

Mira Haapala & Maisa Laakkonen

KEHITTÄMISTYÖNÄ KORTTIPELI UHMAIKÄISTEN LASTEN KASVATUKSEN TUEKSI

Opinnäytetyö

Sosiaali- ja terveysalan ammattikorkeakoulututkinto

Sosionomikoulutus

2022



**Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu**

Tutkintonimike	Sosionomi (AMK)
Tekijä/Tekijät	Mira Haapala & Maisa Laakkonen
Työn nimi	Kehittämistyönä korttipeli uhmaikäisten lasten kasvatuksen tueksi
Toimeksiantaja	PeliNikkarit Oy
Vuosi	2022
Sivut	44 sivua, liitteitä 8 sivua
Työn ohjaaja(t)	Mauno Saksio

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyön aihe tuli toimeksiantajalta PeliNikkarit Oy:lta. Opinnäytetyön tarkoituksena oli kehittää korttipeli, joka tukee uhmaikäisen lapsen kasvatusta kotona sekä varhaiskasvatuksessa. Tavoitteena opinnäytetyössä oli vahvistaa kasvattajan ja lapsen välistä vuorovaikutusta sekä auttaa käsittelemään uhmaikään liittyviä haasteita. Korttipelin tavoitteena oli lisätä ymmärrystä uhmaikästä kehitysvaiheesta.

Aineistonkeruumenetelminä tässä opinnäytetyössä hyödynnettiin korttipelin sisältöön liittyvissä kysymyksissä puolistrukturoitua haastattelua sekä pelin raakaversioiden arvioinnissa kyselylomaketta. Puolistrukturoitu haastattelu toteutettiin varhaiskasvatuksessa eri ammattitaustaisille kasvattajille. Korttipeliä testanneet varhaiskasvattajat vastasivat Webropol-kyselylomakkeeseen. Kyselylomake sisälsi monivalintakysymyksiä ja avoimia kysymyksiä. Opinnäytetyön analysointi tehtiin kvalitatiivista eli laadullista tutkimusmenetelmää käyttäen. Haastattelun ja kyselyn vastauksista saatu aineisto analysoitiin luokittelulla sekä koodauksella.

Haastatteluiden vastauksista saatiin informaatiota pelin sisältöön suoraan kentältä kasvattajien käytännön kokemuksista uhmaikäisten lasten kasvatuksesta. Kyselystä saatujen vastausten perusteella varhaiskasvattajat pitivät korttipeliä tarpeellisena työvälineenä uhmaikäisten lasten kanssa työskentelyssä. Vastauksissa nostettiin esiin pelin visuaalisuus, vuorovaikutuksellisuus ja kohderyhmälle sopivuus. Korttipeliä pidettiin helppokäyttöisenä ja tarpeeksi yksinkertaisena lapsille ikätasoisesti.

Johtopäätöksenä toteutettu korttipeli vastasi asetettuja tavoitteita. Opinnäytetyön tuotoksena onnistuttiin luomaan korttipeli, joka vahvistaa kasvattajan ja lapsen vuorovaikutussuhdetta. Korttipelin rajaus ikäjakaumaltaan 3–5-vuotiaille lapsille, todettiin testaamisen jälkeen sopivaksi. Nuorimmille, 3-vuotiaille, pelaajille peli ei ollut liian monimutkainen pelata. Vanhimmille, 5-vuotiaille, pelaajille pelissä on tarpeeksi haastetta ja kehittävyttä.

Jatkokehittämissuhteena korttipeliin voisi lisätä aikuisille tarkoitettua korttipakan, jota voitaisiin pelata ilman lapsen osallistumista peliin. Tässä korttipakassa syvennyttäisiin enemmän aikuisen rooliin uhmaikäisen kehitysvaiheessa.

Asiasanat: uhmaikä, varhaiskasvatus, tuotekehitys, pelit

Degree title	Bachelor of Social Services
Author (authors)	Mira Haapala & Maisa Laakkonen
Thesis title	Card game to support the upbringing of children in the defiant age
Commissioned by	PeliNikkarit Oy
Time	2022
Pages	44 pages, 8 pages of appendices
Supervisor	Mauno Saksio

ABSTRACT

The subject of the thesis came the commissioner PeliNikkarit Oy. The purpose of this thesis was to develop a card game which supports the upbringing of children who are in the defiant age ("the terrible twos"). The card game can be used at home or in early childhood education and care. The objective of the thesis was to strengthen interaction between an educator and a child. Another objective was to help handle challenges associated with the defiant age. The goal of the card game was to add understanding towards the defiant age as a stage of child development.

The data collection methods in this thesis were a semi-structured interview and an inquiry form. The contents of the card game were provided by early childhood educators as part of the semi-structured interview. The inquiry form was used to estimate the early version of the card game. The early childhood educators who tested the game answered through a Webropol inquiry form. Consisting of multiple-choice questions and open-ended questions. The analysis was made using qualitative research. The material collected in the interview and inquiry form were analysed by categorization and coding.

The educators' answers were based on their own knowledge of raising defiant aged children in the field of early childhood education and care. The answers by the educators indicate that they viewed the card game as a useful tool with defiant aged children. The answers highlighted visuality of the game, interactivity, and suitability to the target group. The card game was seen as an easy-to-use and simple enough for the targeted age group.

As a conclusion the card game met the set objectives. The outcome of the thesis was a successfully made card game which strengthens interaction between the educator and the child. The age group of the card game was 3-5-year-old children, and this was confirmed suitable. The game was not too complicated for the youngest players, but it also brought enough challenge and was instructive for the oldest children who were playing.

Keywords: defiant age, early childhood education and care, product development, games

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	6
2	KEHITTÄMISTYÖN OSALLISTUJAT, KOHDE JA HYÖDYNSAAJAT.....	9
3	TOIMEKSIANTAJAN KUVAUS.....	10
4	TIETOPERUSTA JA KESKEISET KÄSITTEET.....	10
4.1	Pelit ja pelillisuus.....	10
4.2	Varhaiskasvatus.....	11
4.3	Positiivinen pedagogiikka ja positiivinen psykologia.....	12
4.4	Uhmaikä ja lapsen kasvuvaiheet.....	14
4.5	Vanhempien rooli kasvatuksessa.....	15
4.6	Vanhemmuuden haasteet.....	16
5	OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS JA TAVOITE.....	17
6	TYÖN TOTEUTUS.....	17
6.1	Toiminnallinen opinnäytetyö.....	17
6.2	Prosessin kuvaus.....	18
6.2.1	Ideointi- ja tavoitevaihe.....	19
6.2.2	Suunnitteluvaihe.....	20
6.2.3	Toteutusvaihe.....	25
6.2.4	Arviointivaihe.....	26
6.3	Kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimusmenetelmä.....	29
6.4	Eettisyys ja luotettavuus.....	30
7	TYÖVAIHEET JA AIKATAULU.....	32
8	LUVAT JA KUSTANNUKSET.....	34
9	TUOTOS.....	34
10	JOHTOPÄÄTÖKSET.....	40
	LÄHTEET.....	42
	LIITTEET	

Liite 2. Puolistrukturoitu haastattelu

Liite 3. Tutkittavien informointilomake

Liite 4. Tutkittavien suostumuslomake

1 JOHDANTO

Opinnäytetyön aiheena oli pelillisyyden hyödyntäminen vanhemmuuden tukemisessa uhmaikäisen lapsen kasvatuksessa sekä haastavan käytöksen ja tunteiden ymmärtämisessä. Opinnäytetyön tarkoituksena oli kehittää korttipeli, jota voitaisiin hyödyntää 3–5-vuotiaiden uhmaikäisten lasten kanssa. Kehittämistyön tavoitteena oli tuottaa uusia ideoita uhmaikäisen lapsen kasvatukseen ja auttaa vanhempia ymmärtämään lapsen haastavaa käytöstä sekä siihen liittyviä tunteita. Korttipelistä hyötyvät niin vanhemmat kuin varhaiskasvattajat. Tuotimme korttipelin toimeksiantajamme PeliNikkarit Oy:n käyttöön. Toimeksiantajamme odotukset sekä vaatimukset vaikuttivat pelin suunnitteluun ja toteutukseen. Toimeksiantajalta saimme tukea opinnäytetyön toteutuksen eri vaiheissa, sillä meillä oli mahdollisuus kysyä missä tilanteessa tahansa heidän neuvojansa ja mielipiteitään sekä pystyimme hyödyntämään toimeksiantajan ammattitaitoa pelin kehittämisessä.

Opinnäytetyön aihe on ajankohtainen ja tärkeä. Uhma ja oma tahto kuuluu jokaisen lapsen kehitykseen (Cacciatore ym. 2019, 9). Hankalat ja myrskyisät kehitysvaiheet, jolloin lasta ei ole tuntea omaksi itsekseen, voivat olla vanhemmille erityisen huolestuttavia. Yhtäkkiä rauhallinen ja iloinen lapsi muuttuukin kärsimättömäksi ja kiukuttelevaksi uhmaikäiseksi, joka haluaa toimia kaikissa asioissa päinvastoin, eikä ole tyytyväinen mihinkään vanhempien ehdottamiin asioihin. Kun lapsi käyttäytyy hankalasti ja kaikesta tulee riitaa, voivat vanhemmat uupua täysin. Tällaisessa tilanteessa vanhemmat saattavat kaivata jonkinlaista keinoa tai tapaa olla vanhempi niin, että tilanne rauhoittuisi ja asiat sujuisivat helpommin. (Alfvén & Hofsten 2012, 13, 15, 16, 18.) Pieni lapsi ilmaisee itseään vielä alkeellisesti ja kasvaessaan hän oppii kieltäytymään asioista uusilla, kehittyneillä tavoilla. Vanhemman rooli on tärkeä, sillä lapsi oppii parhaiten vanhempien näyttämästä mallista. (Cacciatore ym. 2019, 11.)

Lapset vielä opettelevat tunteiden ilmaisemista ja hallintaa, ja uhma, tahto sekä suuttumus ovat tunteita. Kaikki tunteet ovat osa elämää, eivätkä lapset ole tahallaan hankalia. Vaikeasti hallittavien tunteiden käsittelyn kautta kehitys menee eteenpäin kohti elämänhallintaa, rohkeutta, puolensa pitämistä,

itsenäisyyttä ja joustavuutta. Vanhemmat voivat auttaa lasta sekä itseään pärjäämään näiden vaikeasti hallittavien tunteiden kanssa. Parhaiten siihen auttaa suhtautumalla tunnepurkauksiin opetteluna ja osana lapsen tavallista kehitystä, mitä se onkin. (Cacciatore ym. 2019, 9–10.)

Uhmaikää pidetään monesti negatiivisena asiana, vaikka tosiasiallisesti uhma on välttämätön ja hyvä asia, joka auttaa lasta kypsymään ja kehittymään. Se johtaa positiiviseen, kun uhmaiän jälkeen lapsen maailma avautuu entisestään. Sen sijaan, että puhutaan uhmaiästä, voitaisiin sitä kutsua ennemminkin kehityksiä tai ”minä haluan ja osaan itse” -vaiheeksi. (Alfvén & Hofsten 2012, 13, 15.) Käytämme tässä opinnäytetyössä käsitettä uhmaikä, sillä se on yleisimmin tunnettu termi tästä lapsen kehitysvaiheesta ja se on pääsääntöisesti käytössä käyttämässämme lähteissä teoriapohjaa varten. Korttipelissä käytämme kuitenkin termiä tahtoikä, koska sillä on positiivisempi ulosanti kuin termillä uhmaikä. Korttipelimme pohjautuu positiiviseen psykologiaan, joten tahtoikä on siihen sopiva termi. Termin tahtoikä käyttö pelikorteissa oli erityisesti toimeksiantajamme toive ja otimme tämän huomioon käsitteen valinnassa.

Aihe tähän opinnäytetyöhön tuli toimeksiantajalta. Toimeksiantaja haki kehittäjää korttipelille, joka suuntautuisi vanhemmille vanhemmuuden tukemiseen esimerkiksi uhmaikäisen lapsen kasvatuksessa. Olemme itse myös huomanneet työskennellessä varhaiskasvatuksessa, että tällaiselle korttipelille olisi tarvetta. Työskennellessämme usean eri ikätason lastenryhmässä päiväkodissa on selkeää, että lasten tuen tarpeet ovat lisääntyneet. Varhaiskasvatuksessa olevilla lapsilla on usein vaikeuksia tunteiden sanoittamisella, jolloin aggressio tai ärtymys ilmeneekin sanallisena tai fyysisenä uhmaamisena. Toiminnallisella pelillä kehittäisimme lapsille tunteiden tunnistamisen ja sanoittamisen taitoja, jotta välttyttäisiin uhkaavalta ja haastavalta käyttäytymiseltä.

Sinkkosen ja Korhosen mukaan (2015, 137–138) lapsi hakee huomionsa aikuiselta kiukuttelemisellaan ja manipuloimisellaan. Jokainen lapsi kaipaa terveeseen kehitykseensä tietynlaista aggressiota, joka on osakseen apuna irrottautumisessa ja itsenäistymisessä lapsen riippuvuussuhteesta vanhempiin. Uhmaikä koskettaa jokaista lasta. Uhmaikä on pala jokaisen

ihmisen lapsuutta, sillä se ilmenee elämässä uhman tunteina ja kokemuksina. Vanhemman tai muun kasvattajan kuuluu toimia ongelmien siedättäjänä. Kun lapsi purkaa tunteensa, kuuluu vanhemman sietää se. Vanhempi viestittää lapselle, että haastavatkin tunteet käsitellään yhdessä, koska lopulta rakkautta pystyy antamaan enemmän kuin vihaa.

Valitsimme tämän aiheen, koska olemme kiinnostuneita varhaiskasvatuksesta, uhmaiästä sekä siihen liittyvästä käytöksestä ja kehityksestä. Kiinnostuimme vanhemmuuden tukemisesta ja siitä, mitä haasteita vanhempi kokee lapsen ollessa uhmaiässä. Tarkoituksena oli tuottaa helppokäyttöinen korttipeli, jota voitaisiin hyödyntää niin varhaiskasvatuksen ammattilaisten toimesta uhmaikäisten lasten kanssa työskennellessä kuin myös kotona perheen kesken. Opinnäytetyöstä opimme tärkeää tietoa työelämää varten ja pystymme itsekin tulevaisuudessa hyödyntämään kehitystyömme tuloksena syntyvää korttipeliä varhaiskasvatuksessa.

Kehittämistyömme tavoitteena oli tuoda pelillisyyden piirteitä uhmaikäisen lapsen kasvattamiseen. Lonkan mukaan (2014, 111–112) varhaiskasvatusympäristössä lapsen hoitopäivän aikana käytetään runsaasti aikaa leikkimiseen ja pelaamiseen, jota tehdään myös ulkona. Suomalaisen systemaattisesti toimivan varhaiskasvatuksen painotuksiin ei kuulu lasten pulpetissa istuskelu kovinkaan varhaisessa iässä toisin kuin useassa muussa maassa. Tämän takia pelaamista onkin pitkälti aloitettu sisällyttämään opetukseen integroimalla se oppimisen avusteeksi.

Leikillinen oppimisympäristö on innovatiivinen, leikin rikastama ja oppimista mahdollistava. Oppimisen mahdollistaminen leikillisessä ympäristössä opettaa lasta rakentamaan uusia sisältöjä sekä ajautumaan osaksi niin fyysistä pelaamista kuin leikkimistä. Pelillä ja leikillä saadaan elämään merkityksellistä sisältöä, kun leikillistäminen antaa ilon tuntemuksia sekä luovuuden mahdollistumisen kokemuksia. Pelaaminen sekä leikkiminen ovat vuorovaikutuksellisia ja näissä rakentuva oppiminen voidaan tulkita tiedon luomistilanteena. (Lonka 2014, 111–112.)

Positiivisen pedagogiikan piirteet olivat osana kehittämistyötämme, koska korostimme pelissämme myönteisiä tunteita sekä lapsen aktiivista toimijuutta. Leskisenojan mukaan (2019, 37–38) positiivisella pedagogiikalla saadaan paljon hyvää aikaan lapsen ja aikuisen välillä olevaan vuorovaikutussuhteeseen. Nämä hyvät kokemukset pohjautuvat siihen, miten lapselle annetaan tarpeeksi aikaa. Suhteesta lapseen rakentuu entistä läheisempi, tiiviimpi sekä luottamuksellisempi, kun aikuinen on aktiivisesti läsnä lapselle. Lapselle haasteiden ylittäminen sekä kohtaaminen on helpompaa, kun perusolettamus toimintaan keskittyy hyvään sekä on myönteinen. Positiivisessa pedagogiikassa lapsella oleviin erityistarpeisiin ei jumiuduta, vaan hankaluuksien sijasta huomio toiminnassa on vahvuuksissa ja iloa tuottavissa asioissa. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että lapsen jokaiseen negatiivissävytteisiin toimintoihin ei tartuta vaan vahvistetaan myönteistä toimintaa.

2 KEHITTÄMISTYÖN OSALLISTUJAT, KOHDE JA HYÖDYNSAAJAT

Opinnäytetyön pääkohderyhmänä olivat uhmaikäiset lapset ja heidän vanhempansa. Opinnäytetyömme kohderyhmänä toimi varhaiskasvatusikäiset lapset kolmesta viiteen ikävuoteen, sillä uhmaikä ajoittuu yleensä näiden ikävuosien väliin vaihdellen kestoltaan yksilöittäin. Rajasimme kohderyhmän alkamaan kolmesta ikävuodesta, sillä korttipelimme soveltuu parhaiten sen ikäisille lapsille. Tavoitteenamme oli kehittää korttipeli, joka ei ole liian hankala 3-vuotiaille, mutta se olisi tarpeeksi kehittävä viisivuotiaille lapsille varhaiskasvatuksessa.

Toimeksiantajamme Pelinikkarit Oy hyötyy kehitystyön valmiista tuotoksesta eli korttipelistä, joka on suunnattu uhmaikäisten lasten vanhemmille vanhemmuuden tukemiseen. Toimeksiantaja omistaa oikeudet tuottamaamme korttipeliin. Toimeksiantaja hyötyy myös opinnäytetyön teoriapohjasta ja saa ajankohtaista ja tärkeää tietoa pelin kohderyhmästä sekä siihen liittyvistä taustateorioista.

Kehittämistyöstämme hyötyvät vanhemmat ja varhaiskasvattajat.

Uhmaikäisen lapsen kasvattaminen haastaa vanhempia eri tavoin ja vaatii vanhemmilta kärsivällisyyttä ja johdonmukaisuutta. Kehittämistyön tuloksena

syntyvä korttipeli tukee vanhempia arjessa uhmaikäisen lapsen kanssa sekä kehittää vanhemman ja lapsen välistä vuorovaikutusta. Opinnäytetyö luo teoriapohjaa uhmaikästä ja sen merkityksestä lapsen kehitykselle sekä auttaa vanhempia ymmärtämään lastaan paremmin. Varhaiskasvattajat pystyvät hyödyntämään korttipeliä uhmaikäisten lasten kanssa päiväkodeissa ja avoimessa varhaiskasvatuksessa.

Kehittämistyöhön osallistui toimeksiantaja, jonka kautta saimme kehitysehdotuksia ja pystyimme selvittämään mahdollisia kysymyksiä opinnäytetyöstä. Toimeksiantaja osoitti kehittämistyölle omat odotuksensa ja toiveensa. Kehittämistyöhön osallistuivat myös muun muassa varhaiskasvattajat ja varhaiskasvatusikäiset lapset, joilla testasimme opinnäytetyön raakaversio. Tämän jälkeen pidimme testaamiseen osallistuneille varhaiskasvattajille kyselyn (Liite 1), jolla selvitimme mielipiteitä korttipelistä ja sen toimivuudesta ja mahdollisista kehittämiskohteista. Kyselyn tuloksista saimme osallistujilta uutta näkökulmaa korttipeliin ja saimme tietoa siitä, kuinka peliä voisi muokata entistä paremmaksi ja selkeämmäksi.

3 TOIMEKSIANTAJAN KUVAUS

Opinnäytetyömme toimeksiantaja on PeliNikkarit Oy, joka on tuottanut pelejä vuodesta 2019 lähtien. Ensimmäinen PeliNikkarit Oy:n kehittämä peli ”MeikäMeikäPeli” on saanut jo alkunsa vuonna 2004 ennen toiminimen perustamista. PeliNikkarit Oy:n peleillä rakennetaan vuorovaikutuksellisuutta ja kehitetään empatiataitoja. Toimeksiantajan lautapelejä hyödynnetään opetus- ja terapia-aloilla sekä monenlaisessa toiminnassa eri ikäryhmien keskuudessa. Lautapeliin kehittämisessä korostuu ammatillisen osaamisen ja näkemyksen hyödyntäminen. Tarpeen mukaan lautapeliin kehittäminen osallistuu eri aloilta asiantuntijoita, jotka tuovat peleihin oman osaamisensa. (PeliNikkarit s.a.)

4 TIETOPERUSTA JA KESKEISET KÄSITTEET

4.1 Pelit ja pelillisuus

Pelit ja pelillisuus ovat ajankohtaisia keskustelun aiheita tieteellisen tutkimuksen ja opetuksen kentillä (Krokkfors ym. 2014, 12). Pelillisyyden käsite

on yleistynyt 2010-luvun puolivälin jälkeen, mutta sille ei ole olemassa vielä yhtä yhtenäistä määritelmää (Purhonen ym. 2020, 92). Pelillisyyden käsitettä määriteltäessä voidaan käyttää elementtejä, jotka sisältävät yhden tai useamman kasuaaliketjun yksilön tai ryhmän toiminnan tavoitteiden saavuttamiseksi. Sitoutuminen ja motivaatio ovat mukana prosessissa. Pelillisyyden lisäksi käytetään pelilähtöisen oppimisen ja pelillistämisen käsitteitä. (Krokkfors ym. 2014, 58.) Fuchsin ja Esribanon (2012) mukaan pelillistäminen kuvaa ei-pelillisten kontekstien täydentämistä pelien elementeillä. Konseptista on olemassa useita erilaisia tulkintoja, mutta yleisin niistä on erilaisten tekniikoiden käyttö keinona säädellä käyttäytymistä pelisääntöjen kautta strategisia tarkoituksia varten. (Fuchs ym. 2014, 22.) Pelillisyyttä voidaan tarkastella keskittymällä sen psykologisiin vaikutuksiin prosessina, josta luodaan afordansseja eli motivoivia tarjoumia. Afordanssit luovat pelillisiä kokemuksia, jotka tuovat osallistujalle lisäarvoa. (Purhonen ym. 2020, 92.)

Pelit mahdollistavat yhteisen vuorovaikutuksen hetkiä, joissa yhdessä tekemisen lisäksi pystytään ajattelemaan, suunnittelemaan ja kokemaan erilaisia tunteita yhteistoiminnassa. Lapset sekä aikuiset voivat uppoutua peliin unohtaen ajankulumisen. Pelit tarjoavat eri-ikäisille osittain samanlaisia, mutta myös toisistaan eroavia kokemuksia. Lapselle pelit voivat luoda mielikuvitusmaailmaa ja vanhemmalle se voi tuoda iloa yhdessäolosta lapsen kanssa. Lapsi oppii tehokkaammin sellaisessa pelissä, joka on mieluisa ja jossa toimitaan alueella, joka rakentuu aiemmin opitulle. Tärkeää on myös, että peli haastaa uuden oppimiseen ja ongelmanratkaisuun olematta kuitenkaan liian hankala lapsen kehitystasoon verrattuna. (Laakso ym. 2021, 3.)

4.2 Varhaiskasvatus

Varhaiskasvatuksella tarkoitetaan suunnitelmallista ja tavoitteellista kasvatusta, opetusta ja hoitoa, jossa painottuu erityisesti pedagogiikka (Opetushallitus 2022, 34). Varhaiskasvatuksella on pysyvä vaikutus lapsen sosiaaliseen ja kognitiiviseen kehitykseen (Krogh ym. 2010, 40). Suomessa varhaiskasvatusjärjestelmä pohjautuu pohjoismaiseen EduCare-malliin, jossa lapsen hoito ja opetus on toteutettu rinnakkaisesti samassa

toimintaympäristössä. Oppiminen toteutuu päiväkodin arjessa ja lasta ohjataan muun muassa pukeutumisessa, ruokailuissa, ohjatuissa tuokioissa sekä leikkihetkissä kavereiden kanssa. Varhaiskasvatuksen toimintaa ohjaavat varhaiskasvatustuki, ohjaavat asiakirjat, paikalliset varhaiskasvatussuunnitelmat, varhaiskasvatusyksikön kulttuuri sekä henkilökunnan ammattitaito. (Laaksonen 2022, 13.) Varhaiskasvatusta voidaan toteuttaa päiväkodeissa, perhepäiväkodeissa tai muussa varhaiskasvatustoiminnassa esimerkiksi kerho- ja leikkitoiminnassa (Koivula ym. 2017, 24).

Varhaiskasvatustuki (540/2018, 1. luku 3. §) mukaan varhaiskasvatuksen tavoitteena on muun muassa edistää lapsen kokonaisvaltaista kasvua, kehitystä, terveyttä ja hyvinvointia ottaen huomioon iän ja kehitystason, tukea oppimisen edellytyksiä ja edistää elinikäistä oppimista ja tasa-arvoa, huomioida lapsen yksilöllinen tuen tarve, turvata yhdenvertaiset mahdollisuudet varhaiskasvatukseen, mahdollistaa lapsen osallisuus sekä toimia lapsen huoltajien kanssa yhteistyössä.

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet luo kehykset varhaiskasvatuksen pedagogiikalle ja käytännöille konkretisoimalla varhaiskasvatustukissa esitetyt tavoitteet. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet tukevat, ohjaavat ja edistävät varhaiskasvatuksen toteutumista laadukkaasti ja yhdenvertaisena koko maassa. (Koivula ym. 2017, 23.) Pedagogiikalla tarkoitetaan varhaiskasvatuksen suunnitelmallista ja tavoitteellista toimintaa, joka perustuu tutkittuun tietoon, ammatillisesti johdettuun toimintatapaan ja laadukkaaseen toimintaan ammattilaisten toteuttamana. Pedagogiikka esiintyy varhaiskasvatuksen toimintakulttuurissa niin lapsen hoidossa, kasvatuksessa kuin opetuksessakin. Pedagogiikkaa painotetaan yhä enemmän myös lapsen henkilökohtaisissa opetussuunnitelmissa. (Sandberg 2021, 13.)

4.3 Positiivinen pedagogiikka ja positiivinen psykologia

Positiivisen psykologian käsite on suhteellisen uusi. Sen juuret johtavat Martin Seligmanin puheeseen vuodelta 1998. Puheessaan Seligman nosti esille sen, että psykologia keskittyi ainoastaan mielen sairauksiin ja vei huomion niiden asioiden tarkastelulta, mitkä tekevät elämästä elämisen arvoisen. (Swinson &

Harrop 2012, 168.) Positiivisella psykologialla tarkoitetaan tieteellistä tutkimusta siitä, mikä ihmiselämässä menee hyvin. Sillä käsitetään koko aika syntymästä kuolemaan asti. (Leskisenoja & Sandberg 2019, 11.) Positiivisen psykologian päätavoitteena on käsittää ne tekijät ja olosuhteet, jotka saavat ihmiset kukoistamaan niin yksilöinä kuin yhteisöinäkin sekä luoda erilaisia teitä näiden asioiden vahvistamiseksi. Kukoistaminen voidaan määritellä ihanteellisena tilana, jossa sosiaalinen, emotionaalinen ja psykologinen hyvinvointi on parhain mahdollinen. Positiivisen psykologian tutkimuskentästä pystytään havaitsemaan välineitä, joilla voidaan parantaa hyvinvointia ja inhimillisen kukoistuksen saavuttamista sekä mahdollistaa menestyksensä ja onnellinen elämä. (Leskisenoja 2017, 22.)

Positiivinen psykologia tutkii ihmisen vahvuuksia, onnellisuutta, voimavaroja ja eri alueita hyvinvoinnissa (Trogen 2020, 18). Positiivisen psykologian merkittäviä alan vaikuttajia ovat Martin Seligman ja Mihály Csíkszentmihályi (Uusitalo-Malmivaara ym. 2014, 19). Heidän jälkijätkään ovatkin seuranneet monet eri toimijat (Trogen 2020, 18). Martin Seligman on kehittänyt hyvinvoinnin ja kukoistuksen PERMA-teorian, kun taas Mihály Csíkszentmihályi on tunnettu flow-teoriastaan (Uusitalo-Malmivaara ym. 2014, 19).

Positiivinen pedagogiikka pohjautuu positiiviseen psykologiaan, ja sitä voidaan kutsua myös vahvuuskasvatukseksi. Positiivisessa pedagogiikassa lapsi on aktiivisena toimijana, ja toiminnan keskiössä ovat lapsen osallisuus, vahvuudet ja myönteiset tunteet. (Trogen 2020, 18.) Positiivisessa pedagogiikassa yhdistyy positiivisen psykologian tieteellinen tieto sekä opetuskäytänteet, jotka ovat korkealaatuisia ja ajanmukaisesti toteutettuja. Siinä perinteisen kasvatuksen lisäksi painotetaan tavanomaisten tietojen ja taitojen opettamisen rinnalla hyvinvoinnin ja hyvän luonteen taitojen opettamista ja edistämistä. (Leskisenoja & Sandberg 2019, 12.)

Positiivisessa psykologiassa huomioidaan, mitkä asiat toimivat ja mikä on toivottua ja tavoiteltavaa. Pelkästään se, että poistetaan pahoinvointi, ei takaa hyvinvointia, eikä positiivisessa psykologiassa ole tarkoitus unohtaa vastoinkäymisiä ja negatiivisia kokemuksia tai tavoitellakaan pelkästään myönteisiä tunteita. (Leskisenoja 2017, 22–23.) Vaikka myönteiset tunteet

luovat perustan hyvinvoinnille ja menestykselle, niin negatiivisten tunteiden hyväksyminen ja hyödyntäminen osana tunteiden kokonaisuutta vie askeleen pidemmälle (Leskisenoja & Sandberg 2019, 11). Positiivisessa psykologiassa hyvinvointiin kuuluu olennaisesti haastavatkin tunteet ja kokemukset ja niiden rakentava käsittely sekä niistä selviytyminen. (Leskisenoja 2017, 22–23.)

4.4 Uhmaikä ja lapsen kasvuvaiheet

Lapsen kehitykseen kuuluu olennaisena osana uhmaaminen ja se, että rajoja testataan sekä etsitään omaa tahtoa. Lapsen kehitykselle ominaista on myös se, miten koetaan myös epäonnistumisen kokemuksia. Näistä epäonnistumisen kokemuksista ylipääsemistä hankaloittaa vielä kehittyvässä vaiheessa olevat taidot. Lapsen toistaiseksi vajavaiset taidot annettujen sääntöjen noudattamisessa, tunteidensa säätelyssä ja oman käyttäytymisen ohjaamisessa aiheuttaa lapselle turhautumisen, suuttumuksen sekä pettymyksen tunteita. (Sinkkonen & Korhonen 2015, 182.)

Lapsen turhautumisesta saattaa tulla fyysisiä reaktioita, kuten puremista, lyömistä tai tavaroiden heittelemistä. Nämä vahvatkin reaktiot usein kuitenkin katkeavat, kun lapsi pääsee kasvattajan tai muun aikuisen syliin ja tuntee olonsa turvalliseksi sekä rauhalliseksi siinä. Lapsi tarvitseekin osakseen moneen asiaan aikuisen apua. Lapselle voidaan tarjota apua toiminnan ohjeistamisella sekä antamalla valmiita malleja, miten pyrkiä ratkaisuihin. (Sinkkonen & Korhonen 2015, 182.)

Leikki-ikäisellä lapsella eli noin 3–6-vuotiaalla on astetta kehittyneemmät sosiaalisen käyttäytymisen taidot, jotka näyttäytyvät siinä, miten lapsi ottaa toisetkin huomioon toiminnassaan. Leikki-ikäisen lapsen omien tunteiden sekä käyttäytymisen säätelemisen taidot ovat kehittyneet. Tämä ilmenee siinä, että lapsi osaa jo odottaa vuoroaan ja hänen keskittymiskykynsä on kehittynyt. Leikki-ikäinen lapsi pystyy jo seuraamaan ohjeistuksia, joita hänelle annetaan. Tässä ikävaiheessa useimmiten pahimmanlaatuinen uhmaaminen on jäämässä pois, kun lapsi oppii tekemään valintoja itse. Leikki-ikäisellä lapsella tunteiden pahoittamista ilmenee helposti ja tähän lapsi tarvitseekin aikuiselta lohduttamista sekä apua haastavien tunteidensa käsittelemiseen ja niistä ylipääsemiseen. Pärjäämisen tunteessa tämän ikäisillä lapsilla ilmenee

eroavaisuuksia. Lapselle voi tulla pärjäämisestä huonommuuden tuntemuksia, mikä ilmenee muun muassa käytöksen ongelmina tai alakuloisuutena. (Sinkkonen & Korhonen 2015, 183.)

4.5 Vanhempien rooli kasvatuksessa

Kasvatukselliset perinteet usein pohjautuvat siihen, että lapsilla esiintyvää kiukuttelemista pidetään huonona käytöksenä. Kiukuttelemista paheksutaan ja lapsia jopa rangaistaan siitä. Mahdollisesti omassa lapsuudessaan lapsen vanhemmat eivät oppineet toimimaan oman kiukkunsa kanssa, joten he ilmaisevat kasvatuksessaan itseään huutamalla. Vanhemman saattaa olla vaikea ymmärtää lapsen normaalia käytöstä, jossa voi ilmaantua kiukuttelua. Vanhempi mahdollisesti ajattelee, että tämä kiukutteleva ja kirkuva lapsi on riesa hänelle. (Sinkkonen 2017, 8–10.)

Kotona aikuisen vastuu on olla rakentamassa ilmapiiriä, joka on avointa ja siinä korostuu hyvä tunnelma. Kuitenkin arjessa suuttumisen tunteet ovat aivan normaaleja, mutta sen ilmaisutavat ovat valittavissa ja aikuisen omalla vastuulla. Arjessa toistuva huutaminen ja nalkuttava puhetyyli eivät auta riitelevän lapsen kanssa. Aikuisen kuuluisi haastavassakin tilanteessa ilmaista itseään korrektisti, jämäkällä otteella ja riittävän rakentavasti. Vanhemmalla on tehtävänään määrittää se, onko kiistelyn aihe merkityksellinen ja toimia sen mukaisesti. (Cacciatore s.a., 74.)

Vanhempana kuuluu pysyä mahdollisimman lujana, näyttää asiallisen käytöksen mallia sekä sisällyttää kasvatukseen turvallisuuteen pyrkivää rajoittamista. Aikuisen ei pidä toimia miellyttääkseen lapsiaan välttääkseen mielipahan tunteita. Lapselle puolestaan pitää antaa kokemuksia turvallisista rajoista, jolloin lapsi saa tunteen, että aikuinen on kuin kallio, jota vasten voi puskea. Jämäkkyys mahdollistaa sen, että riitelytavat ovat rakentavia, perheen toimintatapoja tukevia sekä kokemuksia arjessa, jotka eivät kuitenkaan kuormita arkea täyttämällä sitä niillä. (Cacciatore s.a., 74–75.)

Kasvattajana pitääkin käsittää se, että lapsen kasvattamiseen ei liity ainoastaan myönteisiä tunteita. Osa kasvattajan omaa aikuisuutta onkin ymmärtää se, miten lapsi on vielä kypsytymätön. Kasvatuksessa ei pitäisi

vastata kypsyttömyyteen takaisin omalla vihaiisuudella ja kypsyttömyydellä. Lapsen pitää antaa olla kiukkuisena ja epäoikeudenmukaisena, minkä jälkeenkin lapsi voi olla varma siitä, että häntä ei hylätä koskaan tai vahingoiteta ilmaantuvasta käytöksestä. (Sinkkonen 2017, 8–10.)

4.6 Vanhemmuuden haasteet

Vanhempana usein ajautuu tilanteeseen, jossa tuntee olonsa avuttomaksi, kun ei tiedä, miksi lapsi tempuillee. Lapsen kasvattamisessa ilmaantuvat ongelmat ja pulmat ovat osana arkea ja aivan tavallista elämää, vaikka vanhempi tuntisikin ne rasittavina. Näihin kasvatuspulmiin ei ole olemassa täydellistä lähestymistapaa, miten ne ratkaista, koska jokainen lapsi on yksilöllisesti erilainen. Mahdollista on, että se mikä toimiikin yhden lapsen kohdalla ei toimi toisen, vaikka heillä ilmaantuisi samoja hankaluuksia. (Korhonen & Sinkkonen 2017, 5.)

Lapseen, joka käyttäytyy toistuvasti haastavasti, liitetään usein virheellinen uskomus siitä, että lapsi on tietoinen omasta toiminnastaan ja käyttäytyy tahallaan hankalasti. Tämä väärä uskomus on hyvin haitallinen, sillä näin ajatellen suhtaudutaan jo lähtökohtaisesti kielteisesti lapseen, joka käyttäytyy ei-halutulla tavalla. Haastavan käyttäytymisen taustalla on lapsen sosiaalis-emotionaalisten taitojen kehittymättömyys, minkä vuoksi lapsi ei osaa vielä säädellä omia tunteitaan ja niiden pohjalta nousevaa käyttäytymistään ilman aikuisen tukea. Vanhemman tärkeimpiä tehtäviä onkin toimia lapsen tunteiden kanssasäätelijänä auttamalla lasta muun muassa tunnistamaan ja nimeämään tunteitaan. Vanhemman on tärkeää osoittaa lapselle, ettei pelkää lapsen suuriakaan tunnereaktioita, eikä jätä lasta yksin käsittelemään näitä tunteita. (Ahonen 2022, 70–71.)

Ongelmien ratkaisemiseen kasvatuksessa toimii parhaiten se, miten hyvin tuntee oman lapsensa ja hänen tapansa toimia. Usein ratkaisuun apuna on muuttaa vanhempana omia toimintatapojaan erilaisiksi. Kasvattamisessa erityisen tärkeää on muistaa luottaa omaan vanhemmuuteen sekä siihen, mitä vanhempana tekee ja sanoo, koska sillä on lapsen kasvulle suuri merkitys. Vanhemmalla pitäisi olla tietynlaista lujuttua sekä turvallista tukevaa otetta

kasvattamisessa, jotta lapsi voi luottavaisin mielin välillä kiukutellen tuoda omat hankalat puolet esiin. (Korhonen & Sinkkonen 2017, 5.)

5 OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS JA TAVOITE

Opinnäytetyön tarkoituksena oli tuottaa korttipeli uhmaikäisten lasten kasvattajille Pelinikkarit Oy:n Suunta-sarjaan. Tarkoituksena oli, että korttipeliä voitaisiin hyödyntää niin kotona perheen kesken kuin varhaiskasvatusympäristössäkin varhaiskasvatuksen ammattilaisten toimesta. Halusimme kehittää juuri korttipelin, jotta se olisi mahdollisimman helposti käytettävä. Ideana oli, että kaikilla perheillä olisi mahdollisuus pelata sitä huolimatta siitä, onko kotona saatavilla tietokonetta tai onko perheillä taitoa käyttää digitaalisia välineitä. Muodoksi valikoitui korttipeli, jotta korttien konkreettisuus olisi luomassa vuorovaikutustilannetta ilman, että välissä olisi jokin toinen viestintäväline, esim. tietokone. Korttipeli mahdollistaa vuorovaikutuksellisuuden, kun kokoonnutaan yhdessä pelitilanteeseen.

Opinnäytetyön tavoitteena oli tukea vanhemmuutta ja varhaiskasvattajia uhmaiässä olevan lapsen kasvatuksessa. Korttipelin tavoitteena on kehittää lapsen ja kasvattajan välistä vuorovaikutusta sekä kannustaa niin lapsia kuin aikuisiakin jakamaan ajatuksia ja tunteita yhteisessä hetkessä pelaamisen äärellä. Tavoitteena oli myös auttaa vanhempia ja kasvattajia uhmaikään liittyvien haasteiden käsittelyssä sekä luoda uusia ideoita työskentelyyn uhmaikäisten lasten kanssa. Tarkoituksenamme oli, että opinnäytetyömme tuotoksena syntyneestä korttipelistä hyötyisi mahdollisimman monet uhmaikäisten lasten vanhemmat sekä kasvattajat varhaiskasvatusta toteuttavissa paikoissa.

6 TYÖN TOTEUTUS

6.1 Toiminnallinen opinnäytetyö

Opinnäytetyömme toteutimme toiminnallisena opinnäytetyönä, joka on yksi mahdollisista valittavista ammattikorkeakoulussa tehtävistä tutkimuksellisista opinnäytetöistä. Tällaisessa opinnäytetyössä tähdätään lopputulokseen, jossa ammatillisen kentän käytännölliseen toimintaan annetaan ohjeistuksia, opastusta tai toimintaa mahdollisesti järjestetään tai järjeistetään

paremmaksi. Ammatilliseen käytännön aiheeseen liittyvä opinnäytetyö voi olla esimerkiksi ohjeistava konkreettinen ohjekirja tai perehdytykseen soveltuva opas. Toteutustapa voi vaihdella kansioista, vihkoihin tai tapahtuman järjestämiseen. Perustana toiminnalliselle opinnäytetyölle on se, kuinka siinä yhdistetään käytännössä toteuttaminen sekä raportoiminen tutkimusviestintänä. (Vilka ym. mukaan 2003, 9–10.)

Valmistumiseen mennessä ammattikorkeakouluopiskelijalla tulisi olla tietotaitoa kehittämisen ja tutkimuksen perusteista. Valmistuneen opiskelijan tulisi hallita alan asiantuntijuutta vastaavat tehtävät. Opinnäytetyön tarkoituksena on perustua työelämälähtöisyyteen sekä käytännönläheisyyteen. Toiminnallisessa opinnäytetyössä yhdistyvät tutkimuksellinen asenne sekä hallittu tieto ja taito aiheesta. Tavoitteena opinnäytetyössä on esiintyä ammatilliset teoriat, ammattimaisuus, tutkimuksellinen asenne työotteena ja kirjoittaminen sekä prosessin järjestelmällinen läpikäynti. (Vilka & Airaksinen 2003, 10.)

Toiminnallisissa opinnäytetyöissä käytetään alan omiin teorioihin perustuvaa tarkastelua tapana, joka johdattelee opinnäytetyössä käytettyjä tiettyjä valintoja sekä valintojen perusteluita. Tällaisessa opinnäytetyössä on ilmaistuna alan näkemyksiä, käsitteistöä sekä tietoperusteita, joita on valittuna sisällön rakentamiseen. Teoriat, käsitteet sekä tietoperustaisuus ovat kuin linssit, joiden kautta tarkastellaan työn aihetta. Työssä tarkastellaan, kuinka aihe on kohdattu ja käsitelty sekä miksi tietyt valinnat on tehty. Tietoperustaisuus muodostuu teorioista sekä selitetyistä käsitteistä. (Vilka & Airaksinen 2003, 42–43.)

6.2 Prosessin kuvaus

Toteutimme opinnäytetyön toiminnallisena opinnäytetyönä, joka oli valitsemamme vaihtoehto tutkimukselliselle työlle ammattikorkeakoulussa. Vilkan mukaan (2021, 50, 12, 21, 25) tutkimuksen aihepiirin rajataan kartoituksella, jossa rakennetaan samanlainen ajatus työryhmän sekä toimeksiantajan välille siitä, mistä tutkimusongelma sekä tutkimuksen tavoitteet koostuvat. Tutkimusongelman rajauksessa pyritään siihen, että jokaisella työryhmän jäsenellä on yhtenevä käsitys tutkimuksen tiedon

rakentumisesta. Tutkimustyöhön kuuluu sisällyttää käytännönläheisyys, työelämälähtöisyys sekä ajankohtaisuus. Parhaimmassa tapauksessa tutkimuksessa yhdistyy tutkimuksen osapuolten dialogia, jossa on uutta tutkimustietoa, josta uusi osaaminen on näkyvillä. Työssä on käytettynä tutkimuksellista asennetta, johon kuuluvat taustatietouden kartoittaminen, tiedonhankinnan osuus, tiedon kokoamista struktuurisesti sekä näistä muotoutunut kokonaisuus, joka on kirjallisena tai esineellisenä tuotoksena tai molempina.

Opinnäytetyöprosessistamme pidimme opinnäytetyöpäiväkirjaa. Vilkan ja Airaksisen (2003) mukaan opinnäytetyöpäiväkirjalla voidaan dokumentoida henkilökohtaista opinnäytetyöprosessia sanallisesti tai kuvallisesti tai hyödyntäen näitä molempia. Opinnäytetyöpäiväkirja toimii muistin tukena opinnäytetyöprosessin loppuvaiheessa. (Vilka & Airaksinen 2003, 19.) Opinnäytetyöpäiväkirjaan kirjasimme prosessin etenemisen vaihe vaiheelta sekä tiedot tapaamisista ja niissä käsitellyistä aiheista, pelin muutoksista ja yleisesti sovitusta asioista. Kirjasimme opinnäytetyöpäiväkirjaan erilaiset ideoinnit, kuten toimeksiantajan kanssa käyty dialogiset keskustelut kehittämistyön tarpeiden ja toiveiden kartoittamisesta. Opinnäytetyöprosessissa pyrimme mahdollisimman avoimesti olemaan yhteydessä toimeksiantajaamme. Näin pystyimme vuorovaikutuksellisesti ideoimaan ajatuksiamme, jotta meidän työmme vastasi myös heidän odotuksiaan.

6.2.1 Ideointi- ja tavoitevaihe

Idea tähän opinnäytetyöhön tuli toimeksiantajaltamme PeliNikkarit Oy:lta, joka haki kehittäjää vanhemmille suunnatuille korteille vanhemmuuden tukemiseen. Rajasimme kohderyhmän uhmaikäisiin lapsiin ja tuen kohteeksi määrittelimme uhmaikäisen lapsen kasvatuksen tukemisen sekä haastavan käytöksen ymmärtämisen. Toimeksiantajan toiveena oli, että tuottaisimme teoriapohjaa opinnäytetyöhön vanhemmuuden haasteista sekä mitä haasteita vanhempi kokee lapsen ollessa uhmaiässä. Lisäksi toimeksiantaja määritteli, että korttipelin tulee perustua positiiviseen pedagogiikkaan.

Pidimme toimeksiantajan kanssa helmikuussa 2022 yhteisen Teams-tapaamisen, jossa keskustelimme toimeksiantajan odotuksista ja toivomuksista korttipelille sekä meidän ajatuksistamme, ideoista ja tavoitteista. Korttipelin tavoitteeksi asetimme vuorovaikutuksen kehittämisen uhmaikäisen lapsen ja kasvattajan välillä sekä uusien ideoiden tuomisen uhmaikäisen lapsen kasvatuksen tukemiseksi. Korttipelin tavoitteena oli myös auttaa kasvattajia ymmärtämään uhmaikään liittyviä tunteita ja lisätä vanhemman empatiakykyä lastaan kohtaan. Keskustelimme tapaamisessa myös pelille asetettavista kriteereistä. Asetettuihin kriteereihin kuului pelin tuottaminen kortteina, sillä se oli toimeksiantajan toive. Kortit tulevat osaksi toimeksiantajan Suunta-pelisarjaa. Korttipelille asetettujen kriteerien mukaan korttien tuli perustua positiiviseen pedagogiikkaan ja positiiviseen psykologiaan ja sen piti tulla esille valmiissa tuotoksessa. Korttipelin ohjeiden tuli olla selkeät ja helposti ymmärrettävät sekä pelin tuli sopia vaikeusasteeltaan rajattuun ikäryhmään. Me tuotimme pelin raakaversiosta, minkä jälkeen toimeksiantaja tuottaa pelin lopulliseen muotoonsa.

Pelimme idea on lähtöisin Learn-alustalta Opinnäytetyö sosiaaliala opintojakson ideapankista, jossa toimeksiantajamme ehdotti pelin kehittämistyötä toteutettavaksi. Korttipeli on uhmaikäisille suunnattu, koska kyseinen kohderyhmä oli valmiiksi luokiteltu opinnäytetyöpyynnössä. Pelin kehittämisen konkreettisina tavoitteina oli sisällöllisesti tuottaa peliin pelikortit, ohjeet, suunnitella käytettävä materiaali kortteihin sekä pyrkiä sopivan pituiseen pelin keston ja korttien määrään. Suunnittelimme tekevämme noin 20–30 kortin korttipelipakan. Pelin keston ideaali pituus oli 15–30 minuuttia, jotta pelaamiseen osallistuvalla lapsellakin kestäisi mielenkiinto ja motivaatio pelaamisessa. Pelissämme teoriapohjana toimii positiivinen psykologia ja pedagogiikka, koska mielestämme se antaa pelille toimivat taustakehykset uhmaikäiselle ja tämän kasvattajille tarkoitetulle pelille.

6.2.2 Suunnitteluvaihe

Suunnitteluvaiheessa keskityimme etsimään tietopohjaa varhaiskasvatuksesta, uhmaiästä, lapsen kasvuvaiheista, vanhempien roolista kasvatuksessa, vanhemmuuden haasteista, peleistä ja pelillisyydestä, positiivisesta pedagogiikasta, positiivisesta psykologiasta sekä

tuotekehityksestä. Kirjallisuuteen tutustumalla saimme ideoita pelin rakenteesta ja sisällöstä. Ideoita pystyimme hyödyntämään konkretiaan pelin korteissa. Osakseen korttipelin sisällöt muodostuivatkin kirjallisuuden pohjalta tärkeiksi huomatuista teemoista ja pääpiirteistä.

Valitsimme kehittämistyön lähestymistavaksi tuotekehityksen, sillä suunnittelimme ja toteutimme pelin itse konkreettiseen muotoon. Jokisen (2010, 9) mukaan tuotekehitys on toimintaa, jossa toiminnan tavoitteellisuus rakentuu siitä, että kehitetään joko aivan upouusi tuote tai paranneltu versio tuotteesta. Tuotekehityksen prosessiin kuuluvat monenlaiset vaiheet, kuten tuoteidean etsiminen, työn aloittamiseen tarvittujen tietopohjien selvittäminen, tuotteen luonnostelutyö, yksityiskohtaisesti tehty suunnittelu, optimoiminen, tuotteen työpiirustusten teko sekä tuotteen ohjeiden laadinta. Tuotekehityksen tavoitteisiin päädytään ensin asettamalla realistisesti toteutettavat tavoitteet ja sitten täyttämällä ne mahdollisimman teknisesti hyvin sekä tarkoituksenmukaisesti.

Pelissämme käsitellään uhmaiän kasvuvaiheeseen liittyviä teemoja ja asioita. Pelillä pyrimme luomaan työvälineen varhaiskasvatukseen sekä kehittämään kasvattajan ja lapsen välistä vuorovaikutuksellisuutta heidän suhteessaan. Pelin ohessa olevissa ohjeissa kerrotaan pelin käytöstä sekä miten sitä pelataan käytännössä. Teoriapohja kortteihin muodostui positiivisen pedagogiikan ja positiivisen psykologian pohjalta. Teoriaan korttien taustalla antoi myös mielipiteensä ja ammattitietoutensa varhaiskasvattajat, joita haastattelimme puolistrukturoituna haastatteluina (Liite 2). Haastatteluita varten meillä oli valmiit haastattelukysymykset. Haastattelun tulokset kävimme kokoavasti läpi ja analysoimme niistä sisältöaiheita peliimme.

Tiedonkeräysmenetelmänä hyödynsimme suunnitteluvaiheessa laadullista puolistrukturoitua haastattelua. Puusan ja Juutin (2020, 106–107) mukaan puolistrukturoitu haastattelu on strukturoituun haastatteluun verrattuna vapaampi, mikä mahdollistaa sellaisten asioiden esiin tulemisen, joita tutkija ei välttämättä olisi osannut huomioida laatiessaan valmiit vastausvaihtoehdot kysymyksiin. Puolistrukturoidun haastattelun etuna on se, että saadaan kaikilta haastatteluun osallistuvilta heidän näkemyksensä tutkimuksen keskeisiin ja etukäteen määriteltyihin aiheisiin heidän itsensä sanoittamina.

(Puusa & Juuti 2020, 106–107.) Keskeisiin ja etukäteen määriteltyihin aiheisiin haastatteluissa lukeutuivat vastaajien kokemukset uhmaikästä ja heidän käyttämistään työvälineistä sekä keinoista uhmaikäisten lasten kanssa työskentelyssä.

Toteutimme puolistrukturoidut haastattelut toimeksiantajan lisäksi viidelle henkilölle, jotka toimivat varhaiskasvatustyössä päiväkodissa. Haastatteluihin vastanneiden varhaiskasvattajien ammattinimikkeisiin kuuluivat sosionomi, varhaiskasvatuksenopettaja ja varhaiskasvatuksen lastenhoitaja. Henkilöt valikoituivat niistä päiväkodeista, joissa olemme työskennelleet. Näistä päiväkodeista meidän oli mahdollista saada haastatteluilla vastauksia työelämästä lyhyellä varoitusajalla testaamispaikkamme vaihduttua yllättäen.

Puolistrukturoiduista haastatteluista saimme vastauksia niihin asioihin, jotka olivat kehittämistyömme kannalta oleellisia. Haastateltavat pystyivät myös vapaasti jakamaan ajatuksiaan aiheesta ja haastattelutilanne oli vuorovaikutuksellinen. Haastattelun rungon toteutimme Webropol-kyselyllä. Haastattelimme varhaiskasvatuksen henkilökuntaa heidän ajatuksistaan ja ideoistaan pelin sisältöön.

Haastatteluissa pyysimme varhaiskasvattajia kuvailemaan, kuinka uhmaikä ilmenee lapsissa. Vastaajat kuvailivat uhmaikää kehitysvaiheena. Vastauksissa korostui, että uhmaikä havaitaan lapsen käytöksessä ja tunteiden hallinnassa. Seuraavaksi kysyimme, millaisia työvälineitä varhaiskasvattajilla on käytössä varhaiskasvatuksessa. Työvälineinä mainittiin muun muassa tunteiden sanoittaminen sekä kuvatukeminen, jossa päivästruktuuria ja toimintoja, kuten käsipesua tai pukeutumista on kuvitettuina ohjeina. Haastattelussa selvitimme kasvattajien käyttämiä toimintatapoja varhaiskasvatuksessa uhmaikäisten lasten kanssa työskennellessä. Sensitiivisyys, lempeys ja lasta kuunteleva ote nostettiin esille vastauksissa toimintatapoina. Seuraavana haastattelussa selvitimme asioita, joita vastaajat pitivät tärkeänä korttipelin tulevassa ulkoasussa. Ulkoasussa mainittiin tärkeäksi selkeät kuvat, värikkyys ja korttipelin toteuttaminen lapselle mielekkääksi.

Kysyimme kasvattajilta merkittäviä sisältöjä, joita mainita korttipelissä uhmaikäisen lapsen kanssa työskentelystä. Yksilöllinen kohtaaminen sekä tunteiden näyttäminen, sanoittaminen ja käsitteleminen pidettiin merkittävänä mainittavaksi pelin sisällössä. Pelin kestosta kysyttäessä saimme hyvin yhteneviä vastauksia. Ajallisesti 5–15 minuuttia pidettiin sopivana pelin kestona. Pelikorttien määrään emme saaneet vastauksia, sillä vastaajien oli vaikea määritellä tiettyä yhteismäärää. Vastaajat mainitsivat sen sijaan, montako korttia pelikerralla olisi hyvä pelata. Viimeisenä haastattelussa selvitimme kasvattajien näkemyksiä asioista, jotka tukevat uhmaikäisen lapsen kasvatusta parhaiten. Lapsen turvallisuuden tunnetta ja aikuisen johdonmukaisuutta painotettiin vastauksissa.

Haastateltavien vastaukset analysoimme luokittelulla. Kanasen (2017, 146) mukaan luokittelulla tarkoitetaan sitä, että yhdistellään samaa tarkoittavia asioita tai käsitteitä. Käytännössä tällä tarkoitetaan yhdistävien tekijöiden etsimistä ja löytämistä koodatuilla tekstisegmenteille. Kun aineisto on koodattu luokittelua hyödyntäen, yhdistetään samaa tarkoittavat käsitteet yhden käsitteen alle tai eri käsitteet yhden käsitteen alle, minkä jälkeen ne muodostavat loogisen kokonaisuuden.

Litteroimme puolistrukturoitujen haastatteluiden vastaukset ja luokittelimme ne värikoodauksella kolmeen eri teemaan: kommunikoiminen, lapsikohtaisuus sekä rajojen asettaminen. Kommunikoimiseen liittyvät vastaukset värikoodasimme punaisella. Violetiksi värikoodasimme haastattelun vastaukset, joissa painottui lapsikohtaisuus. Vastaukset, joissa mainittiin rajojen asettaminen värikoodasimme vaaleanpunaisella värillä. Haastatteluissa korostettiin kommunikoimisen piirteitä uhmaikäisen lapsen kanssa käytetyissä toimintatavoissa sekä työvälineissä. Vastauksissa toimivaan kommunikoimiseen liittyi muun muassa lapsen tunteiden sanoittaminen, lapsen kuunteleminen ja läsnä olevana aikuisena oleminen. Lasten kanssa todettiin hyödylliseksi tunnekorttien käyttö ja vuorovaikutuksellinen keskustelu.

Rauhallista keskustelua, syliin ottoa, kovaa tukea.

Sanalliset ohjeet, empatiakyky, huumori ja leikkimielinen lähestyminen.

Positiivinen pedagogiikka, huomioi hyvän.

Rutiinit, asioiden sanoittaminen, turvallisuuden tunne, vaikka uhmatuttaa. Aikuinen on johdonmukainen sekä rauhallinen.

Kysy lapselta, mikä harmittaa avoimilla kysymyksillä, sanoittaa kysymyksiä esimerkiksi kannustaa syömään eikä vain sano ohjeita.

Auttaa lasta sanoittamaan ja näyttämään sekä käsittelemään tunteita.

Semmoinen sensitiivinen lähestymistapa, menee lapsen tasolle kohtaamisessa, osaa tarkastella omaa auktoriteettia.

Monissa vastauksissa nostettiin esiin lapsikohtaisuus siinä, miten lapsen tuntemalla tietää, kuinka kenenkin lapsen kanssa kannattaa toimia ja käydä tilanteet läpi yksilöllisesti.

Sensitiivisyys, lapsen tunteminen ja yksilöllisyys.

Yksilöllinen kohtaaminen ja ei välttämättä yhtä tapaa toimia.

Todella lapsikohtaista, lähtökohtaisesti menee lähelle lasta. Uhmailuun auttaa aikuisen huumorilla lähestyminen ja osalla lapsista lähelle tuleminen ja asennoituminen empaattisesti.

Riippuu lapsesta, joillekin ajan antaminen, tiukat rajat.

Rajojen asettaminen ilmaistiin vastauksissa tärkeänä, koska lapsi tarvitsee selkeyttä toimintatavoissa. Aikuinen asettaa rajat, joiden sisällä lapsi voi turvallisesti osoittaa myös kiukkua tai itkua.

Rajat ja johdonmukaisuus.

Selkeät rajat, yhdessä sovitut säännöt, joista pidetään kiinni.

Kasvattaja antaa rajoja tiettyyn pisteeseen, mutta lapsi saa koetella rajoja turvallisessa ympäristössä. Esimerkiksi, kun leikki pitää lopettaa ja tulee kiukku aikuinen auttaa lasta käymään tunteen läpi. Tämä kehittää lapsen tunnetaitoja.

Kehittämistyömme näkökulmina ja teoreettisena pohjana toimivat positiivinen pedagogiikka sekä positiivinen psykologia. Positiivinen pedagogiikka ja positiivinen psykologia ohjailivat teoriatietoon tutustumista sekä pelin sisällöllistä rakennetta. Haastateltavien vastausten, tutustumamme tutkimus- ja menetelmäkirjallisuuden sekä toimeksiantajan kanssa käytyjen keskustelujen perusteella päätimme, mitä asioita siirsimme peliin ja mitä jätimme siitä pois. Ennen kuin siirryimme toteutusvaiheeseen kehitystyössämme, teimme todella yksityiskohtaisesti opinnäytetyömme suunnitelman, jotta meidän oli helppoa siirtyä tekemään työn toteuttamista ja pelin suunnittelutyötä pidemmälle.

6.2.3 Toteutusvaihe

Pelin kehittämisessä olivat mukana me opinnäytetyön tekijät sekä tarvittaessa toimeksiantajamme PeliNikkarit Oy. Halusimme itse kehittää kasvattajille työvälineeksi pelin, joka lisäisi ymmärrystä uhmaimestä kehitysvaiheena. Pelissä lapselle annettaisiin empatiaa, että hän kohtaa vain haasteita tuovan itseilmaisun vaiheen elämässään. Toimeksiantaja on pelien kehittämisessä alan ammattilainen, joten pystyimme avun tarpeessa turvautua hänen tietotaitoonsa.

Salonen ym. mukaan (2017, 61) dialogisella keskustelulla voidaan saavuttaa suoraa sekä avoimuutta ylläpitävää keskustelua. Tällaisella keskustelulla tavoitteena on yhteinen ymmärrys ja keskustelemalla annetaan mahdollisuus monenlaisille näkemyskannoille eikä tukeuduta, että on olemassa vain yhden henkilön yksiselitteinen oikea näkemys. Näille moninaisille näkemyksille annetaan oma tilansa, jotta tilannetta on mahdollista tutkia

vuorovaikutuksellisesti keskenään osapuolien kanssa. Kehittämiseen pyrkivässä toiminnassa dialogisuudella mahdollistetaan se, että käytetään jokaisen osallisen motivaatiotekijät, luovuuden osa-alueet sekä osaamisen laajuus.

Pelimme kehitysvaiheessa saimme pelin ensimmäisestä raakaversiosta mielipiteitä, palautetta ja kehittämis ehdotuksia erityisopettajalta, jonka yhteystiedot saimme toimeksiantajalta. Muokkasimme peliämme erityisopettajalta saadun palautteen mukaan. Lisäsimme korttipeliin muun muassa erilaisia versioita pelaamiseen seuraaville pelikerroille. Vaihdoin myös korttipeliin erityisopettajan ehdotuksesta termin ”negatiiviset tunteet” termiin ”haastavat tunteet”. Halusimme tällä muutoksella pelissämme painottaa sitä, että kaikki tunteet ovat sallittuja ja hyväksytyjä.

Kehittämisvaiheessa hyödynsimme aiemmin kerättyä teoretietoa muun muassa tuotekehityksestä, positiivisesta pedagogiikasta ja positiivisesta psykologiasta. Kehittämismenetelmänä hyödynsimme kehittämistyöryhmää, johon kuuluivat me opinnäytetyöntekijät. Kokoonnuimme pääsääntöisesti viikoittain tekemään opinnäytetyötä. Analysoimme kyselyistä saatua tietoa sekä selvitimme teoriapohjaa ammattikirjallisuudesta toteuttaaksemme uhmaikää käsittelevän korttipelin.

6.2.4 Arviointivaihe

Alkuperäinen tarkoituksemme oli testata korttipelimme raakaversiota Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun sosionomiopiskelijoilla, mutta testaaminen peruuntui, koska opinnäytetyön valmistumisen aikataulu olisi viivästynyt siitä. Päädyimme valitsemaan testaamiseen kaksi eri päiväkotia, joissa varhaiskasvattajat testasivat peliä lapsiryhmien kanssa. Pelin testaukseen ja arviointiin valitsimme varhaiskasvatusympäristön, jonne pääsimme testaamaan peliä lyhyellä varoitusajalla. Toinen opinnäytetyöntekijä on ollut työskentelemässä kyseisissä päiväkodeissa, joten ne valikoituivat osittain siksi testaamispaikoiksi. Testaamispaikan muutos oli meidän opinnäytetyömme arvioinnin kannalta parempi, koska testaajat ovat osana kohderyhmää, jolle korttipeli soveltuu.

Testasimme korttipeliä neljässä eri lapsiryhmässä kahdessa päiväkotiyksikössä. Kokonaisuudessaan peliä testasi 15 lasta sekä neljä kasvattajaa. Ensimmäiseen testaukseen osallistui viisi 4–5-vuotiasta lasta ja varhaiskasvatuksen hoitaja. Toiseen testaukseen osallistui varhaiskasvatuksen sosionomin lisäksi kolme 4–5-vuotiasta lasta. Kolmannessa testauksessa osallisina oli neljä 3–4-vuotiasta lasta sekä varhaiskasvatuksen hoitaja. Viimeisessä eli neljännessä testaamiskerrassa oli kolme 4–5-vuotiasta lasta sekä varhaiskasvatuksen opettaja.

Arviointi kerättiin Webropol-kyselyllä, johon vastasivat kaikki testaukseen osallistuneet varhaiskasvattajat. Vastauksia tuli yhteensä neljä. Varhaiskasvattajat vastasivat Webropol-kyselyyn heti pelin testaamisen jälkeen samassa tilassa. Kysely tehtiin heti pelin testaamisen jälkeen, jolloin peli oli vielä hyvin testaajien muistissa ja saimme kaikkien kasvattajien vastaukset. Näin välttyimme siltä, ettei kyselyä tarvinnut lähettää uudelleen tai muistuttaa kyselyyn vastaamisesta. Pelin testaukseen osallistuneet varhaiskasvattajat arvioivat kehittämistyölle asetettujen tavoitteiden mukaisesti pelin hyödynnettävyyttä uhmaikäisen lapsen kasvatuksessa ja vuorovaikutusta kehittävänä välineenä. Testaajat arvioivat peliä siltä kannalta, että kannustaako se jakamaan tunteita ja ajatuksia sekä auttaako peli kasvattajan näkökulmasta uhmaikään liittyvien haasteiden käsittelyssä. Varhaiskasvattajat arvioivat pelin ohjeiden selkeyttä ja ymmärrettävyyttä, sopivuutta valitulle kohderyhmälle eli uhmaikäisten lasten vanhemmille ja varhaiskasvattajille, pelin sopivaa kestoa, pelikorttien määrää, positiivisen pedagogiikan näkyvyyttä, antaako peli tukea vanhemmille kasvatukseen ja tukeeko peli turvallista tunteiden käsittelyä.

Webropol-kyselyssä vastattiin jokaiseen suljettuun kysymykseen täysin samaa mieltä tai osittain samaa mieltä. Kyselyyn vastaajista kaikki olivat samaa mieltä pelin tarpeellisuudesta työvälineenä uhmaikäisten kanssa työskentelyssä. Kaikki vastaajat olivat täysin samaa mieltä siitä, että peli eteni loogisesti ja vastasi kohderyhmän eli uhmaikäisten lasten ja kasvattajien tarpeita. Täysin samaa mieltä pelin helppokäyttöisyydestä sekä selkeistä ohjeista oli puolet vastaajista (50 %). Enemmistö (75 %) oli täysin samaa mieltä pelin keston ja pelikorttien määrän sopivuudesta sekä motivaation pysymisestä yllä pelaamisen ajan. Pelin kokonaisarviota käytettävyydestä

mitattiin asteikolla 0–10, jossa nolla on huono ja kymmenen erinomainen, jolloin keskiarvoksi tuli 9,0 ja mediaaniksi 9,0.

Kaikki vastaajista pitivät pelistä. Kaikki vastaajista olivat täysin samaa mieltä siitä, että peli tukee uhmaikäisen lapsen kasvatusta, on vuorovaikutuksellinen, siinä nousee esiin positiivisuus ja myönteisyys sekä peli kannusti jakamaan ajatuksia ja tunteita. Suurin osa (75 %) piti pelin ulkonäöstä eli muun muassa sen kuvituksesta ja väreistä.

Analysoimme kyselyn avoimet kysymykset luokittelulla. Avoimissa kysymyksissä käsitelimme onnistuneita ja kehitettäviä asioita pelissä sekä avoimia ajatuksia pelistä. Avointen kysymysten vastaukset luokittelimme värikoodauksella kolmeen eri teemaan eli käytettävyyteen, helppokäyttöisyyteen ja visuaalisuuteen. Vastaukset, joissa käytettävyyden teema nousi esille värikoodasimme siniseksi. Helppokäyttöisyyttä painottaneet vastaukset värikoodasimme vihreällä värillä. Värikoodasimme keltaisella vastaukset, joissa painottui korttipelin visuaalisuus. Kyselyn vastauksissa korostui pelin käytettävyys lasten kanssa ja korttipelin hyödyntäminen sosiaalialan kentällä.

Tilanteet, joita käytiin läpi hyvin valittuja.

Tulee suoraan käyttöön kentällä.

Käytännönläheinen työkalu tunnekasvatukseen.

Toiseksi teemaksi nousi vastauksista korttipelin helppokäyttöisyys riippumatta lapsen ikätasosta.

Lapset oppi sen helposti ja sujui mukavasti.

Yksinkertaisuus ja helppokäyttöisyys.

Kolmantena teemana vastauksista nousi esille pelin visuaalinen ilme, korttien hahmojen yksityiskohtainen ulkoasu sekä omaperäinen kuvitus.

Loistava kuvitus ja lapset kiinnostuivat pelistä kovasti. Hieno idea.

Peli oli mielenkiintoinen, monipuolinen ja motivoiva.

Saimme palautetta pelin ohjeista, joissa voisi lukea, monelleko pelaajalle korttipeli on suunnattu. Olimme pohtineet tätä jo suunnitteluvaiheessa, mutta päädyimme jättämään sen mainitsematta, koska mielestämme peliä pystyy soveltamaan halutulle pelaajamäärälle rajoittamatta sitä mitenkään tiettyyn lukumäärään. Peliä on mahdollista pelata niin kahdella pelaajalla eli yhden lapsen ja kasvattajan kesken tai isomman lapsiryhmän kanssa. Palautetta saimme myös siitä, miten kehuun antaminen pelissä voi olla lapselle haastavaa. Päädyimme lopputulokseen, että vaikka kehuun antaminen voi olla lapselle hankalaa on sitä hyvä harjoitella esimerkiksi varhaiskasvatusympäristössä. Kehuun antamisen sisällytys peliin korostaa pelissämme yhtenä pääpiirteinä olevaa positiivista pedagogiikkaa. Lopuksi toimeksiantaja arvioi lopullisen tuotoksen sekä kertoi mielipiteensä korttipelistä. Teimme myös itse jatkuvasti arviointia kehitystyöprosessin aikana.

6.3 Kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimusmenetelmä

Opinnäytetyössämme käytimme kvalitatiivista tutkimusmenetelmää. Keräsimme laadullista ja laatua kuvaavaa aineistoa osaksi opinnäytetyötämme. Testasimme peliämme vuorovaikutustilanteessa päiväkodissa, jossa varhaiskasvattajat kokeilivat pelimme raakaversiota lasten kanssa. Aineistoa työhömme keräsimme pelin testaamisen jälkeen kyselylomakkeella, joka käsitteli pelin toimivuutta. Tästä saadusta aineistosta kokosimme kehittämiskohteita työhömme. Kyselylomakkeeseen varhaiskasvattajat pääsivät heille annetulla älylaitteella, jossa oli avoinna kyselylomake, johon he vastasivat. Kyselylomakkeen varhaiskasvattajat täyttivät itsenäisesti internetissä Webropol-kyselynä heti peliin tutustumisen jälkeen. Varhaiskasvattajan täyttäessä kyselyä oli hänen mahdollista kysyä tarkentavia kysymyksiä.

Sähköisellä Webropol-kyselyllä on monia hyötyjä. Sähköiset kyselyt ovat muun muassa visuaalisesti luokseen kutsuvampia kuin tulostetut

kyselylomakkeet. Sähköisestä kyselystä on mahdollista luoda monipuolisesti rakentuva sekä silmää miellyttävä kokonaisuus. Lisäksi sähköisten kyselyiden hyötyihin lukeutuu se, miten nopeita ne ovat palauttaa toisin kuin paperisissa kyselyissä vastauslomakkeen palautusprosessi on pidempi. Kyselylomake on myös helposti vastattavissa niin puhelimella, tietokoneella kuin tabletilla. Tutkimuksen sähköiset vastaukset ovat käännettynä suoraksi tiedostoksi käyttöön, jolloin aineiston erillinen syöttäminen jää pois. Tämä poistaa lyöntivirheet tietojen syöttämisessä. (Valli 2018, 100–101.)

Kyselyn anonyymiys vaikuttaa merkittävästi tutkimuksen onnistumiseen. Anonymiteetin säilyminen tutkimusraportoinnissa mahdollistaa toimivat tutkimukselliset käytännöt työssä. Sähköisessä kyselyssä on syytä ottaa huomioon soveltuvuus kohderyhmälle. Sähköisen kyselyn etuna on se, miten nykyteknologian aikakautena ollaan tottuneita käyttämään tietokoneita ja verkkoa. (Valli 2018, 101–102.)

Laadullista tutkimusta voi kuvailla tietynlaisena prosessina, jossa kyseisessä tutkimuksessa tapahtuneen toiminnan ymmärrystä pidetään oppimista edistävänä tapahtumana. Tutkimuksessa edetään erilaisissa vaiheissa, mutta tutkimuksen eteneminen ei kuitenkaan tapahdu selkeästi jäsennellyissä jaksoissa. Esimerkiksi se, miten aineistoa kerätään voi rakentua sen mukaan, miten tutkimustyö opinnäytetyössä etenee. Tutkimusotetta voidaan pitää avoimena, jos tutkijalla on tarkoituksena tavoitella hänen tutkittujensa näkemyksiä tapahtuneesta toiminnasta. Ne ominaiset piirteet, jotka laadulliseen tutkimukseen liittyvät ilmentyvät aineiston keräämisessä, teorian muodostamisessa sekä aineiston analysoinnissa. Konkreettisesti tutkimuksen monet vaiheet yhdistyvät toisiinsa ja rakentuvat laadullisen tutkimuksen edetessä lopullisen muotoonsa. (Valli ym. 2018, 62; Denzin & Lincoln 2000, 62.)

6.4 Eettisyys ja luotettavuus

Tieteellistä tutkimusta voidaan pitää eettisesti hyväksyttävänä ja luotettavana sekä sen tutkimustuloksia uskottavina vain, jos tutkimus on suoritettu hyvän tieteellisen käytännön edellytyksiä noudattaen. Hyvän tieteellisen käytännön keskeisiin lähtökohtiin kuuluu tutkimuseetiikan näkökulmasta kriteerien

mukaisesti eettisesti kestävien tiedonhankinta-, tutkimus-, ja arviointimenetelmien soveltaminen. Tutkimuksessa tulee toteuttaa tieteellisen tiedon luonteeseen kuuluvaa avoimuutta ja vastuullisuutta tutkimuksen tuloksia julkaistaessa. Tämän lisäksi tulee kunnioittaa muiden tutkijoiden tekemää työtä viittaamalla asianmukaisesti heidän julkaisuihinsa. Suunnittelu, toteutus ja raportointi sekä tietojen tallentaminen tulee toteuttaa tieteelliselle tiedolle asetettuja vaatimuksia edellyttäen. Työssä tulee noudattaa rehellisyyttä, yleistä huolellisuutta ja tarkkuutta tulosten tallentamisessa, esittämisessä sekä arvioinnissa. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2012, 6.)

Eettistä opinnäytetyöprosessia tukee hankittu tutkimuslupa sekä toimeksiantajan, ammattikorkeakoulun ja opinnäytetyöntekijöiden välille tehty opinnäytetyösopimus. Opinnäytetyösopimuksessa sovitaan opinnäytetyön keskeisistä pelisäännöistä, kuten aiheesta ja aikataulusta, mahdollisista kustannuksista, omistus- ja käyttöoikeuksista, salassa pidettävästä aineistosta sekä ohjaukseen liittyvistä asioista. Yhteistyösopimus vähentää ristiriitoja toimeksiantajan toiveiden ja opiskelijaa sitovien tieteen pelisääntöjen välillä. (Arene ry 2018, 5.)

Luotettavuus tarkoittaa sitä, että tutkimuksen tulokset ovat riippumattomia satunnaisista ja epäolennaisista tekijöistä. Luotettavaan ja hyvään tutkimuskäytäntöön liittyy tutkimuksessa esitetyt perusteet, joiden mukaan tutkimusta voidaan pitää luotettavana. Kun on kyseessä laadullinen tutkimus, niin luotettavuutta ei voida ilmaista objektiivisen tai määrällisen mittarin mukaisena arviona, vaan luotettavuutta tulee tarkastella kyseisen tutkimuksen kehysten sisällä huomioiden työssä käytetyt laadulliset menetelmät. (Puusa & Juuti 2020, 169–170.)

Peliä arvioivat useat henkilöt meidän tuottaman itsearvioinnin lisäksi, mikä lisäsi arvioinnin eettisyyttä. Kyselyn toteutimme täysin anonyyminä, eikä siinä tai toteutusvaiheen strukturoidussa haastattelussa käsitelty henkilötietoja. Huolehdimme, ettei ketään kyselyyn vastaajista tai haastateltavista pysty tunnistamaan aineistosta. Kyselyn tulosten luotettavuutta lisäsi se, että kyselyyn vastattiin heti pelin testaamisen jälkeen, jolloin peli oli vielä hyvin testaajien mielessä ja saimme kaikkien testaamiseen osallistuneiden varhaiskasvattajien vastaukset analysoitavaksi. Webropol-kyselyn

kysymyskohdat oli asetettu niin, että jokaiseen kysymykseen oli annettava vastaus lähettääkseen kyselyn, jolloin vältyimme siltä, että emme saaneet kaikkiin kysymyksiin vastauksia. Opinnäytetyössämme eettisyyttä ja luotettavuutta lisäsi myös se, että käytimme teoriapohjana ajantasaista ja harkitusti valittua lähdetietoa, johon viittasimme asianmukaisesti.

Pelin arvioinnin luotettavuuteen vaikutti se, että pelin testaukseen osallistui vain neljä varhaiskasvattajaa, joilta saimme kyselyllä arviointia pelin onnistumisesta. Alkuperäisessä suunnitelmassamme olisimme testanneet peliämme luokahuoneellisella opiskelijoita, jolloin olisimme saaneet enemmän aineistoa arviointia varten. Testauspaikka kuitenkin vaihtui meistä riippumattomista syistä nopealla aikataululla varhaiskasvatusympäristöön, jossa varhaiskasvattajat testasivat peliä lapsiryhmien kanssa. Testaamisen määrään vaikutti myös se, miten hektinen varhaiskasvatusympäristö on, eikä kaikilla varhaiskasvattajilla ollut aikaa osallistua testaamiseen. Olisimme testanneet peliämme useammassa lapsiryhmässä ja useammalla kasvattajalla, jos olisimme tienneet aikaisemmin, että emme pääse testaamaan peliämme suunnitellussa paikassa. Näin olisimme saaneet lisää aineistoa arviointiosuuteen opinnäytetyöhömmme.

7 TYÖVAIHEET JA AIKATAULU

Aluksi opinnäytetyössämme keskityimme teoratiedon hallitsemiseen sitä keräämällä ja siihen paneutumalla, jotta teoriapohjamme olisi riittävä rakentamaan tuotekehityksenä pelin. Teoratiedon ollessa hallussa aloitimme suunnittelemaan peliämme, joka perustuu positiiviseen pedagogiikkaan ja positiiviseen psykologiaan. Pelissä suunnittelimme niin pelin ulkoasun seikat, pelin ohjeet, pelin etenemisen sekä pelin sisällön eli erilaiset teemaan sopivat kortit, joissa on toiminnallisia sekä opettavia osuuksia.

Neuvottelimme pelimme sisällöstä koko kehittämisprosessin ajan toimeksiantajamme Pelinikkarit Oy kanssa, jotta pelimme vastaisi toimeksiantajan odotuksia. Pyrimme työssämme siihen, että niin me kehittäjät kuin toimeksiantajammekin olisi tyytyväinen lopulliseen tulokseen. Pelinikkarit Oy:lta saimme tarvitsemamme tuen tuotekehityksen mahdollistamiseen. Pystyimme rakentamaan mieleisemme pelin, joka vastasi tavoitteitamme sekä

on oikeanlainen kohderyhmälleen eli muun muassa mahdollistaa lapsen osallisuuden ja on riittävän selkokielineen kaikkien pelaajien käyttöön.

Testasimme peliämme varhaiskasvatusympäristössä pelin raakaversion ollessa kokonaan valmis. Lähtökohtainen ajatuksemme oli mennä testaamaan peliämme sosionomiopiskelijoilla Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun luokkahuoneessa, jossa alan opiskelijat olisivat testanneet ja arvioineet peliämme. Päädyimme testaamaan korttipeliämme korkeakoulun sijasta päiväkotiympäristöön, jossa varhaiskasvattajat testasivat peliä lasten kanssa. Varhaiskasvattajat antoivat korttipelistä kyselyllä palautteensa sekä kokemuksensa, jotka raportoimme opinnäytetyöhömmme. Raportoimme koko opinnäytetyöprosessin pelin suunnittelutyöstä korttien lopulliseen sisältöön asti. Opinnäytetyömme prosessin raportointiin kuuluivat lähdetietoon tutustuminen, pelin suunnitteluprosessi, toteutettu raakaversio pelistä, sen testaaminen ja pelin arvioinnin tulosten analysointi.

Aloitimme opinnäytetyömme prosessin keväällä 2022 lähettämällä opinnäytetyöideamme Wihiiin. Idean tultua hyväksytyksi aloimme tekemään opinnäytetyösuunnitelmaa. Kun saimme suunnitelman palautettua hyväksytysti, siirryimme tarkemmin suunnittelemaan pelimme sisältöä ja sitä kautta kirjoittamaan raporttiamme eteenpäin samanaikaisesti. Teimme opinnäytetyötämme yhteistyössä kahdestaan myös kesälomalla, jotta etenimme tarpeeksi aikataulun mukaisesti. Kesällä suoritimme puolistrukturoidut haastattelut varhaiskasvattajille, joissa selvitettiin heidän kokemuksiaan uhmauksesta sekä mitä he pitivät tärkeänä sisällyttää peliin. Vastausten perusteella aloitimme suunnittelemaan pelin kuvitusta, tietopohjaa sekä lopullista ulkoasua. Saimme ensimmäiseen versioon kehittämis ehdotuksia toimeksiantajalta ja erityisopettajalta. Loppukesästä saimme pelin lopullisen raakaversion valmiiksi muutamien muokkauksien jälkeen. Syksyllä 2022 kävimme testaamassa pelimme raakaversiota päiväkotiympäristöissä, minkä jälkeen raportoimme saadut tulokset opinnäytetyöhömmme. Alusta lähtien tavoitteenamme oli saada opinnäytetyömme valmiiksi joulukuussa 2022.

8 LUVAT JA KUSTANNUKSET

Opinnäytetyötämme varten hankimme tutkimusluvan yritykseltä Pelinikkarit Oy, joka toimi työmme toimeksiantajana. Pyysimme tutkimuslupaa kohdeorganisaatiomme toimeksiantajalta sähköpostitse.

Tarvitsimme myös opinnäytetyötämme varten tutkittavien informointilomakkeen (Liite 3) ja tutkittavien suostumuslomakkeen (Liite 4), koska testasimme korttipeliä päiväkodeissa varhaiskasvattajilla ja lapsilla sekä keräsimme varhaiskasvattajilta Webropol- kyselyllä mielipiteitä ja kokemuksia pelistä. Webropol-kysely oli anonymi, eikä siinä kerätty henkilötietoja, joten emme tarvinneet työhömme tietosuojailmoitusta.

Kustannuksia työhömme tuli materiaalikustannuksista, kuten korttipohjista, klemmareista, laminoinnista sekä kartongeista. Kaikki materiaalikustannukset maksoimme itse. Pelin kuvitimme itse opinnäytetyömme toteutusvaiheessa.

9 TUOTOS

Korttipeli pitää sisällään 30 korttia, jotka ovat jaettuna kuvakortteihin sekä kysymyskortteihin. Kuvakortteja on pelissä 15 korttia ja kysymyskortteja on 15 kappaletta. Korttien yhteismäärä muodostui siitä, miten monta tunnetilaa ja päähahmon tilannetta valitsimme käsiteltäviksi. Korttien määrään vaikutti myös se, miten monta kutakin haastavaa, neutraalia ja positiivista tunnekorttia oli.

Korttien yhteismäärässä pyrimme siihen, että jokaista tunneskaalaa olisi suhteellisen saman verran. Tarkoituksena oli saada tasapainossa kuvailtua eri tunteita eikä painottaa esimerkiksi vain haastavia tunteita, kun positiivinen pedagogiikka toimi pelimme yhtenä pääpiireistä. Korttien määrä on suhteellisen suuri, mutta se on sovellettavissa sen mukaan, kuinka monta korttia haluaa pelata yhdellä pelikerralla. Pelattavien korttien kokonaismäärä määrittää pelin keston. Pelattavien korttien määrää pystyy soveltamaan pelitilanteessa sen mukaan, mikä on pelaajien motivaatio sillä hetkellä pelaamiseen. Mukana pelissä oleva kasvattaja pystyy kontrolloimaan pelin kestoa tilanteen mukaan, vaikka pelaten muutaman kortin hetken ajan tai koko korttipelin.

Korttipelimme teemana on uhmaikä, johon sisältyy pelissä esiintyvät tunteiden sanoittamisen harjoittelu, kehitysvaiheen selittäminen vanhemmille informaatio-osiolla kysymyskorteissa sekä tilanteiden käsitteleminen, joissa uhmaikä ilmenee. Tunteiden sanoittamista pelissä harjoitellaan tunnistamalla eri tunnetiloja kuvista ja tarinoista. Pelissä on tahtomittari, josta korttien tunnetiloja voi seurata siitä, kuinka tunteet asettuvat eri kohdille mittaria, esim. iloisiin tai jännittyneisiin tunteisiin. Korteissa käsitellään erilaisia kasvatustilanteita päähahmon sekä tarinoiden kautta, joissa esiintyy tahtomista sekä tahtoiän muitakin piirteitä. Informaatio-osiossa eli ”Sipen muistutukset aikuisille” kerrotaan kasvattajille tahtoiästä kasvuvaiheena. Informaatio-osiot kytkeytyvät sisällöltään korttien aiheisiin ja teemoihin.

Valitsimme korttipelin kuvakortit (kuva 1) tunnistettaviksi pyöreistä kuvista, joiden taustat ovat värikoodattuina kolmeen väriin eli punaiseen, oranssiin sekä vihreään. Värien tarkoitus on konkretisoida kuvakorteissa esiintyviä tunteita. Punaisella tarkoitetaan haastavia tunteita, oranssilla neutraaleita ja vihreällä positiivisia tunnetiloja. Kysymyskortit ovat turkooseja, sinisiä sekä pinkkejä värykseltään. Kuvakorteissa huomioimme, että korttien hahmot ja tilanteet ovat piirrettynä selkeästi ja tunnistettavasti. Kuvakortit ovat kooltaan tarpeeksi isoja pelaamiseen pienten lasten kanssa.



Kuva 1. Korttipelin kuvakortit

Laminoimme kortit, jotta ne olisivat mahdollisimman kestäviä käytössä lasten kanssa. Kuvitimme korttipelin itse. Halusimme tehdä pelistä värikkään ja silmää miellyttävän. Sisällytimme kortteihin yksityiskohtia, joita lapset pystyvät korteista etsimään. Yksityiskohtien etsimisellä aktivoidaan lasta mukaan peliin toiminnalla. Korttien kuvituksessa painotimme sitä, kuinka niistä on mahdollista tunnistaa hahmoilla esiintyvät tunnetilat ilman niiden mainitsemista sanallisesti. Kysymyskortteissa pyrimme siihen, että niissä esiintyvät kysymykset ovat lapsille selkeitä ja helposti ymmärrettävissä ikätason mukaisesti.

Korttipelin nimeksi tuli ”Sippe-Siilikin saa tahtoa!”. Nimi viittaa pelissä esiintyvään päähahmoon eli siiliin nimeltä Sippe-Siili sekä pelin aiheeseen eli uhmaikään. Valitsimme korttipelimme päähahmoksi eläimenä siilin, koska se vastaa hyvin tunteiden ilmaisun laajuutta sekä haastavuutta tunnetun suomalaisen eläimen kautta. Mielestämme siili kuvastaa rauhallisuudellaan tiettyjä positiivisia tunteita, mutta sillä on piikkiensä olemuksessaan.

Kuvakortteihin on valittuna päähahmo Sippe-Siilille erilaisia tapahtumia, joissa hahmo seikkailee. Kuvien tapahtumat ovat tietynlaisia kasvatustilanteita, joihin kuva sekä siihen liittyvät kysymykset liittyvät (kuva 2). Esimerkiksi tässä kuvassa, jossa Sippe-Siilin suosikki pallo on puhjennut ja häntä itkettää avataan lapselle harmituksen tunnetta. Kehittämisprosessi näihin kuvien kasvatustilanteisiin pohjautuu aluksi listaamiimme tunteisiin esim. onnellisuus ja kateellisuus. Näistä listaamistamme tunteista aloimme kehittämään kuvia sekä tarinoita kuvakortteihin.



Kuva 2. Kuvakortti ja siihen liittyvät kysymykset

Korttipeli aloitetaan levittämällä kortit pöydälle tai lattialle kuvapuoli ylöspäin. Kuvakortit levitetään oikealle puolelle pöytää tai lattiaa ja vasemmalle puolelle kysymyskortit. Pelissä magneettiongella ongitaan haluttu kuvakortti. Magneettionki tarttuu kuvakortissa olevaan klemmariiniin, jolloin kortti on mahdollista onkia ylös pelialustalta. Ongittua kuvakorttia tarkastellaan ja keskustellaan, mitä kuvassa tapahtuu. Lapsen osallisuus ja aktiivinen toimijuus mahdollistuu pelissä, kun lapsi pääsee onkimaan magneettiongella kortteja. Huomasimme pelin testauksessa, että onkiminen oli lapsille mielekästä tekemistä, joka motivoi pelaamaan.

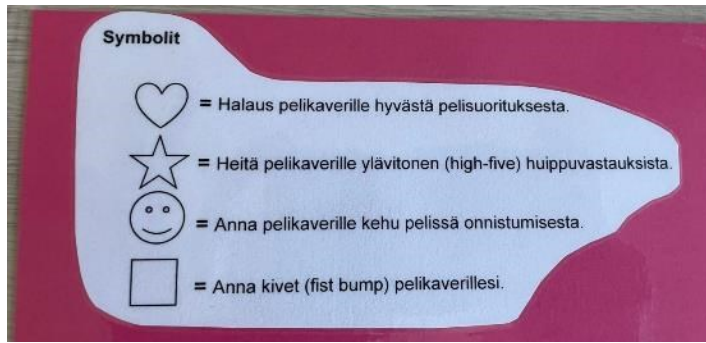
Pelissä käännetään kuvakortti, jonka takana on kuvan tapahtumaa selittävä tarina. Tämän jälkeen kuvakortti siirretään sivuun ja etsitään vasemmalta kysymyskorttien kansista kuvakorttia ja kysymyskorttia yhdistävä yksityiskohta (kuva 3). Esimerkiksi kuvakortissa Sippe-Siili on juhlimassa ystävänsä syntymäpäiviä ilmapallo kädessään ja kysymyskortin kannessa on kuva ilmapallosta. Kysymyskortin kääntöpuolella on kysymyksiä, jotka viittaavat aiemmin valitun kuvakortin kuvaan sekä tarinaan. Valittu kortti on oikea, kun kysymyskortissa sekä kuvakortissa on sama numero kortin ylä laidassa. Näissä korteissa esiintyvät kysymykset valitsimme sen mukaan, mikä aihe ja tunne vallitsee päähahmo Sippe-Siilin kuvituksessa ja tarinassa.



Kuva 3. Kuvakorttia ja kysymyskorttia yhdistävä yksityiskohta

Korttien kysymykset avaavat kuvassa olevia tapahtumia sekä tunnetiloja, kun ne puhutaan auki kysymyksillä. Kysymyksillä muodostetaan ymmärrys siitä, mikä tunne kortissa esiintyy ilman, että kortin tarinassa suoraan lukee tiettyä tunnetta esim. kateellisuus tai pelko. Kuvakorttien ja kysymysten kautta otetaan puheeksi erilaisten tunnetilojen vaikutuksia. Tulevissa kasvatustilanteissa kasvattaja pystyy hyödyntämään pelissä ilmaantuneita vastauksia kysymyksistä, joita lapselle on esitetty. Esimerkiksi lapsi on voinut sanoittaa, mitä kasvattaja voi tehdä auttaakseen pelottavissa tilanteissa.

Kysymyksiä alla on ”Sipen muistutukset aikuisille”, joissa on aiheeseen ja uhmaikään liittyvää informaatiota. Informaation sisältö pohjautuu varhaiskasvattajilta keräämiimme puolistrukturoituihin haastatteluihin ja niistä tulleisiin uhmaikää käsitteleviin vastauksiin sekä tuloksiin. Kysymyskortteihin on lisätty symbolit (kuva 4) toimeksiantajan toiveena. Symbolien tehtävät tukevat positiivista pedagogiikkaa sekä yhteyden muodostamista vuorovaikutustilanteessa. Symbolit sijaitsevat jokaisen kysymyskortin oikeassa yläreunassa ja niihin liittyvät tehtävät ovat selitettynä ohjeissa. Esimerkiksi sydänsymboli tarkoittaa halausta pelikaverille hyvästä pelisuorituksesta.



Kuva 4. Pelikorttien symbolit

Osana korttipeliämme on tahtomittari (kuva 5), jossa on kolmella värillä eri tunnetiloja kuvitettuna ja sanoitettuna. Tahtomittari kuvastaa keskeisimpiä tunnetiloja väreillä ja Sippe-Siilin kuvilla. Tahtomittarin värit kuvaavat tunteiden voimakkuutta. Tahtomittarin kolme pääväriä esiintyvät myös kuvakorttien taustan väreissä. Jokaisen kuvakortin jälkeen lapsi voi tarkkailla, mihin kohdalle mittaria kortin kasvatustilanteesta nouseva tunne sijoittuu. Tahtomittarin voi myös ripustaa seinälle näkyviin, josta lapsi voi myöhemminkin näyttää oman vallitsevan tunteensa.



Kuva 5. Tahtomittari

Sisällytimme erityisopettajan ehdotuksesta peliin mahdollisia versioita, joilla peliä voi pelata seuraavilla pelikerroilla. Lisäsimme nämä variaatiot peliin,

koska ne tuovat vaihtuvuutta pelaamiseen sekä tukevat lapsen keskittymiskykyä. Näihin peliversioihin kuuluvat etsintäleikki sekä pehmoleluleikki. Etsintäleikissä kuvakortit piilotetaan pelitilaan, minkä jälkeen lapsi etsii pelattavan kortin. Tässä pelitavassa lapsi pystyy liikkumaan pelatessa, jolloin hänen on helpompi pitää yllä keskittymistään kuin istumalla paikallaan koko pelin ajan. Toisessa versiossa kuvakortit asetellaan pehmolelujen alle, joista lapsi valitsee haluamansa pehmolelun syliinsä halattavaksi ja siliteltäväksi. Pehmolelun alta paljastuu pelattava kortti. Tässä pelaamisvaihtoehdossa lapsi harjoittelee empatiakykyään pehmolelun kanssa. Lapsen voi olla mahdollisesti helpompaa keskittyä pelaamiseen ja keskustelemiseen, kun saa samanaikaisesti halia pehmolelua.

10 JOHTOPÄÄTÖKSET

Opinnäytetyömme tarkoituksena oli tuottaa korttipeli 3–5-vuotiaiden uhmaikäisten lasten kasvattamisen tukemiseksi varhaiskasvattajille ja vanhemmille. Tarkoituksenamme oli luoda korttipeli helppokäyttöiseksi kohderyhmälleen käytettäväksi kotiympäristöön sekä varhaiskasvatukseen. Korttipelimme tavoitteena oli tukea uhmaikäisen lapsen kasvattajia ja auttaa heitä ymmärtämään uhmaikää kehitysvaiheena. Onnistuimme luomaan helposti käytettävän korttipelin, joka tukee vuorovaikutusta lapsen ja kasvattajan välillä. Kasvattajalla on tärkeä rooli rakentaa lapsiryhmän yhteenkuuluvuutta osallistamalla lapsia vuorovaikutustilanteissa sekä tukemalla ryhmän positiivista vuorovaikutusta (Lahtinen & Fonsén 2022, 267). Korttipelille asetettu ikäjakauma oli mielestämme sopiva. Peli toimi niin 3-vuotiaiden kuin 5-vuotiaiden lasten kanssa pelatessa. 3-vuotiaat ymmärsivät pelin idean ilman, että peli oli liian monimutkainen heille, mutta samalla peli toi tarpeeksi haastetta ja oli kehittävä 5-vuotiaiden ikätasolle.

Asetimme kehittämistyölle tavoitteeksi luoda uusi pelillisyyttä hyödyntävä työväline uhmaikäisen lapsen kasvatuksen tueksi. Työvälineen oli tarkoitus auttaa kasvattajia ymmärtämään uhmaikäisen lapsen käytöstä ja tunteita. Niemitalo-Haapola ym. (2020) mukaan lapsi vaatii kasvattajan ohjeistusta sekä tukea hallitakseen vasta kehitysmässä olevia tunteita ja omaa käyttäytymistä. Lapsi oppii tunnistamaan ja ymmärtämään muidenkin tunteita omien tunteiden lisäksi sosiaalisen tietoisuuden kehittyessä. Lapsi alkaa

käsittämään muiden ihmisten tunteiden syitä ja miten ne ilmenevät sosiaalisissa tilanteissa. Lapsen kyky tuntea ja ilmaista myötätuntoa kehittyy sekä ymmärrys sosiaalisista normeista kasvaa, kun lapsi oppii ymmärtämään toisten näkökulmia ja tunteita. (Niemitalo-Haapola ym. 2020, 189.) Korttipelillä halusimme kannustaa aikuisia ja lapsia tunteiden sekä ajatusten jakamiseen pelatessa. Kehittämässämme korttipelissä lapsi pystyi sanoittamaan korteissa esiintyviä tunteita ja kasvatustilanteita sekä peilaamaan omia kokemuksiaan niihin. Testaamisen yhteydessä esimerkiksi korteissa mainittu hammaslääkärissä käynti nostatti puheeksi lasten omia kokemuksia ja millaisia tunteita se herätti heissä. Opinnäytetyön lopullisesta tuotoksesta oli tarkoitus hyötyä mahdollisimman monet kasvattajat. Pelistämme toimeksiantajan tuottama versio tulee olemaan saatavilla kaikille varhaiskasvatuksesta kotiympäristöön.

Saimme opinnäytetyön edetessä valtavasti uutta tietoa uhmaiästä hakiessamme tietopohjaa raporttiosuuteen, haastatteleamalla kasvattajia ja kehittäessämme korttipeliä. Haastatteluiden vastauksista saimme informaatiota pelin sisältöön suoraan kentältä, jossa kasvattajilla on paljon käytännön kokemusta pelimme kohderyhmästä eli uhmaikäisistä lapsista. Korttipelin sisältöön vaikutti toimeksiantajan toiveet ja odotukset. Saimme kuitenkin vapaasti toteuttaa omia näkemyksiämme ja ideoitamme korttipelin kehittämisessä. Halusimme luoda pelistä mahdollisimman omannäköisen ja miellyttävän unohtamatta toimeksiantajan linjauksia.

Opinnäytetyömme laajuus yllätti meidät, koska meillä ei ollut aiempaa kokemusta tuotekehityksestä. Alkuperäisesti meillä oli ajatuksena toteuttaa korttipeli lopulliseen muotoonsa, mutta päädyimme luomaan sen sijaan korttipelistä raakaversion. Korttipelin prosessin loppuun saattaminen olisi vienyt liikaa aikaa verrattuna siihen, mitä meillä oli käytettävissä opinnäytetyöprosessin aikataulussa. Jatkokehitysehdotuksena peliimme voisi olla aikuisille tarkoitettu oma korttipakka, jota aikuiset voisivat pelata keskenään ilman lapsen osallistumista. Tässä korttipakassa syvennyttäisiin enemmän aikuisen rooliin lapsen kasvattajana uhmaiän kehitysvaiheessa.

LÄHTEET

- Ahonen, L. 2022. Lapsen lämmin kohtaaminen haastavissa kasvatustilanteissa. Teoksessa Kataja, E. (toim.) Lumoudu lapsesta: Artikkeleita arkipedagogiikasta. Hämeenlinna: Hämeenlinnan kaupunki, 68–80. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.hameenlinna.fi/wp-content/uploads/2022/03/lumoudulapsesta.pdf> [viitattu 11.8.2022].
- Alfvén, M., Hofsten, K. & Uotila, E. 2012. Uhmakirja. Helsinki: Tammi.
- Arene ry. 2018. Ammattikorkeakoulujen opinnäytetöiden eettiset suositukset. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/Ammattikorkeakoulujen%20opinn%C3%A4ytet%C3%B6iden%20eettiset%20suositukset.pdf> [viitattu 1.5.2022].
- Cacciatore, R. s.a. Kiukkukirja. Aggressiokasvattajan käsikirja – vauvasta kouluikään. Väestöliitto. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://storage.googleapis.com/ngo-production/2018/10/75f8e041-kiukkukirja.pdf> [viitattu 10.4.2022].
- Cacciatore, R. & Korteniemi-Poikela, E. 2019. Sisu, tahto, itsetunto: Portaat itkupotkuraivareista aggression hallintaan. Helsinki: Minerva Kustannus Oy.
- Fuchs, M., Fizek, S., Ruffino, P. & Schrape, N. 2014. Rethinking Gamification. Meson press. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/> [viitattu 8.4.2022].
- Jokinen, T. 2010. Tuotekehitys. Aalto-yliopisto. Teknillinen korkeakoulu. Elektroninen julkaisu. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://lib.tkk.fi/Reports/2010/isbn9789526033204.pdf> [viitattu 16.4.2022].
- Kananen, J. 2017. Laadullinen tutkimus pro graduna ja opinnäytetyönä. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu. E-kirja. Saatavissa: <https://finna.fi/> [viitattu 22.4.2022].
- Koivula, M., Siippainen, A. & Eerola-Pennanen, P. 2017. Valloittava varhaiskasvatus: Oppimista, osallisuutta ja hyvinvointia. Tampere: Vastapaino. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/> [viitattu 4.4.2022].
- Korhonen, L. & Sinkkonen, J. 2017. Pulassa lapsen kanssa. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/> [viitattu 10.04.2022].
- Krogh, L., Kangas, M. & Kopisto, K. 2014. Oppiminen pelissä: Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/> [viitattu 8.4.2022].
- Krogh, S. & Slentz, K. 2010. Early childhood education. Hoboken: Routledge. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/> [viitattu 8.4.2022].
- Laakso, M., Nylund, A., Kautto, A., Kanto, L., Tolonen, A. & Bertram, R. 2021. Kieli, leikki ja pelillisuus. Helsinki: Puheen ja kielen tutkimuksen yhdistys ry. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/> [viitattu 8.4.2022].

Laaksonen, V. 2022. Kaveritaidot varhaiskasvatuksessa. Jyväskylä: PS-kustannus. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/> [viitattu 4.4.2022].

Lahtinen, L., & Fonsén, E. 2022. Johda pedagogiikka - löydä lapsi! Teoksessa Kataja, E. (toim.) Lumoudu lapsesta: Artikkeleita arkipedagogiikasta. Hämeenlinna: Hämeenlinnan kaupunki, 261–273. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.hameenlinna.fi/wp-content/uploads/2022/03/lumoudulapsesta.pdf> [viitattu 27.10.2022].

Leskisenoja, E. 2017. Positiivisen pedagogiikan työkalupakki. Jyväskylä: PS-Kustannus. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/> [viitattu 5.4.2022].

Leskisenoja, E. 2019. Positiivinen pedagogiikka varhaiskasvatuksessa. Toteuta käytännössä. Jyväskylä: PS-kustannus. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/> [viitattu 22.4.2022].

Leskisenoja, E. & Sandberg, E. 2019. Positiivinen pedagogiikka ja nuorten hyvinvointi. Jyväskylä: PS-kustannus. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/> [viitattu 5.4.2022].

Lonka, K. 2014. Oivaltava oppiminen. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Otava.

Niemitalo-Haapola, E., Haapala, S., Ukkola, S. & Dindar, K. 2020. Lapsen kielenkehitys: Vuorovaikutuksen, leikin ja luovuuden merkitys. Jyväskylä: PS-kustannus. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/> [viitattu 27.10.2022].

Opetushallitus. 2022. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2022. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://eperusteet.opintopolku.fi/eperusteet-service/api/dokumentit/8274670> [viitattu 4.4.2022].

PeliNikkarit. s.a. PeliNikkarit. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://pelinikkarit.fi/pelinikkarit/> [viitattu 13.10.2022].

Puusa, A. & Juuti, P. 2020. Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät. Helsinki: Gaudeamus. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/> [viitattu 2.5.2022].

Purhonen, K., Poikolainen, J., Pylvänen, S. & Kallunki, V. 2020. Pelit ja pelillisyydet houkuttelevat nuoria osallistumaan ja tuottavat osallisuutta: Esimerkkinä kaksi kehittämishanketta. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/> [viitattu 8.4.2022].

Salonen, K., Eloranta, S., Hautala, T. & Kinos, S. 2017. Kehittämistoiminta ja kehittämisen menetelmiä ammatillisessa korkeakoulutuksessa. Turun ammattikorkeakoulu. Tampere: Juvenes Print – Suomen yliopistopaino Oy. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/> [viitattu 22.4.2022].

Sandberg, E. 2021. Pedagoginen tuki varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa. Jyväskylä: PS-kustannus. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/> [viitattu 4.4.2022].

Swinson, J. & Harrop, A. 2012. Positive psychology for teachers. Hoboken: Routledge. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/> [viitattu 8.4.2022].

Tutkimuseettinen neuvottelukunta. 2012. Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. Helsinki: Tutkimuseettinen neuvottelukunta. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK_ohje_2012.pdf [viitattu 2.5.2022].

Trogen, T. 2020. Positiivinen kasvatusta. Jyväskylä: PS-kustannus. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/> [viitattu 5.4.2022].

Uusitalo-Malmivaara, L., Hakanen, J., Hilppö, J., Hotulainen, R., Järvilehto, L., Kumpulainen, K. & Tuominen-Soini, H. 2014. Positiivisen psykologian voima. Jyväskylä: PS-Kustannus. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/> [viitattu 5.4.2022].

Valli, R. 2018. Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Metodien valinta ja aineistonkeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. Jyväskylä: PS-kustannus. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/> [viitattu 16.4.2022].

Valli, R. 2018. Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. Jyväskylä: PS-kustannus. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/> [viitattu 16.4.2022].


Varhaiskasvatuslaki 540/2018.

Vilka, H. & Airaksinen, T. 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Tammi.

Vilka, H. 2021. Tutki ja kehitä. Jyväskylä: PS-kustannus. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/> [viitattu 22.4.2022].

Kysely

Opinnäytetyö kysely

 Pakolliset kysymykset merkitty tähdellä (*)

Moi!

Teemme opinnäytetyömme Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulussa ja erikoistumme varhaiskasvatukseen. Opinnäytetyömme tarkoituksena on luoda korttipeli käytettäväksi varhaiskasvatuksessa oleville 3-5-vuotiaille uhmaikäisille lapsille.

Uhmaiällä tarkoitetaan sitä ikävaihetta, kun lapsi uhmaa, testaa rajoja, etsii omaa tahtoa, joka näyttäytyy voimakkaalla ärtymyksellä, suuttumuksella ja pettymyksellä. Uhmaamista esiintyy lapsella, koska hän ei osaa vajavaisten tunteiden ja käyttäytymisen säätelyn takia ilmaista itseään ja tarvitsee siihen aikuiselta apua. (Sinkkonen & Korhonen 2015, 182.)

Korttipelin tavoitteena on auttaa varhaiskasvatuksen kasvattajia sekä vanhempia uhmaikäisen lapsen kasvatuksessa. Korttipelistä olisi apua niin varhaiskasvatuksen kasvattajalle kuin lapsen vanhemmille. Korttipelin avulla vanhempi pystyy kehittämään empatiakykyään uhmaikäistä lastaan kohtaan ja pelissä korostetaan sitä, miten uhmaikä kuuluu lapsen kehitysvaiheisiin.

Ennen kyselyä tutustuitte materiaaliin ja nyt pääsette kertomaan omia kokemuksia ja mielipiteitä siitä. Kyselystä tulleiden vastausten avulla parannamme kehittämistyömme raakaversiota sen lopulliseen muotoon. Jokainen vastaus on meidän työmme kannalta merkittävä ja tärkeä! Kysely on anonyymi ja siihen vastaamiseen menee vain muutama minuutti.

Kiitos etukäteen vastauksestanne ja osallistumisestanne pelimme kehittämistyöhön!

1. Olen *

- Nainen
- Mies
- Muu

2. Mikä on taustasi? *

- Sosionomiopiskelija
- Työskentelet varhaiskasvatuksessa

Työskentelet muulla sosiaali-
alalla (millä?) _____

3. Ikäsi *

18–29

30–41

42–55

56–62

63+

4. Onko peli mielestäsi tarpeellinen työväline uhmaikäisten kanssa
työskentelyyn? *

Kyllä

Ei

5. Kokemuksia pelistä? *

	1 täysin eri mieltä	2 osittain eri mieltä	3 en osaa sanoa	4 osittain samaa mieltä	5 täysin samaa mieltä
Peliä oli helppo käyttää	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelissä oli selkeät ohjeet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelin eteneminen sujui loogisesti	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelin kesto on sopiva	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Peli vastaa kohderyhmän eli uhmaikäisten ja kasvattajien tarpeita	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Motivaatio pysyi yllä pelaamisen ajan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelikorttien määrä on sopiva	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

6. Kokonaisarvioni pelin käytettävyydestä *



7. Mielenpitoja pelistä? *

	1 täysin eri mieltä	2 osittain eri mieltä	3 en osaa sanoa	4 osittain samaa mieltä	5 täysin samaa mieltä
Pidin pelistä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pidän pelin ulkonäöstä (kuvituksesta, väreistä yms.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Peli tukee uhmaikäisen kasvatusta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Peli on vuorovaikutuksellinen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	1	2	3	4	5
	täysin eri mieltä	osittain eri mieltä	en osaa sanoa	osittain samaa mieltä	täysin samaa mieltä
Pelissä nousee esille positiivisuus ja myönteisyys	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Peli kannustaa jakamaan ajatuksia ja tunteita	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

8. Onnistuneet asiat pelissämme? *

9. Kehitettävät asiat pelissämme? *

10. Kerro avoimesti ajatuksiasi pelistä *

Puolistrukturoitu haastattelu

Kehittämistyönä korttipeli uhmaikäisten lasten kasvatuksen tueksi

 Pakolliset kysymykset merkitty tähdellä (*)

Moi!

Teemme opinnäytetyömme Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulussa ja erikoistumme varhaiskasvatukseen. Opinnäytetyömme tarkoituksena on luoda korttipeli käytettäväksi varhaiskasvatuksessa oleville 3–5-vuotiaille uhmaikäisille lapsille.

Uhmaiällä tarkoitetaan sitä ikävaihetta, kun lapsi uhmaa, testaa rajoja, etsii omaa tahtoa, joka näyttäytyy voimakkaalla ärtymyksellä, suuttumuksella ja pettymyksellä. Uhmaamista esiintyy lapsella, koska hän ei osaa vajavaisten tunteiden ja käyttäytymisen säätelyn takia ilmaista itseään ja tarvitsee siihen aikuiselta apua. (Sinkkonen & Korhonen 2015, 182.)

Korttipelin tavoitteena on auttaa varhaiskasvatuksen kasvattajia sekä vanhempia uhmaikäisen lapsen kasvatuksessa. Korttipelistä olisi apua niin varhaiskasvatuksen kasvattajalle kuin lapsen vanhemmille. Korttipelin avulla vanhempi pystyy kehittämään empatiakykyään uhmaikäistä lastaan kohtaan ja pelissä korostetaan sitä, miten uhmaikä kuuluu lapsen kehitysvaiheisiin.

Jokainen vastaus on meidän työmme kannalta merkittävä ja tärkeä! Haastattelu on anonymi ja siihen vastaamiseen ei mene kauaa aikaa.

Kiitos etukäteen vastauksistanne ja osallistumisestanne pelimme kehittämistyöhön!

Mikä on ammattinimikkeesi? *

Miten varhaiskasvatuksessa uhmaikä ilmentyy lapsissa? *

Millaisia työvälineitä itse käytät uhmaikäisten lasten kanssa varhaiskasvatuksessa? *

Minkälaisen toimintatavat toimivat uhmaikäisen kanssa työskennellessä? *

Mikä mielestäsi on tärkeää korttipelin ulkoasussa? *

Mitä sisältöjä uhmaikäisestä lapsesta ja hänen kanssaan työskentelystä pidät merkittävänä mainittavaksi korttipelissä? *

Minkälainen kesto ja pelikorttien määrä olisi mielestäsi hyvä uhmaikäiselle lapselle ja hänen kasvattajilleen pelattavaksi? *

Mikä mielestäsi tukee uhmaikäisen lapsen kasvatuksessa parhaiten? *

Tutkittavien informointilomake

TUTKIMUSTIEDOTE

1(1)

29.04.2022

TUTKIMUSTIEDOTE**Kehittämistyönä korttipeli uhmaikäisten lasten kasvatuksen tueksi****Opinnäytetyöntekijät**

Maisa Laakkonen & Mira Haapala

Yhteyshenkilö tutkimukseen liittyvissä kysymyksissä:

Maisa Laakkonen Puh. [REDACTED]

Opinnäytetyön tarkoitus

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on luoda opinnäytetyön avulla korttipeli käytettäväksi varhaiskasvatuksessa oleville uhmaikäisille lapsille, joiden kanssa työskennellessä olemme huomanneet tarpeen tällaiselle työvälineelle. Korttipelistä olisi apua niin varhaiskasvatuksen kasvattajalle kuin lapsen vanhemmille. Korttipelin avulla vanhempikin pystyy parantamaan empatiakykyään uhmaikäistä lastaan kohtaan ja pelissä korostetaan sitä, miten uhmaikä kuuluu lapsen kehitysvaiheisiin. Sosiaalialan kentällä opiskelevana tai työskentelevänä auttaisit juuri sinun näkökulmillasi parantamaan meidän opinnäytetyötämme.

Pyyntö osallistua opinnäytetyöhön

Pyydämme sinua osallistumaan tähän opinnäytetyöhön. Sinulla on mahdollisuus tehdä kysymyksiä opinnäytetyöstä, kun olet perehtynyt tähän tiedotteeseen ja tiedotteen liitteenä olevaan tietosuojaselosteeseen, mikäli opinnäytetyössä käsitellään henkilötietoja. Tämän jälkeen sinulta pyydetään suostumus opinnäytetyöhön osallistumisesta.

Vapaaehtoisuus

Osallistuminen on täysin vapaaehtoista ja voit keskeyttää osallistumisesi koska tahansa. Mikäli keskeytät osallistumisen tai peruutat suostumuksen, keskeyttämiseen ja suostumuksen peruuttamiseen mennessä kerättyjä tietoja ja näytteitä voidaan käyttää osana tutkimusaineistoa.

Tutkimustuloksista tiedottaminen

Tutkimustuloksia ja kerättyä aineistoa voidaan käyttää ja hyödyntää sellaisessa muodossa, jossa yksittäistä tutkittavaa ei voida tunnistaa. Valmis opinnäytetyö on julkisesti luettavissa ja saatavilla. Emme käsittele tässä opinnäytetyössä henkilötietoja.

Tutkittavien suostumuslomake

SUOSTUMUS OPINNÄYTETYÖHÖN OSALLISTUMISESTA

29.04.2022

**SUOSTUMUS
OPINNÄYTETYÖHÖN OSALLISTUMISESTA**

**Kehittämistyönä korttipeli uhmaikäisten lasten kasvatuksen tueksi
Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu, sosiaaliala, Maisa Laakkonen & Mira Haapala**

Olen lukenut ja ymmärtänyt saamani tutkimustiedotteen.

Tiedotteesta olen saanut riittävän selvityksen opinnäytetyöstä. Ymmärrän, että tietojani käsitellään luottamuksellisesti. Minulla on ollut mahdollisuus esittää kysymyksiä ja olen saanut riittävän vastauksen kaikkiin opinnäytetyötä koskeviin kysymyksiini.

Minulla on ollut riittävästi aikaa harkita osallistumistani opinnäytetyöhön. Olen saanut riittävät tiedot oikeuksistani, opinnäytetyön tarkoituksesta ja sen toteutuksesta sekä opinnäytetyön hyödyistä ja riskeistä. Minua ei ole painostettu eikä houkuteltu osallistumaan opinnäytetyöhön.

Ymmärrän, että osallistumiseni on vapaaehtoista ja että voin peruuttaa tämän suostumukseni koska tahansa syytä ilmoittamatta. Olen tietoinen siitä, että mikäli keskeytän tutkimuksen tai peruutan suostumukseni, minusta keskeyttämiseen ja suostumukseni peruuttamiseen mennessä kerättyjä tietoja ja näytteitä voidaan käyttää osana tutkimusaineistoa.

Allekirjoituksellani vahvistan, että annan suostumukseni opinnäytetyöhön osallistumiseen.

Päiväys ja paikka

Tutkittavan allekirjoitus

Tutkittavan nimenselvennös

Opinnäytetyöntekijälle. Alkuperäinen allekirjoitettu tutkittavan suostumus sekä kopio tutkimustiedotteesta jäävät opinnäytetyöntekijän arkistoon. Tutkimustiedote ja kopio allekirjoitetusta suostumuksesta annetaan tutkittavalle.

Mikäli tutkimuksen kohteena on alaikäinen, mutta henkilötietoja ei kerätä, vanhemmille tai sosiaalityöntekijöille tms. annetaan tutkimustiedote sekä pyydetään suostumus opinnäytetyöhön osallistumisesta, mutta tietosuojailmoitusta ei ole välttämätöntä tehdä.