAN EI OLE NÄHNYT VILAUSTAKAAN GUBBE KARHUSTA. OKU SAA KÄSIINSÄ KARTAN VIISAALTA PÖLLÖLTÄ, JOKA JOHDATTAÄ HÄNET TALONMIEHEN MYSTERIN JÄLJILLE.

VOISIKO ARVOITUS RATKETA KOULUN OPPILAIDEN AVULLA? PYSTYYKÖ OKU ORAVA YSTÄVINEEN RATKAISEMAAN, MITÄ TALONMIEHELLE OIKEIN TAPAHTUI?

OKU ORAVAN JA YSTÄVIEN TEHTÄVÄNÄ ON RATKAISTA TEHTÄVIÄ JA ARVOITUKSIA MATKAN VARRELLA. NÄISTÄ PALKINNOIKSIA HE SAAVAT KOLIKOITA, JOTKA VIEVÄT LÄHEMMÄS RATKAISUA. TUURILLAKIN ON OSANSA JA TEHTÄVÄ EI OLEKAAN NIIN HELPPÖ, KUIN ALUKSI SAATTAA VAIKUTTAÄ. KOLIKOILLA OKU YSTÄVINEEN SAA OSTAA AVAIMEN KOULUN KELLARISTA LÖYTYNEESEEN AARREARKKUUN. EHTIVÄTKÖ YSTÄVYKSET TAKAISIN KOULULLE ENNEN KUIN KELLARIN KATTO SORTUU JA PEITTÄÄ ALLEEN KUMMALLISEN MYSTERIN?

PELIN SÄÄNNÖT

PELIHAHMOJAT ASETETAAN SÄRKIJÄRVEN KOULUN RUUTUUN (ORANSI YMPYRÄ)

SUURIMMAN NUMERON NOPALLA HEITTÄNYT ALOITTAÄ PELIN

KOULULTA SUUNNATAAN ENSIN KOHTI KAIVOPUISTON KYNTTELIKKÖKUUSTA. PELISUUNTA MYÖTÄPÄIVÄÄN

PELISSÄ SAA PYSÄHTYÄ ORANSSEIHIN TAI VIOLETTEIHIN YMPYRÖIHIN. VAIKKA NOPAN SILMÄLUKU OLISI SUUREMPI

ORANSSEISSA YMPYRÖISSÄ PELAAJA NOSTAA TEHTÄVÄKORTIN

VIOLETEISSA YMPYRÖISSÄ PELAAJA NOSTAA TIMANTTIKORTIN

KUN PELAAJAT OVAT YHDESSÄ SAANEET TARVITTAVAN MÄÄRÄN KOLIKKOJA, LAHTEVÄT HE TAKAISIN KOULULLE.

ENSIMMÄISENÄ KOULULLE PÄÄSSYT PELAAJA SAA OSTAA KOLIKOILLAAN AVAINKORTIN, JONKA AVULLA GUBBE KARHUN ARVOITUS RATKEAA

PELI PÄÄTTY

PELIHAHMOJAT

JOPPE JÄNIS
PIENI JA VILKAS JÄNKSENPOIKANEN, JOKA MIELELLÄÄN KULKEE ISOMPIEN OPPILAIDEN PERÄSSÄ JA JOUTUU MYÖS SIKSI VÄLILLÄ ONGELMIN. HÄN ON POHJIMMILTAAN KILTTI JA OPETTELEE KOVASTI SANOMAAN MYÖS "EI", JOS EI JOKU ASIA TUNNU HÄNESTÄ KIVALTA.




SUMU SILI
UJO PIKKUSILI, JOKA PUOLUSTAA HELPOSTI ITSEÄÄN NOSTAMALLA PIKIT PYSTYYN TARKKAILEE MUITA ALUKSI HIEMAN ETÄÄLTÄ, MUTTA KUN LUOTTAMUS SYNTYY, SUMUSTA SAA ELINKÄISEN YSTÄVÄN. SUMU PITÄÄ AINA YSTÄVIENSÄ PUOLTA.



TALONMIES GUBBE KARHU
RAUHALLINEN, HARKITSEVA JA HIEMAN HAJAMELINEN TALONMIES ON KAIKKIEN TUTTU JA KOULUN OPPILAAT PITÄVÄT HÄNESTÄ KOVASTI. GUBBE HUOLEHTII KOULUN VIHITYYDYDESTÄ JA HÄNEN ERIKOISALAANSA ONKIN KOULUN LUKUISTEN VIHIERKASVIEN HOITAMINEN, VAIKKA GUBBE ON ISO JA HÄNEN ÄÄNENSÄ ON MÖREÄ. HÄN ON YSTÄVÄLLINEN JA HÄNELLÄ ON AINA AIKAA KERTOÄ OPPILAILLE TARNOITA HURJILTA NUORUUSVUOSILTAAN, KUN HÄN MATKASI YMPÄRI MAAILMAN



OKU ORAVA
PÖRRÖISEN TURKIN ALLE PILOUTUU MIETISKELEVÄ JA HERKKÄ PIKKUORAVA. OKU PITÄÄ MIELELLÄÄN HUOLTA MUISTA, MUTTA VÄLILLÄ UNOHTAA KAIKEN MUUN YMPÄRILTÄÄN, JOS NÄKÖPIIRISSÄ ON MEHEVÄ KÄPY.



PIKI PEURA
RAUHALLINEN JA HIENOSTUNEESTI KÄYTTÄYTYVÄ NUORI PEURA, JOLLA ON SELVÄT SUUNNITELMAT ELÄMÄSSÄÄN. VIHITYY MIELUUSTI OMISSA OLOISSAAN JA LIIKA METELI ÄRSYTTÄÄ HÄNTÄ, AUTTAA TOKI MUTTA PYYDETTÄESSÄ, MUTTA SAATTAA TÖKSÄYTTÄÄ JOTAKIN AJATTELEMATONTA, JOS ASIAT EIVÄT MENE HÄNEN TOIVOMALLAAN TAVALLA.




AIKUISILLE VINKKEJÄ
PELIN TARKOTUS ON OLLA KESKUSTELEVA JA SIKSI KORTTEISSA EI OLE ANNETTU VALMIKSI OIKEITA JA VÄÄRIÄ VASTAUKSIA. TÄRKEINTÄ ON LAPSEN POHDINTA JA KANNUSTAMINEN SIHEN.

PELISSÄ OPETELLAAN MYÖS HAASTAVAMPIEN TUNNESANOJEN MERKITYKSIÄ JA SIKSI PELIN IDEA VAATII AIKUISEN LÄSNÄOLOÄ JA OSALLISTUMISTA PELIN.

PELIN PITUUTEEN VOI VAIKUTTAÄ KERÄTTÄVIEN KOLIKOIDEN MÄÄRÄLLÄ. MÄÄRÄ VOI OLLA ESIMERKIKSI 5, 10 TAI 15 KOLIKKOA. HUOMIOI, ETTÄ PELISSÄ VOI MENETTÄÄ MYÖS KOLIKKOJA, JOTEN PELI VOI HELPOSTI KESTÄÄ KAUEMMIN.

KYSYMYKSET ON MUOTOILTU NIN, ETTÄ NIHIN VOI VASTATA SEKÄ LAPSET ETTÄ AIKUISET. AIKUNEN VOI MIETTÄÄ KYSYMYKSIÄ AIKUISEN NÄKÖKULMASTA TAI KERTOÄ, MITEN ITSE KOKI LAPSENA ASIOITA.

KANELI KETTU
KAIKKIEN IHAILEMA KAUNIS PUNATURKINEN KANELI HALUAA OLLA KAIKKIEN KAVERI. HÄN YRITTÄÄ OSALLISTUA JOKAISEEN LEIKKIIN JA TEKEMISEEN. KANELI ON KEKSELIÄS JA SIKSI MUKAVAA SEURAA. HÄNEN TÄYTYYSI KUTENKIN OPETELLA MYÖS KUUNTELEMAAN MUITA JOSKUS.



PELI ON TÖTEUTETTU LAUREA, AMMATTIKORKEAKOULUN OPINNÄYTETYÖNÄ VUONNA 2021. TEKIJÄT HANNA JOKKALA & TIINA RANTALÄNKILÄ

Liite 13: Kuvia pelistä



Liite 14: Kuvia pelikorteista

<p>Edessä on pieni oja, jonka yhä pääsee uppotukkeja pitkin.</p> <p>Joppe Jänis hyppii tukilta toiselle taitavasti ja pääsee vauhdilla eteenpäin.</p> <p>Missä asiassa sinä olet taitava?</p> <p>Vastattuasi saat kaksi kolikkoa.</p>	<p>Sumu Siik haluaa päästä tähystämään reittiä ylhäältä punn lattavasta.</p> <p>Hän oli hamuttua, kun se ei onnistu.</p> <p>Mitä taitoja sinä haluaisit oppia?</p> <p>Vastattuasi jätät yrittämään Sumu Siikin kaverina puhun kipeämistä yhden heittovuoron ajaksi.</p>	<p>Kaneli Ketu huomaa muiden ystäviensä etenevän reitillä vauhdikkaasti.</p> <p>Hän on ylpeä nopeista kavereistaan.</p> <p>Missä asiassa ystäväsi / sisaruksesi ovat taitavia?</p> <p>Vastattuasi saat yhden kolikon.</p>	<p>Joppe Jänistä hamuttua. Piki Peura on löytänyt metsästä marjoja ja Jopen vatsa kurnii räjähtä.</p> <p>Oletko joskus tuntenut kateutta? Miltä kateus tuntuu?</p> <p>Vastattuasi jätät etämään Jopen kaverina metsästä marjoja myös hänelle yhden heittovuoron ajaksi.</p>	<p>Kaneli Ketu näyttää haaveilevan sanomalmittäällä. Gubbe Karhun etointä taitaa väyittää. Pieni lepo tekeekin hyvää.</p> <p>Mistä sinä haaveilet?</p> <p>Vastattuasi jätät levähtämään Kaneli Ketun vierelle yhden heittovuoron ajaksi.</p>
<p>Piki Peura on arvan hiljaa edessäsi. Hän kuuntelee ääniä, jotka tuntuvat kuuluvan läheiseltä jirveltä. Lähdette yhdessä katsomaan, mistä ääni tulee.</p> <p>Missä asiassa tarvitaan keskittymisen taitoa?</p> <p>Vastattuasi saat yhden kolikon.</p>	<p>Joppe Jänis on jäänyt jummiin murtaan. Hän on hätäntynyt ja yrittää rauhoitella häntä.</p> <p>Missä tilanteessa olet auttanut muita?</p> <p>Jätät auttamaan Joppea yhden heittovuoron ajaksi, mutta saat avunaruosta yhden kolikon.</p>	<p>Koirikko on niin tiheä, ettet pysty eteneväsi. Oku Orava tulee auttamaan sinua ja matka jatkuu rivakasti yhdessä.</p> <p>Miten sinua on autettu?</p> <p>Vastattuasi saat yhden kolikon ja uuden heittovuoron.</p>	<p>Olet elänyt suunnasta ja huomaat laulana Sumu Siikin. Kerrot häpeissäsi, ettet tiedä oikeaa suunnata. Sumu Siik lohduttaa ja neuvoa mielellään sinua.</p> <p>Miltä avunpyytminen tuntuu?</p> <p>Vastattuasi saat yhden kolikon.</p>	<p>Piki Peura liittyy seuraasi kivikaisen pelun ajaksi. Piki Peura epäilee, ettet jaksa kävellä enää ja sinä et halua tunnustaa hänen olevan oikeassa.</p> <p>Milloin on vaikea olla rehellinen?</p> <p>Vastattuasi aruut Piki Peuralle 3 kolikkoa, koska hän kuuli karusasi. (kolikkoläistä)</p>



Liite 15: Työelämän palaute, rehtori



AMMATTIKORKEAKOULU
University of Applied Sciences

Työelämän palaute

8.12.2015/ba

Hyvä työelämän edustaja

Kiitos, että tarjositte Laurea-ammattikorkeakoulun opiskelijalle/opiskelijoille mahdollisuuden tehdä opinnäytetyö yrityksenne/organisaatioonne. Työelämän kehittäminen on tärkeä osa opinnäytetöidemme arvioinnissa. Pyydämmekin näkemystänne.

Yrityksen/organisaation nimi	Asholan kunta, Särkyjärven koulu
Työelämän edustajan/Arvioijan nimi ja tehtävänimike	Eeva Hanhinen, rehtori
Opinnäytetyön ohjaaja yrityksessä/organisaatiossa	
Opinnäytetyön tekijä/t	Hanna Jakkola ja Tiina Rantalankila
Miten yrityksenne/organisaatioonne hyödyntää tehtyä opinnäytetyötä?	Tehty lautspeeli tulee olemaan työkalunäkökulmasta kuin kurssattorille tunne- ja turvatoimen harjoittelussa ja kehittämässä.
Mitä uutta ja/tai odottamatonta tuli esille opinnäytetyöprosessin aikana tai tuloksissa?	Varsinaisesti mitään odottamatonta tai uutta ei tullut esille. Oli mielenkiintoista nähdä, miten lapset innostuivat lautspeelistä ja mielestänni tämä on paras palaute, mikä on mahdollista saada.
Miten kuvailisitte yhteistyötä opinnäytetyöntekijän/-tekijöiden kanssa?	Yhteistyö on ollut sujuvaa. Opiskelijat ovat kunnioittaneet koulun toimintatilaa ja koronatilanteen vuoksi annettuja ohjeistuksia.

Haluaisitteko jatkossakin tarjota opiskelijoillemme opinnäytetyön aiheita tai harjoittelupaikkoja?	
Miten haluaisitte kehittää yrityksenne/organisaatioonne ja Laurea-ammattikorkeakoulun yhteistyötä?	Kun koronatilanne sallii, on yhteistyötä mahdollista taas laajentaa opinnäytetöiden ja harjoitteluiden mahdollistamiseksi.

Paikka ja päivämäärä	10.2.-21. Asholassa
Työelämän edustajan/arvioijan allekirjoitus	[Signature]
Nimenselvitys	Eeva Hanhinen
Voitte palauttaa lomakkeen myös ilman allekirjoitusta sähköpostilla joko suoraan koulun ohjaajalle tai opinnäytetyöntekijälle, joka välittää viestin ohjaajalleen siten, että viestiketjusta näkyy allekirjoittajan sähköpostiosoite.	

Liite 16: Työelämän palaute, kuraattori

Hyvä työelämän edustaja

Kiitos, että tarjositte Laurea-ammattikorkeakoulun opiskelijalle/opiskelijoille mahdollisuuden tehdä opinnäytetyö yritykseenne/organisaatioonne. Työelämän kehittäminen on tärkeä osa opinnäytetöidemme arvioinnissa. Pyydämmekin näkemystänne.

Yrityksen/organisaation nimi	Askolan kunta
Työelämän edustajan/Arvioijan nimi ja tehtävänimike	Taru Mahlanen Koulukuraattori
Opinnäytetyön ohjaaja yrityksessä/organisaatiossa	
Opinnäytetyön tekijä/t	Hanna Jokkala Tiina Rantalankila
Miten yrityksenne/organisaatioonne hyödyntää tehtyä opinnäytetyötä? Tulen käyttämään peliä oppilashuollossa, kun tapaan oppilaita keskustelun välineenä. Koen varsinkin alakouluikäisten oppilaiden kanssa hyväksi, jos keskusteluissa voi käyttää mukana jotain toiminnallista tekemistä kuin vain kasvatusten keskustelua.	
Mitä uutta ja/tai odottamatonta tuli esille opinnäytetyöprosessin aikana tai tuloksissa? Minusta peli oli erittäin vaikuttava. Olen käyttänyt joitain pelejä oppilashuollossa mutta tämä peli vaikutti heti alkuun erittäin mielenkiintoiselta ja ajankohtaiselta ja toivon pian pääseväni käyttämään sitä. Tunnekasvatus on tärkeimpiä osa-alueita oppilastyössä ja pelinmaailman myötä siihen herää erilainen kiinnostus kuin vain keskustelun pohjalta. Peliin oli käytetty selkeästi paljon aikaa ja vaivaa ja se näkyi lopputuloksessa.	
Miten kuvailisitte yhteistyötä opinnäytetyöntekijän/-tekijöiden kanssa? Yhteistyö sujui erittäin hyvin. Opinnäytetyön tekijöillä oli kunnioittava asenne työnantajaansa kohtaan. He pitivät kaikki lupauksensa ja sanoivat, että heihin voi aina olla tarvittaessa yhteydessä.	
Haluaisitteko jatkossakin tarjota opiskelijoillemme opinnäytetyön aiheita tai harjoittelupaikkoja? Miten haluaisitte kehittää yrityksenne/organisaatioonne ja Laurea-ammattikorkeakoulun yhteistyötä?	
Paikka ja päivämäärä	Askola 5.2.2021
Työelämän edustajan/arvioijan allekirjoitus	
Nimenselvennys	Taru Mahlanen