

## OPINNÄYTETYÖ

### **Virtuaalista ohjausta** Sähköinen opas pelikasvatuksen tueksi

Tiia Määttä

Yhteisöpedagogi

210 op

11/2022

# TIIVISTELMÄ

Humanistinen ammattikorkeakoulu  
Yhteisöpedagogi

---

Tekijä: Tiia Määttä  
Opinnäytetyön nimi: Virtuaalista ohjausta – Sähköinen opas pelikasvatuksen tueksi  
Sivumäärä: 36 ja 5 liitesivua  
Työn ohjaaja: Eeva Mäntylä  
Työn tilaaja: School of Gaming

---

School of Gaming on oululainen vaikuttavuusyritys, joka järjestää lapsille ja nuorille pelikasvatusta verkossa ja kasvokkain. School of Gaming uudisti toimintaansa syksyllä 2022, jonka vuoksi he tarvitsevat uutta materiaalia pelikasvattajilleen iltapäiväkerhoonsa.

Opinnäytetyön tavoitteena oli tuottaa School of Gamingin pelikasvattajille ohjausmateriaalia iltapäiväkerhojen ohjauksen tueksi. Kun on käytössä materiaalia mitä käyttää iltapäiväkerhoa ohjatessa, helpottaa tämä myös ohjaajien työtä. Tämä kyseinen materiaali sisältää ohjaajille avustavia kysymyksiä ja verkossa monipuolisesti suoritettavia tehtäviä. Avustavat kysymykset ja tehtävät liittyvät uudistuksiin, jotka luovat pohjaa iltapäiväkerhon ohjaukselliselle toiminnalle.

Keräsin opinnäytetyön aineiston teettämällä kyselyn toiminnassa mukana oleville nuorille sekä ohjaajille, havainnoimalla toimintaa iltapäiväkerhossa ja pitämällä verkkovälitteisen aivoriihen ohjaajille. Aineistoa analysoidessani sain luotua iltapäiväkerhon ohjaajille oppaan, joka auttaisi heitä tuomaan uudistuksen osaksi iltapäiväkerhon toimintaa. Kirjoitin oppaan alkuun pienen tiivistelmän, jossa selitetään mikä on iltapäiväkerhon tavoite ja mitä uudistus tarkoittaa iltapäiväkerhon toiminnan kannalta. Sain luotua sinne avustavia kysymyksiä ja tehtäviä. Aineiston avulla sain myös selville, miten iltapäiväkerhoa voisi kehittää entisestään tulevaisuudessa ohjaajien näkökulmasta.

Opinnäytetyötä voidaan hyödyntää silloin, kun ollaan suunnittelemassa virtuaaliseen nuorisotyöhön ohjausmateriaalia. Opinnäytetyön aikana olen tunnistanut tarpeen virtuaaliselle ohjausmateriaalille pelikasvatusalalla laajemminkin

---

Asiasanat: pelikasvatus, pelillistäminen, digitaalinen nuorisotyö, saavutettavuus,

# ABSTRACT

Humak University of Applied Sciences  
Community Educator

---

Author: Tiia Määttä  
Title: Virtual Guidance – Guide for game educators  
Number of Pages: 36 and 6 attachment pages  
Supervisor(s): Eeva Mäntylä  
Commissioned by: School of Gaming

---

This thesis was commissioned by the School of Gaming. School of Gaming needed new material for their gaming educators, due to reformations in their afternoon club. The new afternoon club gives a sneak peek to the lessons of School of Gaming. Even though the activities in the afternoon club overlap with the lessons, the concepts and contents are different.

This reformation has brought new game terms to learn and teach for gaming educators and young gamers. Gaming educators needed new material for how to teach these new terms forward to young gamers. This material is supposed to give gaming educators more time to focus on educating.

The purpose of this thesis was to collect information on guidance in virtual youth work, and to make guidance material interesting for young gamers and gaming educators. Still the main focus was to develop guidance material for the School of Gaming guidance material for their reformed afternoon club.

The data were collected from young gamers and instructors with online surveys, and only instructors observation and virtual brainstorming. On this study data were collected from afternoon club gaming educators, and the young ones who visit there.

This study indicates that material is needed, because there is not much material or research done on virtual guidance material. Youth work is becoming more and more digitalized, and therefore it would be excellent to have more research and studies about virtual guidance material in the future.

---

Keywords: game education, gamification, digital youth work, accessibility

# SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO.....	5
2	TILAAJA JA TOIMINTAYMPÄRISTÖ .....	7
	2.1 Arvot SOGIN pelimaailmassa .....	8
	2.2 Iltapäiväkerho Hengari .....	9
3	TIETOPERUSTA.....	11
	3.1 Pelikasvatus .....	11
	3.2 Pelillistäminen .....	13
	3.3 Saavutettavuus .....	14
	3.4 Digitaalinen nuorisotyö.....	15
4	KEHITTÄMISTYÖN PROSESSI .....	17
	4.1 Kyselyt.....	18
	4.2 Havainnointi.....	20
	4.3 Aivoriihi.....	21
5	ANALYYSI.....	23
	5.1 Kyselyt.....	24
	5.2 Havainnointi ja aivoriihi .....	26
6	JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA .....	28
	6.1 Oman oppimisen arviointi .....	29
	6.2 Tilaaajan arvio ja palaute.....	30
	6.3 Kehittämisideoita jatkoon .....	30
	LÄHTEET .....	32

# 1 JOHDANTO

School of Gaming (lyhennettynä SOG) antoi minulle opinnäytetyöaiheeksi kehittää heille ”ohjaajan oppaan”, jota ohjaajat voivat käyttää ohjatessaan SOGIN uudistunutta virtuaalista iltapäiväkerhoa. Olen tehnyt SOGille kesällä harjoittelun, ja mielessäni oli silloin jo, että haluaisin tehdä pelikasvatukseen liittyvän opinnäytetyön. Pelikasvatus on alana kasvamassa, vaikka vieläkin löytyy ihmisiä, jotka eivät usko pelaamisesta olevan minkäänlaista hyötyä. Pelikasvatus on kasvattamista ja ohjaamista pelien positiivisten vaikutusten avulla, ja näistä kerron tarkemmin tietoperustassani. SOG keskittyy tarjoamaan pelikasvatusta turvallisessa ja positiivisessa ympäristössä. Itselleni pelikasvatus aiheena on lähellä sydäntä, sillä olen pelannut lapsuudesta saakka erilaisia pelejä ja olen edellisessä harjoittelussani kannustanut nuoria tekemään osaamismerkkejä taidoistaan, joita he ovat saavuttaneet pelaamisellaan. Nuorisoalan koulutuksessa on hiljalleen herätty pohtimaan, mitä tarkoittaa ohjaaminen peliympäristössä ja mitä kompetensseja uusi ympäristö ohjaajalta vaatii (Harviainen & Meriläinen & Tossavainen 2013, 85)

SOG päivitti syyskuussa 2022 kokonaan omaa toimintaansa, ja tähän sisältyi myös heidän iltapäiväkerhonsa. SOG kertoi tarvitsevansa ohjaajillensa materiaalia, jota voisivat käyttää iltapäiväkerhossaan ympärivuotisesti, jotta he pystyisivät opettamaan nuorille SOGIN uudistuksesta. Materiaali tulee käyttöön SOGIN iltapäiväkerhossa, joka toimii puhekanavaohjelma Discordissa, SOGIN omalla alustallaan eli serverillä. Tällä hetkellä SOGilla ei ole minkäänlaista ohjemateriaalia, mitä he pystyisivät hyödyntämään iltapäiväkerhossa

Iltapäiväkerhon tarkoitus on sekä toimia näyteikkunana SOGIN pelikerhoihin että myös opettaa nuorille SOGIN uudistuksessa tullutta termistöä nuorille. Tätä kautta nuoret voidaan saada innostumaan SOGIN uudistuneista oppitunneista. Iltapäiväkerho on ollut enimmäkseen hengailupaikka ennen uudistusta, joten sekä nuorilla että pelikasvattajilla on totutteleminen uudessa iltapäiväkerhossa. Valmis materiaali helpottaisi SOGIN pelikasvattajien työtaakkaa, sillä heidän pitää nyt käyttää työaikaansa iltapäiväkerhon toiminnan kehittämiseen ja sen testaamiseen. Tämä kyseinen materiaali vapauttaisi pelikasvattajien aikaa muihin tehtäviin. Valmis materiaali iltapäiväkerhon ohjaukselle toisi ohjaajalle varmuutta omaan pelikasvatukseensa, ja helpottaisi hänen ohjaustyötään muiden töiden ohella.

Tämän opinnäytetyön tarkoitus on tuottaa tietoa iltapäiväkerhon ohjaajan materiaalin toiminnasta SOGille. Lisäksi opinnäytetyöni pyrkii antamaan tietoa siitä, miltä virtuaalisen iltapäiväkerhon tulevaisuudessa tulisi näyttää. Opinnäytetyöni tuo tietoa muille digitaalisen sisällön

tuottamisen kanssa kamppaileville, ja mahdollisesti kannustaa kehittämään lisää digitaalista sisältöä nuorille. Käytän aineiston keräämiseen opinnäytetyössäni ohjaajille ja nuorille laatimiani kyselyitä, iltapäiväkerhon toiminnan havainnointia ja ohjaajille suunnattua aivoriieheä. Pyrin saamaan tilaajalle mahdollisimman valmiin materiaalin, jota he voivat käyttää iltapäiväkerhossa ympäri vuoden.

## 2 TILAAJA JA TOIMINTAYMPÄRISTÖ

SOG on vuonna 2020 perustettu suomalainen yhteiskunnallinen vaikuttavuusyritys, joka keskittyy tarjoamaan pelikasvatusta lapsille ja nuorille. SOG tarjoaa pelikasvatusta 7–17-vuotiaille nuorille. SOGIN toiminnan ydin on digitaalisessa nuorisotyössä (School of Gaminga, 3). SOGIN toiminta on rakennettu kolmen osa-alueen varaan: ensimmäisenä on pelien avulla tapahtuva tulevaisuuden taitojen opettaminen, toisena hyvinvointiin ja terveellisiin tapoihin kannustava toiminta ja kolmantena pelien avulla tapahtuva tietojen ja taitojen koulutus. Tavoitteena on pelikulttuurin tukemisen lisäksi vahvasti kasvatuksellinen näkökulma SOGIN toiminnassa. SOG on Microsoftin sertifioima Minecraft Education Edition kouluttaja. Minecraft Education Edition on opetusversio tunnetusta Minecraft-pelistä, joka soveltuu myös pelikasvatukselliseen käyttöön esimerkiksi kerhoissa ja kouluissa. SOG järjestää lapsille ja nuorille iltapäivätoimintaa noin 50 paikkakunnalla ympäri Suomen Utsjoelta Helsinkiin, joista osa tapahtuu Discordin kautta ja osa paikan päällä tietyllä paikkakunnalla (mt, 24). Toimintaa järjestetään myös ulkomailla.

Kaikkien SOGIN oppituntien pääpaino on elämäntaitojen opettelussa. Näitä ohjaavat neljä arvoa – suhde itseensä, suhde toisiin, suhde maailmaan ja suhde pelaamiseen, mediaan ja teknologiaan. Suhde itseensä koostuu siitä, että pohdiskellaan yhdessä, kuka minä oikeastaan olen, ja opitaan hyväksymään itsensä sellaisena kuin on. Suhde toisiinsa koostuu erilaisuuden hyväksymisestä ja kunnioittamisesta. Kuinka voisin olla avuksi muille? Suhde maailmaan koostuu oman paikkansa löytämisestä, ja miettimällä miten voisi olla hyödyksi ympäröivälle maailmalleen. Suhde pelaamiseen, mediaan ja teknologiaan koostuu taas terveellisestä mediakriittisyydestä; ettei usko kaikkea mitä internetissä sanotaan, ja osaa navigoida internetissä.

SOGilla on tällä hetkellä peliharrastusryhmiä 121, ja pelikasvattajia yli 100 (School of Gamingb, 6). SOG kouluttaa itse omat pelikasvattajansa, joita kutsutaan englanninkielisellä termillä game educator, lyhennettynä ”gedu”. Gedujen tehtävänä on luoda turvallinen ja innovatiivinen ympäristö, jossa lapset ja nuoret uskaltavat olla omia itsejään, kokeilla uusia asioita ja oppia niistä. Pelaavia nuoria kutsutaan usein gamereiksi, joka juontaa alkuperänsä englanninkielisestä sanasta ”gamer”, eli pelaaja. SOG haluaa olla myös osallisena luomassa pelikasvatuksesta urapolkua nuorille ja mahdollistamassa digitaalista nuorisotyötä, joka tähtää elämäntaitojen ja koulutusmahdollisuuksien parantamiseen (School of Gaminga, 3). SOG tarjoaa pelikasvattajan koulutusta kaikille kiinnostuneille täysi-ikäisille.

## 2.1 Arvot SOGin pelimaailmassa

Uudistuneeseen SOGin pelimaailmaan kuuluu olennaisesti termi "yty". Yty on osa SOGin pelitermistöä, ja se koostuu neljästä yty-elementistä: harmoniasta, hehkusta, kantista ja arkijärjestä. Nämä neljä elementtiä linkittyvät SOGin omiin arvoihin, jotka mainittiin edellisessä kappaleessa – suhde itseensä (harmonia), suhde toisiinsa (hehku), suhde maailmaan (kantti) ja suhde pelaamiseen, mediaan ja teknologiaan (arkijärki).

Harmonia-elementin aikana herätellään gamereita miettimään omia vahvuuksiaan ja mahdollisia heikkouksiaan. Kuinka vahvuuksista voi jutella, tai niitä kehittää? Miten hyväksyn omat heikkouteni osana itseäni? Gamereita opetetaan myös huomaamaan, että jokaisella on omia heikkouksia, mutta tämä ei estä heitä saavuttamasta haluamaansa. Harmonian aikana gamerit myös opettelevat omien tunteidensa ilmaisua ja itsehillintää, ja harjoittelevat päätöksien tekemistä ja niiden takana pysymistä.

Hehku-elementtiin aikana opetellaan empatiataitoja gamereiden kanssa. Apua harjoitellaan pyytämään tarvittaessa toisilta, ja kommunikointitaitoja opetellaan muiden gamereiden ja aikuisten kanssa. Hehkussa keskitytään myös kiltteyteen muita kohtaan (omat rajat huomioiden!), hyviin tapoihin, ja toisten ihmisten kehumiseen. Miltä tuntuisi, jos toinen tekisi itselle pahaa?

Kantti-elementin aikana painotetaan tiimityöskentelyn tärkeyttä sekä harjoitellaan käyttämään mielikuvitusta ja olemaan innovatiivisia. Gamereille opetetaan sääntöjen ja sopimusten merkitystä: miltä se tuntuisi, jos toinen rikkoisi sääntöjen vastaisesti jonkun sinun tekemäsi työn?

Arkijärjen aikana käydään läpi omaa käyttäytymistä netissä ja ”offlinesssa” eli netin ulkopuolella. Tällöin harjoitellaan olemaan sinnikkäitä ja kartoitetaan omaa medialukutaitoa sekä kriittistä ajattelua. Toisille opetellaan viestimään ymmärrettävästi. Ohjaajat miettivät nuorten kanssa, missä omat rajat menevät pelien ja internetin kanssa.

Kun gamerit pystyvät osoittamaan eri elementtien aikana vaadittavia taitoja omissa ryhmissään, he saavat siitä mielikuvituksellista ”ytyä”, jolla he pystyvät suojaamaan SOGia pelimaailman pahiksilta, ja jolla heidän koulunsa toimii moitteettomasti – sähköt eivät esimerkiksi katkea kesken kaiken, tai he pystyvät suojaamaan kouluansa pahiksen hyökkäykseltä. Osaamista arvioivat oppituntien pelikasvattajat yhdessä muiden pelikasvattajien kanssa. SOG on keksinyt uudistuksen myötä SOGversumiin erilaisia hahmoja, jotka ovat pahoja tai sitten koulujen puolella auttamassa heitä suojautumaan pahiksilta.



## 2.2 Iltapäiväkerho Hengari

Iltapäiväkerhoa kutsutaan SOGissa Hengariksi. Hengari on kaikille SOGille rekisteröityneille asiakkaille ilmainen, virtuaalinen ja nuorisotilamainen alusta SOGIN Discordissa, ja nykyään Hengari on myös yksi SOGIN oppitunneista. Hengari on auki joka arkipäivä kello 15–17, ja siellä on aina yksi SOGIN oma pelikasvattaja varmistamassa turvallisen ilmapiirin gamereille. (School of Gamingc). Hengarin tarkoitus on toimia näyteikkunana SOGIN toiminnalle – siellä nuoret pääsevät tutustumaan, mitä SOGIN oma uniikki SOGversumi sisältää (termit ja säännöt). Lisäksi Hengarissa yritetään saada nuoret innostumaan SOGIN maksullisesta toiminnasta eli muista oppitunneista. Siellä käydään myös läpi edellisessä kappaleissa mainittuja elementtejä pintaraapaisulta aina viikon verran, kun taas oppitunneilla niitä käydään useamman kuukauden verran. Oppitunnit ovat SOGIN omien pelikasvattajien pitämiä oppitunteja, joissa keskitytään elementteihin enemmän ja tehdään näihin liittyviä tehtäviä. Oppitunneille voi osallistua kuka tahansa, kunhan on rekisteröitynyt SOGIN nettisivuilta mukaan.

Hengarissa yleensä käyvät samat nuoret, mutta heidän lukumääränsä vaihtelee 4–10 välillä Hengarin aukioloaikoina. Siellä käy muutama nuori aktiivisesti, ja myös aina silloin tällöin sattunut uusi nuori. Suurin osa nuorista, jotka käyvät Hengarissa, ovat myös SOGIN oppitunneilla kävijöitä. Hengarin tarkoituksena on innostaa niitä nuoria, jotka eivät ole jo SOGIN oppitunneilla käymään niissä. Ikäjakama on 8–14-vuoden välillä, ja sen takia ohjaajan on varmistettava pelien olevan kaikille sopivia. Ikärajoitukset otetaan huomioon Hengarissa, ja niiden mukaan pelataan pelejä yhdessä. Jos nuoret eivät keksi Hengarissa tekemistä, pelikasvattaja voi ohjata nuoria SOGIN omille Minecraft- ja Roblox-alustoilleen. Siellä ohjaaja voi ohjata nuoria miettimään kyseisen viikon elementteihin liittyviä kysymyksiä tai tekemään yhdessä tehtäviä.

Hengaria ohjaa tällä hetkellä 4 ohjaajaa, joista yksi vetää Hengaria kahtena päivänä viikossa ja muut kerran viikossa. Ohjaajat raportoivat oman päivänsä tapahtumia ja tekemisiä Discordissa tarkoitettulle #hengari-kanavalle, jotta seuraavan ohjaajan on helppo tarkistaa, mitä Hengarissa on milloinkin tehty. Haastavaksi raportoinnista tekee sen, että aina ohjaajat eivät muista Hengarin päättymisen jälkeen kirjoittaa, mitä he ovat tehneet. Tällöin seuraavan päivän ohjaaja joutuu arvuuttelemaan oman toimintansa kanssa, mitä hän tekisi.

Hengari sai alkunsa 2020 SOGIN järjestämästä joulun pelitapahtumasta, jossa tarkoituksena oli pelata pelejä ilman suunnitelmaa. Silloin se ei vielä ollut Hengari nimellä, vaan ”Jouluinen pelitapahtuma”. Vuonna 2021 testauksessa oli valvottu pelikerho/nuorisotila, ja siitä SOG sai

idean lähteä kehittämään Hengaria. Tämä yksittäinen kerta tuotti SOGille tarpeeksi informaatiota, jonka pohjalta aloittaa pilottikokeilu Oulun nuorisotoimen kanssa. Hengaria yritettiin saada tuotteellistettua, mutta se ei ottanut tuulta alleen. Hengaria on sen jälkeen kehitetty harjoittelijoiden (minä mukaan lukien) avulla, ja oma painopisteeni Hengarin kehittämisessä oli saada Hengarista turvallinen pelitila kaikille. Turvallinen pelitila voidaan käsitellä samalla tavalla kuin turvallisen tilan käsite – se on tila, jossa nuoret voivat olla omia itsejään juuri sellaisina kuin ovat. Jokainen nuori saa tuntea itsensä tervetulleeksi ja tulla tilaan ilman pelkoa syrjityksi tai torjutuksi tulemisesta. (Heininen & Luoma & Paihonen 2021).

### 3 TIETOPERUSTA

Tämä luku käsittelee pelikasvatusta, pelillistämistä, saavutettavuutta ja digitaalista nuorisotyötä. SOGIN toiminta perustuu näihin kaikkiin aiheisiin, ja ne kuuluvat kaikki osaksi yhteisöpedagogin opintoja, ja siksi olen valinnut nämä aiheet opinnäytetyöni tietoperustaan.

#### 3.1 Pelikasvatus

Pelikasvatuksessa pyritään edistämään pelaamisen myönteisiä vaikutuksia, ja vähentämään pelaamisen mahdollisia haittoja. Pelikasvatuksen ei tarvitse olla irrallista muustakaan kasvatuksesta – se lisää kasvatuksen kokonaisuutta, ja tapahtuu myös siellä missä nuoret ovat (EHYT). Vaikka nuorista puhutaankin ”diginatiiveina”, on kuitenkin ohjaajan työ tukea nuoria media-kriittisyyden opettamisessa ja sen kehittämisessä (Heinonen 2015, 16). On turhaa yleistää kaikkia nuoria hyväksi käyttämään digilaitteita ja -ympäristöjä.

Pelikasvatukseen kuuluu mediakasvatus, jonka tarkoituksena on antaa valmiudet toimia tämän päivän yhteiskunnassa. Varhaiskasvatuksen suunnitelmassa (Opetushallitus 2022) mainitaan, että ”tehtävänä on tukea lasten mahdollisuuksia toimia aktiivisesti ja ilmaista itseään yhteisöissään. Lasten kanssa tutustutaan eri medioihin ja kokeillaan median tuottamista leikinomaisesti turvallisissa ympäristöissä”. Vaikka pelikasvatusta tai pelejä tuossa ei mainitakaan, ne voidaan luokitella yhdeksi osaksi medioita.

Pelikasvatukseen liittyvät termit pelilukutaito, pelisivistys ja pelikasvatustietoisuus (Meriläinen 2016, 94). Pelilukutaito tarkoittaa yksinkertaisuudessaan pelien ymmärtämistä (Mustikkamäki 2010, 107), kun taas pelisivistys liittyy läheisesti pelilukutaitoon ja se on pelikasvatusta ohjaava ihanne ja tavoite (Meriläinen 2016, 33-34). Pelikasvatustietoisuus syntyy, kun kasvattajan kasvatusopit ja kasvattajan pelisivistys yhdistyvät (Meriläinen 2016, 99). Pelikasvatus tuo pelimaailmaa arjen lähelle, osaksi sitä (THL).

SOGin toiminta perustuu ennen kaikkea pelikasvatukseen, joka tapahtuu verkon välityksellä Discordissa. Internetin kautta tapahtuvan pelikasvatuksen pääideana on nuoren tavoittaminen, kohtaaminen, ohjaaminen ja aikuisen läsnäolo. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013, 92) Hyvässä ja laadukkaassa pelikasvatuksessa pyritään siihen, että pelikasvatus on suunniteltua, tavoitteellista ja ohjaaja on läsnä tilanne mukaan lukien (mt, 86). Valtaosa pelikasvatuksesta tapahtuu kouluaikojen ulkopuolella (Meriläinen 2020, 38), vaikkakin SOG jär-

jestää kuntien kanssa pelikasvatusta koulujen tiloissa. Pelaajat tarvitsevat kasvatusta myös siihen, että miten kohdata asiaton käytös ja miten sitä ei itse tuota vahingossakaan, ja miten silloin pitää toimia (THL). Pelikasvatuksessa tulee olla jonkinlaiset kasvatustavoitteet, jotta nähdään onko pelikasvatus hyödyllistä (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013, 87). Pelikasvatusta tapahtuu lasten, nuorten ja aikuisten välillä myös ryhmien sisällä esimerkiksi silloin, kun sisarukset, ystävät tai työtoverit jakavat tietouttaan, tai kun asiantuntijat luennoivat ja kouluttavat peliaiheesta (Meriläinen 2016, 101)

Nuorisolaki määrittelee nuorisotyön nuorison “oman ajan käyttöön kohdistuvana aktiivisen kansalaisuuden edistämisenä, nuorten sosiaalisena vahvistamisena, nuoren kasvun ja itsenäistymisen tukemisena sekä sukupolvien välisenä vuorovaikutuksena” (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013, 82). Leikit ja pelit ovat olleet nuorisotyössä alkuvaiheesta lähtien näiden edellämainittujen tavoitteiden saavuttamiseen, esimerkkinä toimii hyvin tutustumisleikit (mt, 82). Nuorisotyössä ollaan alettu käyttämään digitaalisia pelejä myös kasvatuksen edistämässä ja ne nähdään hyvänä lisänä nuorisotyölle ja -kulttuurille (mt, 83). Pelit nähdään myös tärkeänä lisänä nuoren osallisuuden tunteen luomisessa (mt, 89), harrastuksena ja mahdollisesti myös opiskelu- ja ammattivaihtoehtona (mt, 83).

Pelejä käytetään eritasoisesti nuorisotyössä (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013, 83). Tasoja ovat välineellinen taso, toiminnallinen taso ja toimintaympäristöllinen taso (mt, 84). Välineellisellä tasolla viitataan erilaisiin peleihin ja pelilaitteistoihin, mitä nuorisotaloilla on (tämä ei yksinään riitä nuorisotyöllisen pelitoiminnan kriteereiden saavuttamiseksi (mt, 86)), toiminnallisella tasolla pelejä ja pelilaitteita käytetään toiminnan järjestämiseen, jolloin pelit nähdään välineinä nuorisotyöllisen tavoitteen saavuttamiseen. Viimeisenä toimintaympäristöllisellä tasolla viitataan yhteiseen toimintaan digitaalisessa maailmassa, esimerkiksi Discordissa nuorten kanssa pelaaminen. (mt, 84). Nämä kaikki tasot ovat käytössä SOGIN toiminnassa. Välineellinen taso näkyy kuntakerhoissa – he saavat koulun kautta tarjottua nuorille välineet, jotta nuoret pääsevät kerhotoimintaan mukaan. Toiminnallinen taso ja toimintaympäristöllinen taso näkyvät SOGIN oppitunneilla, Hengarissa ja myös kuntakerhoissa, sillä kaikissa näissä on koulutettu pelikasvattaja, ja jokaisella kerralla on yleensä teema, jota kohti pelikasvattaja ohjaa nuoria. Ohjaus tapahtuu Hengarissa ja SOGIN oppitunneilla Discordissa, eli digitaalisessa maailmassa.

Pelikasvatusta ohjaa kasvattajan tietoisuus itsestään ja itsereflektoinnista pelikasvattajana (Meriläinen 2016, 100). Hyvää ja laadukasta peliohjausta on se, kun pelitoiminta on suunniteltua,

tavoitteellista ja vaatii ohjaajan läsnäoloa ilman johtajan roolia (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013, 86). Ohjaajan läsnäolo antaa turvaa ja varmuutta siitä, että on joku joka tarvittaessa puuttuu asiattomaan käytökseen (mt, 88). Peliohjaus antaa hyvät lähtökohdat nuorten vuorovaikutustaitoihin, ja sillä pystytään tukemaan nuoren elämönhallintataitoja sekä media- ja pelilukutaitoa (mt, 86). Tavoitteellisuus voidaan jakaa kasvatus- ja pelitaitoihin (mt, 87). Hyvin ohjatussa pelitoiminnassa on hyvä puhua myös terveellisen pelaamisen rajoista, ja kannustaa pitämään pieniä taukoja pelailun ohella (mt, 87). Ohjaajan rooli voi olla mikä tahansa – sivustaseuraaja tai aktiivinen pelitoimija (mt, 88).

### 3.2 Pelillistäminen

Pelillistäminen (gamification) saatetaan vieläkin mieltää enemmänkin “hassutteluksi” kuin opiskelun tueksi tarkoitetuksi välineeksi, vaikka peleillä ja pelillistämällä on selkeä ero – pelillistämällä on aina jokin konkreettinen tavoite (Jaakkola 2022). Pelillistämällä tarkoitetaan erilaisten pelien mekaanikoiden soveltamista esimerkiksi työelämään tai opiskeluun (Olander) Pelillistämistä voi tehdä mm. seppo.io-sovelluksella, joka tarjoaa 30 päivän ilmaiskokeilun. Olen itse yhdessä harjoittelussa tehnyt Suomen Punaiselle Ristille seppo.io:n kautta pelin, jolla nuoret pääsivät etenemään aina kun vastasivat kysymykseen oikein. Olen myös itse kokeillut seppo.io:lla pelaamista Nuori 2020-messuilla, ja oppimisesta tuli hauskaa. Pelillistämisessä on hyvä muistaa, että se toimii ohjausta tukevana palveluna, ei ainoana tekijänä tai sisältönä. Pelillistäminen on käytännössä ihmisen toiminnan muokkaamista ja siihen vaikuttamista. (Vättö 2018, 12-13).

Pelit ja pelillistäminen hyödyntävät samoja elementtejä, kuten tavoitteita ja pisteiden laskentaa (Jaakkola 2022). Pelillistäminen on tullut suosituksi keinoksi motivoida ja sitouttaa ihmisiä tiettyyn aiheeseen (Kuosmanen 2019, 7). Muun muassa kauppojen bonusjärjestelmät ja asiakastasot ovat pelillistämistä parhaimmillaan (Jaakkola 2022). Pelejä, joita ei ole tarkoitettu opetuskäyttöön vaan viihdekäyttöön voidaan myös käyttää tavoitteellisessa opetuksessa. Ne tarvitsevat ammattitaitoisen pedagogisen ohjauksen ollakseen pelillistämistä (Soanjärvi & Harviainen 2018, 140). Eli voidaan sanoa, että pelillistämistä voidaan myös käyttää opetuksessa, jolloin sen tulee olla ammattitaitoisesti ohjattua (Harviainen & Meriläinen & Tossavainen 2013, 65). Tärkeää on muistaa kuitenkin keskittyä pelillistämisen tavoitteeseen, eli opiskelun edistämiseen (Kuosmanen 2019, 16).

Pelit (varsinkin digitaaliset) onnistuvat ilahduttamaan ihmisiä iästä riippumatta (Kuosmanen 2019, 6). On tärkeää huomata, että vaikka pelit ja digitaalisuus liittyvät vahvasti pelillistämiseen, ei pelillistäminen ole automaattisesti digitaalista (Kuosmanen 2019, 11). Hyvin pelillistetty toiminta tuottaa flow-tilan ja onnistumisen kokemuksia. Pelillistämällä saadut tunnustukset (esimerkiksi osaamismerkit, pisteet, tasot) voidaan jakaa kaikkien ihailtaviksi, ja niitä voi verrata muiden kanssa. Niiden tehtävä on tuoda esille sosiaalista pääomaa, työn etenemistä ja näyttää kuinka paljon yksilö on tehnyt ponnisteluja yhteisen hyvän eteen (Olander). SOGilla pelillistämistä ollaan ottamassa käyttöön nyt uudistuksen jälkeen – on puhuttu badgeista, eli osaamismerkeistä joita voi hankkia osoittamalla erilaisia taitoja. Nämä ovat vielä kehitysvaiheessa SOGilla.

### 3.3 Saavutettavuus

Saavutettavuus antaa kaikille samanlaiset mahdollisuudet löytää ja käyttää verkkopalveluita (Verke 2017,1). Saavutettavat palvelut eivät paranna ainoastaan erityisryhmien mahdollisuutta käyttää palveluita, vaan myös muiden (mt, 1). On paljon miellyttävämpää lukea esimerkiksi tekstiä, joka ei satu silmiin tai ole hankalasti luettavissa.

On hyvä huomata, että kaikilla ei ole pääsyä verkkoon eivätkä kaikki kykene käyttämään verkkopalveluita. Tällöin käytetään termiä “digisyrjäytyminen”. (Papunet). Kaikilla ei välttämättä ole mahdollisuutta omiin laitteisiin, tai kyytiä nuorisotilalle jossa olisi laitteita käytettäväksi. Sen takia myöskään verkkonuorisotyö ei saa korvata kasvokkain tapahtuvaa nuorisotyötä, vaan sen on oltava siinä rinnalla. Riittämätön saavutettavuus estää myös verkkopalveluiden käyttämisen. Saavutettavuuden takaamiseksi on otettava huomioon palveluiden suunnitteluvaiheessa, toteutuksessa ja ylläpidossa (Verke 2017, 3). Nuorisotyön verkkopalveluissa saavutettavuudessa on huomioitava, että käytetään 1) tekstissä suurta kontrastia ja kirjasinkokoa 2) selkeitä ja rauhallisia värejä 3) videoissa tekstitystä 4) äänilähetyksissä tekstivastineita 5) lueteloita ja kuvaavia väliotsikoita 6) selkokieltä ja selkeää yleiskieltä 7) verkkosivuja (HTML) tiedon esittämistä 8) kuvalle kuvaselostusta tai vaihtoehtoista tekstiä 9) johdonmukaista asetelua ja 10) rauhallisesti eteneviä toimintoja (Verke 2019).

Erilaiset vammat vaikuttavat eri tavalla pelikokemukseen (Vanhala 2021, 4). Visuaalinen, auditiivinen, motorinen, kognitiivinen, ja puheen saavutettavuus vaikuttavat pelaajan pelikokemukseen. Visuaalisella ja auditiivisella saavutettavuudella pelaaja saa tarvittavia informaatiota pelin tapahtumista, motorisella ja puheen saavutettavuudella annetaan pelaajalle

mahdollisuus vastata pelin haasteisiin, ja kognitiivisella saavutettavuudella saadaan mahdollistettua edellä mainitut saavutettavuudet (mt, 5-6).

SOGilla tekstitetään heidän tekemät Viikkouutiset -videot, ja se lisää heidän saavutettavuuttaan. SOGilla huomioidaan oppimisessa ja ohjeiden ymmärtämisessä erilaisten rajoitteiden tuomat haasteet. Kysyin heidän #kahvihuone-kanavallaan, miten hyvin pelikasvattajat ovat tietoisia saavutettavuudesta peleissä, ja moni kertoi käyneensä näitä läpi joko pelialan koulutuksessa, pelisuunnittelu kurssilla tai muuten vaan huomannut oman pelaamisen myötä, että peleissä on asetuksia saavutettavuuden lisäämiseksi.

### 3.4 Digitaalinen nuorisotyö

Digitaalinen nuorisotyö, eli verkkonuorisotyö tapahtuu virtuaalisesti, ja yleensä pelaamalla (Holmqvist 2018, 22). Ohjaus tapahtuu siis verkon välityksellä ja tällaisen vuorovaikutuksen peruslähtökohtana on nuoren tavoittaminen, kohtaaminen, ohjaaminen, nuoren kasvun ja kehityksen tukeminen sekä aikuisen läsnäolo (mt, 92). Ohjaajan on hyvä olla tavoitettavissa nuorille monen eri sosiaalisen median kautta, jotta nuoret löytävät itselleen sopivan kanavan puhua ohjaajalle. Ohjaajan on myös oltava nopea reagoimaan nuoren viesteihin, ja on tunnettava sosiaalista mediaa, jotta osaa vastata viesteihin (mt, 92). Ohjaajan ei kuitenkaan tarvitse olla ”guru” digitaalisten laitteiden, somen tai pelien kanssa – siihen riittää halu ymmärtää näiden roolia ja merkityksiä nuorten elämässä. Ohjaajan oma motivaatio ja kiinnostus riittävät. (Lauha 2016, 22). Ohjaajan kannattaakin olla uskalias ja rohkea, jos verkkotyöskentely on ohjaajalle outoa. (Hagelberg 2021, 6). Ohjaajan on hyvä miettiä omia asenteitaan ja osaamistaan niin henkilökohtaisesti kuin ammatillisesti, ja kehittää ja arvioida omaa tekemistä. (Cohlmeyer 2016, 30; Hagelberg 2021, 6).

Digitalisaatio muuttaa nuorisotyötämme enemmän digitaalisemmaksi (Kuosmanen 2019, 10). Yhteiskuntakin digitalisoituu, ja digitaaliset pelit ja verkossa tapahtuva nuorisotyö valmentavat lapsia ja nuoria toimimaan näissä ympäristöissä, myöhemmin työelämässä (Kuosmanen & Karevaara 2017, 53). Digitaalinen nuorisotyö mahdollistaa nuoren osallistumisen ilman, että nuoren tarvitsee lähteä nuorisotalolle. Tämä myös mahdollistaa moninaisemman nuorisojoukon osallistumisen. (Holmqvist 2018, 24). Se myös mahdollistaa nuorille uusia osallisuuden ja vaikuttamisen tapoja (Komulainen & Karevaara 2017, 55). Digitaalista nuorisotyötä tehdessä on tärkeää huomioida nuorten oma verkkokäyttäytyminen ja heidän valmiutensa käyttää internet-

tiä (Hagelberg 2021, 6). Sillä saadaan luotua nuorille osallisuuden kokemuksia ja erilaisia tapoja päästä vaikuttamaan asioihin (mt, 6). Nuorisotyön yksi tehtävistä on auttaa nuorta kiinnittymään yhteiskuntaan, ja se voi tarkoittaa mediaympäristöissä nuoren toimijuuden lisääntymistä (Heinonen 2015, 16). Digitaalisessa nuorisotyössä yksi hyvistä puolista on sen kasvotomuus ja anonymiteetti, sillä yleensä nuoren on helpompi puhua vaikeimmista asioista ilman pelkoa siitä, että hänet tunnistettaisiin (Heinonen 2015, 23).

Digitaalisen nuorisotyön voi jakaa kahteen eri aihealueeseen: verkon hyödyntäminen välineelliseen ja toiminnalliseen käyttöön (Heinonen 2015, 19). Välineellistä käyttöä on esimerkiksi somen käyttäminen tapahtumista tiedottamiseen, tai chatin käyttäminen. Toiminnallista käyttöä on nuorten osallistaminen esimerkiksi sisältöjen tuottamiseen, tai itse pelaaminen (mt, 19). Toiminnallinen työote on yksi nuorisotyön peruspilareista, ja siksi digitaalisen nuorisotyön tulisi olla toiminnallisempaa (Holmqvist 2018, 21). Verkossa tapahtuva nuorisotyö on edennyt välineellisestä pikkuhiljaa toiminnalliseen käyttöön, sillä nuorisotyössä on tärkeää tukea nuorten toimijuuden ja osallisuuden tunnetta. Esimerkiksi SOGilla nuoret pääsevät itse pelaamaan ja varsinkin Hengarissa saavat yhdessä ohjaajan kanssa päättää, mitä he sillä kertaa tekevät – ohjaaja antaa vain raamit tekemiselle.

Digitalisaatio tuo nuorisotyöhön myös haasteita – se tuo haasteen nuorten oman toimijuuden kannalta, sillä digitaaliset toimintaympäristöt ovat kaupallisten toimijoiden ja aikuisten rakentamia. Nuorten rooli digitaalisen toimintaympäristön vaikuttajana jää tässä vaiheessa kokonaan pois. (Heinonen 2015, 17). Verkossa tapahtuva nuorisotyön yksi ongelmista on hitaus – kun on saatu kehitettyä työmuotoja ja koulutettua nuorisotyöntekijöitä digitaaliseen nuorisotyöhön, nuorten mielenkiinto on jo muualla (Heinonen 2015, 21). Esimerkkinä toimii hyvin Facebook, johon nuorisotyöntekijät olivat tehneet omat profiilinsa ja yrittivät olla nuorten tavoitettavissa, sillä välin nuoret olivat siirtyneet jo muualle sosiaaliseen mediaan ja jättäneet Facebookin.



## 4 KEHITTÄMISTYÖN PROSESSI

Opinnäytetyöni tutkimusmenetelmäksi valikoitui kvalitatiivinen tutkimus, toiselta nimeltään laadullinen tutkimus (Jyväskylän yliopisto 2021). Opinnäytetyöstäni laadullisen tutkimuksen tekee Webropolilla tehdyt sähköiset kyselyt ohjaajille ja nuorille, Hengarin havainnointi sekä ohjaajille järjestetty aivoriihi. Hengarin ohjaajan materiaali on uusi tuote, jonka toimivuudesta ei ole vielä tietoa, joten senkin puolesta voidaan sanoa, että tutkimusmenetelmä on laadullinen (Ojala, Moilanen & Ritalahti 2014, 105). Opinnäytetyön tarkoitus on hankkia tietoa, miten Hengarin materiaali helpottaisi ohjaajia ja miten nuoret kokevat materiaalin käyttöönoton.

Tein Hengarin ohjaajille 4 viikon kestävästä kokeiluversion ohjelmasta, joka sisälsi elementteihin liittyviä apukysymyksiä, ja verkossa suoritettavia tehtäviä. Aloitin työni tutustumalla SOG-versumin uudistuneisiin pelitermeihin ja elementteihin. Hengarin konsepti oli itsessään jo minulle tuttua ennen tätä uudistusta. Nyt uudistuksen jälkeen halusin ymmärtää, miten tällainen opetuksellinen, ilmaistoiminta voisi yhtä aikaa olla nuorien ja ohjaajien mielestä mukavaa, kehittävää sekä liiketoiminnan päämääriä palvelevaa. Minulle tehtiin Basecampiin oma ryhmä, johon sain tietoa liittyen opinnäytetyöhöni: aikatauluja, elementtien selityksiä ja muuta tarpeellista infoa. Pystyin lisäämään sinne omia tarpeellisia materiaalejani. Basecamp on verkossa toimiva projektinhallintaohjelma, jossa voi luoda tehtävälisteriä, hallita projektien aikatauluja, ja jakaa tiedostoja.

Lähdin kartoittamaan SOG-versumin uudistusta, ja kirjoitin omia muistiinpanoja SOG-versumin elementeistä Basecampiin. Mietin aina yksi kerrallaan elementin pääominaisuuksia, eli arvoja, jotta ne aukeaisivat minulle: Mitä kaikkea liittyy suhteessa itseensä, kuinka nuori löytäisi omat vahvuutensa? Miten nuori saataisiin ottamaan muut huomioon? Kuinka ohjaaja kannustaisi nuoria etsimään omaa paikkaansa maailmassa? Miten nuoria voitaisiin kannustaa miettimään omaa käyttäytymistään verkossa? Laadin ohjaajille tämän kaltaisia avustavia kysymyksiä, jotka herättelisivät heidät aiheen äärelle, ja joita ohjaajat voivat käsitellä yhdessä nuorten kanssa. Laitoin laatimieni kysymysten alle esimerkkejä, jos ohjaaja ei saanut kiinni, mitä kysymyksellä haettaisiin. Esimerkiksi ”miten nuorta kannustetaan käyttämään mielikuvitusta?” oli apukysymys, ja tähän alle kirjoitin esimerkin: ”ohjaaja antaa itsekkin oman mielikuvituksensa laukata nuoren mukana, ruokitaan yhdessä mielikuvitusta”. Avustavien kysymysten on tarkoitus saada nuori miettimään elementtien pääominaisuuksien kautta suhdetta itseensä, toisiin, maailmaan ja teknologiaan.

Avustavien kysymysten lisäksi etsin verkosta erilaisia tehtäviä, joita ohjaajat voivat käyttää Hengarissa. Valitsin löytyvien tehtävien joukosta muutaman, jotka liittyisivät elementtien pääominaisuuksiin, ja muokkasin niistä virtuaalisessa tilassa toimivia tehtäviä. Tarkoitus oli saada tehtävistä sellaisia, että niitä voitaisiin käyttää uudestaan aina hieman eri tavoin. Ohjaajan oppaan kokeiluversion työstöön meni noin kuukausi, ja sen jälkeen sitä lähdettiin testaamaan 10.10.2022 neljän viikon ajan.

#### 4.1 Kyselyt

Laadullista tutkimusta tehdessä on hyvä huomioida se, ettei kaikkia kyselyitä voida luokitella laadullisiksi: esimerkiksi päivälehtien “Mikä on sinun toteemieläimesi?” kysely ei voida luokitella tieteellisen tutkimuksen piiriin (Tuomi & Sarajärvi 2018, 20). Kyselyitä kannattaa käyttää tutkimuksessa, jossa aiempaa tietoa on tarpeeksi tutkittavasta ilmiöstä (Ojala, Moilanen & Ritalahti 2014, 122). Lomakkeen huolellinen suunnittelu ja testaaminen edesauttavat tutkimuksen onnistumista (KvantiMOTV), mutta se ei takaa täysin sitä – siinä on paljon muutakin. On otettava huomioon ainakin kyselyn laajuus ja ulkoasu, luottamuksen herättäminen ja vastaajien huomioon ottaminen, kyselyn kokonaisuus ja sen loogisuus, kysymyksenasettelu ja avointen kysymysten harkittu käyttö (mt). Kyselyyn voi olla hankala vastata, jos se on liian pitkä (kyselyn suositellaan olevan 15-20 minuuttia pitkä), ulkoasultaan huolimaton (saavutettavuus lisää myös käyttäjämukavuutta), tai jos kyselyssä käytetään pelkästään avoimia kysymyksiä. Joillekin voi olla helpompaa, jos saa klikata vastausvaihtoehdon, eikä joudu kaikkia vastauksia miettimään ja kirjoittamaan itse. Kysely kannattaa aloittaa helpoimmilla kysymyksillä, jotta kohderyhmä motivoituu vastaamiseen paremmin (mt). Kyselyä laatiessa on hyvä huomioida vastaajien keski-ikä. Kyselyitä luodessani huomioin vastaajaryhmien ikäeron: ohjaajat olivat noin 30-vuotiaita, ja nuoret lapsia ja teinejä. Ikä on vaikuttava tekijä vastaajien joukossa. Lapset ja teinit ryhmänä ovat sellainen, jossa pitää kirjoittaa kysymykset niin, että pieninkin lapsi sen ymmärtää. Nuoremmat eivät ymmärrä vaikeita sanoja, joita on helppo käyttää ohjaajien kyselyssä. Sen takia onkin hyvä testauttaa kysely jollakulla, ennen kuin laittaa kyselyn eteenpäin (mt).

Kyselyt olivat strukturoituja, eli lomakehaastatteluja (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). Kyselyissä käytin sähköisiä lomakkeita, joista nuorille suunnattuun kyselyyn suunniteltiin kysymykset opinnäytetyöni ohjaajan kanssa. Kyselyyn onkin hyvä sisällyttää vain sellaisia kysymyksiä, joita tarvitaan tutkimuskysymyksen vastauksen saavuttamiseksi (Ojala, Moilanen

& Ritalahti 2014, 130). Loin kyselylomakkeeseen ensin ympäröivät kysymykset, joihin ohjaajani antoi apua saavuttaakseni napakammat kysymykset. Näillä saadaan juuri tiettyä informaatiota nuorista irti. Sähköinen kyselymenetelmä on paras valinta tässä vaiheessa, kun toiminta tapahtuu verkkovälitteisesti ja ei ole mahdollisuutta nähdä nuoria kasvokkain, ja se on maksutonta ja vaivattomampaa SOGIN toiminnalle.

Tein eri sähköiset kyselyt Hengarin ohjaajille ja nuorille, jotka ovat käyneet Hengarissa, jotta saan kummankin osapuolen kokemukset esille Hengarista ja uudesta materiaalista. Tiedostan sen, että mahdollisesti kyselylomakkeisiin vastausprosentti voi jäädä alhaiseksi, koska kyselyt järjestetään etänä. Kyselyihin vastaamisessa ei ole minkäänlaista “syöttiä” vastaajalle muuta kuin opinnäytetyössä auttaminen. Voi olla, että sähköiseen kyselyyn vastaamisen helppous myös edesauttaa kyselyyn vastaamista. Yksi neljästä ohjaajasta vastasi kahden ensimmäisen viikon aikana kyselyyni. Laitoin kyselystä linkin samaan viestiin, missä oli apukysymyksiä ja tehtäviä kyseisen viikon elementistä. Tämän viestin laitoin #hengari-kanavalle aina ennen maanantaita. Ohjaajat olivat tosin tottuneet raportoimaan Discordin #hengari-kanavalle oman kerhokertansa tapahtumat, joten kyselyyn vastaaminen olisi tuottanut enemmän työtä heille, vaikka kysely ei koskenut Hengarin toimintaa, vaan materiaalin toimivuutta. Ohjaajat raportoivat samalla Discord-kanavalle siitä, että käyttivätkö he tekemääni Hengarin ohjaajan materiaalia ja miten nuoret ottivat sen vastaan. Tein ensimmäisen kyselyni ohjaajille samaan aikaan, kun Hengarin ohjaajan materiaali oli valmistunut ja lähdessä testiin. Kyselyssä oli avoimia kysymyslaatikoita, joihin ohjaajat saivat itse sanallistaa omat vastauksensa. Kyselyyn vastasi vain yksi ohjaaja neljästä, joten kyseisen kyselyn antama informaatio ei ole kattavaa. Kyselyni sisälsi kolme avointa kysymystä (Liite 1). Kysely oli avoinna 4 viikkoa, eli niin kauan kun testattiin ohjaajan materiaalia, yksi elementti per viikko 10.10.2022-7.11.2022. Lopetin kyselyn jakamisen ohjaajille materiaalia jakaessani, sillä huomasin, että vain yksi ohjaajista vastasi kyselyyni.

Mietin pitkään nuorille (7-15-vuotiaille) tekemääni kyselyä, tarvitsenko nuorten vanhemmilta luvan vai en. Jani Merikiven (2021) kirjoituksessa “Nuorille kohdistetut internet-kyselyt ja huoltajien suostumus” (Lagström, Pösö, Rutanen & Vehkalahti 2021, 137-139) mainittiin, että kun nuoria ei voi tunnistaa internet-kyselyiden vastausten perusteella, ei vanhempien suostumusta tarvita. Nuorille on tärkeää tehdä selväksi, että kyselyyn osallistuminen on vapaaehtoista (mt, 137). Toimin henkilökunta-roolin alla SOGIN Discordissa, joten nuoret voivat luulla kyselyn olevan pakollista, joten kirjoitin kyselyn alkuun sen olevan vapaaehtoista (Liite 2).

Lähetin linkin kyselyyn 9.11.2022 SOGIN Discord-kanavalla, jossa olivat vain Hengariin rekisteröityneitä nuoria, ja sain ensimmäisen vastaukseni puolen tunnin sisään. Pidin kyselyä auki kaksi viikkoa, suljin nettikyselyn 23.11.2022. Yhteensä vastaajia oli 5. Näin vähäisestä vastausmäärästä ei voida sanoa, että tulokset mitä kyselystä saadaan, tulisivat olemaan mitenkään yleistettävissä kaikkien Hengarissa käyvien nuorten mielipiteiksi.

## 4.2 Havainnointi

Havainnointi on yksi laadullisen tutkimuksen menetelmä, jossa tietoa kerätään seuraamalla tutkittavaa ilmiötä. Havainnointi sopii vuorovaikutuksen ja tutkittavan ilmiön tutkimiseen, sillä yleensä havainnointi tapahtuu ilmiön luonnollisessa ympäristössä. (Keski-Suomen museo). Havainnoinnilla saadaan varmuus siitä, että toimivatko ihmiset tutkittavassa ilmiössä niin kuin kertovat toimivansa. Tieteellinen havainnointi ei ole vain pelkkää katselemista, vaan tarkkaan mietittyä tarkkailua. Havainnoinnin etuihin kuuluu se, että saadaan välitöntä ja suoraa informaatiota halutusta ilmiöstä (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). Havainnoinnin voi jakaa strukturoimattomaan ja strukturoituun havainnointiin. Strukturoimaton havainnointi valitaan silloin, kun halutaan saada mahdollisimman paljon ja monipuolista ennakkotietoa asiasta. Strukturoimattomassa havainnoinnissa hyödynnetään tutkittavan ilmiön teoriaa, jolla tehdään ennakko-oletuksia siitä, mitä ilmiössä tulee tapahtumaan. Strukturoidussa havainnoinnissa tutkijan tulee jäsenellä ongelmansa ennen havainnointia, ja tutkittavasta ilmiöstä tulisi olla jo ennakkoon sellaista tietoa, että voi päättää mitä ja milloin havainnoidaan (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). Itse valitsin strukturoimattoman havainnoinnin, ja oma oletukseni oli se, että nuoret olivat ottaneet hyvin oppaan vastaan, mutta kysymykseni oli, että miten hyvin ohjaajan opas toimisi käytännössä? Ohjaajasta voi tuntua hyvältä käyttää opasta, mutta miten se näyttäytyy Hengarissa oleville nuorille?

Otin havainnoinnin osaksi tutkimusmenetelmiäni huomattessani, ettei ohjaajien kyselyyn tullut vastauksia muistutuksista huolimatta. Havainnointi on hyvä lisäys kyselyn tuloksiin (Ojala, Moilanen & Ritalahti, 114). Havainnoinnilla pystyin huomaamaan, miten nuoret ja ohjaaja toimivat Hengarissa, aidossa ympäristössä. Oma roolini havainnoijana oli toimia enemmän passiivisena kuin aktiivisena toimijana (mt, 116). Päästyäni Hengariin, pelasin aluksi pelejä nuorten kanssa, mutta loppuajan siirryin passiivisen havainnoijan rooliin. Voidaan olettaa, että vaaraa kontrolliefektistä ei ole (mt, 116). Olen tuttu suurimmalle osalle Hengarissa käyville nuorille kesältä, ja he pystyvät toimimaan normaalisti, eivätkä esimerkiksi jännitä paikalla

oloani. Vuorovaikutus tapahtuu nuorten ehdoilla, ja pyrin vaikuttamaan toimintaan mahdollisimman vähän (mt, 116). Havainnointini on pelkästään äänen, mikrofonin, mahdollisten videokameroiden ja pelien striimauksen varassa, sillä havainnointi tullaan tekemään Discordissa, missä Hengaria pidetään.

### 4.3 Aivoriihi

Aivoriihi luokitellaan yhteisölliseksi ideointimenetelmäksi, joka perustuu luovaan ongelmanratkaisukykyyn. Avoin ja positiivinen ilmapiiri on tärkeä osa luovaa ongelmanratkaisukykyä. Tämän kyseisen ongelmanratkaisun prosessissa ideointi ja arviointi on pidettävä tarpeeksi erillään toisistaan. (Ojala, Moilanen & Ritalahti 2014, 158). Tärkeää olisi, että kaikki ryhmän jäsenet pääsisivät osallistumaan (Innokylä). Liiallinen ja liian aikainen arviointi tyrehtyttää luovan ajattelun, ja osallistujien motivaation osallistua ideointiin. Kiirettömyys on myös luovan ilmapiirin luomiseksi tärkeää ja myönteisyys (mt, 159). Luovan toiminnan mahdollistaminen vaatii ryhmän vetäjältä taitoja ja luovan ongelmanratkaisun menetelmien hallintaa (mt, 159). Kaikki esitetyt ideat eivät välttämättä ole hyviä, mutta ideoita kannattaa olla paljon, jotta sieltä löydetään toimivimmat ideat. Voi myös syntyä suuressa määrin ideoita, jotka eivät vaikuta toteuttamiskelpoisilta, mutta osoittautuvat myöhemmin kehityskelpoisiksi (mt, 160).

Aivoriihessä on yleensä 6-12 hengen ryhmä ja vetäjä (mt, 160). Esivaiheessa ensimmäinen tehtävä vetäjällä on esitellä ideoinnin kohteena oleva aihe, ja kertoa aivoriihen perussäännöt. Mikäli kukaan osallistujista ei ole ennen ollut aivoriihessä, voidaan pitää pieni harjoittelukierros. (Innokylä). Tässä kohtaa asetetaan ja rajataan aivoriihen tavoitteet. Lämmittelyvaiheessa yritetään päästä irti turhista ennakkoluuloista ja tekijöistä, jotka rajoittavat mieltä (Ojala, Moilanen & Ritalahti 2014, 161). Ideointivaiheessa kysellään kaikilta mielipiteitä, ja yritetään saada kaikkien ääni kuuluviin, esimerkiksi istumisjärjestyksessä (Innokylä). Ideointivaiheen tarkoitus on saada ihmiset heittelemään ideoita, olivat ne millaisia tahansa. Vetäjä kirjaa ideat ylös, ja ideoita voidaan yhdistellä ja kehittää yhdessä (Ojala, Moilanen & Ritalahti 2014, 161). Vetäjän on tärkeää olla varuillaan, ettei kukaan kritisoi ideoita vielä. Valintavaiheessa päästään tarkastelemaan ideoita kriittisemmin, ja äänestämään parhaimmista ideoista (mt, 161).

Tavoitteeni oli saada ohjaajien äänet paremmin kuuluviin, sillä tekemäni kysely ohjaajille ei ollut tavoittanut heitä, tai ainakaan saanut heitä kaikkia aktiivisiksi vastaajiksi. Tein heille Doodlilla ehdotuksia aivoriiheksi sopivista päivämääristä ja ajankohdista. Ohjaajien vastauksia Doodlessa tarkastellessani huomasin, ettei yksikään päivä sopinut kaikille. Valitsin

päivämäärän, johon pääsisivät melkein kaikki, kolme neljästä ohjaajasta, sillä aikataulu oli kiireinen ja aivoriihi piti saada pidettyä pian. Laitoin jokaiselle ohjaajalle yksityisviestin päätetystä ajankohdasta, ja sovimme heidän kanssaan aivoriihelle ajan, johon kaikki kolme neljästä pääsisivät. Lopulta jouduin itse perumaan aivoriihen, joka olisi järjestetty Discordissa. Päätin, etten enää yrittäisi sopia uutta aikataulua, sillä mikään muu päivä ei sopinut kenellekään niin hyvin kuin kyseinen päivä. Olin ennen sovittua ajankohtaa luonut Padlettiin alustan, jota olisimme käyttäneet aivoriihen aikana, joten päätin linkata tämän kyseisen aivoriihialustan ohjaajille. Pyysin heitä täyttämään aivoriiheä itsenäisesti. Annoin heille ohjeet aivoriihen täyttämiseen, ja tein muutaman auttavan lisäkysymyksen, jotta aivoriiheni idea aukeaisivat heille (Liite 3). Yksi ohjaaja neljästä oli vastannut aivoriiheen itsenäisesti, sillä vain yksi nimi näkyi aivoriihen vastauskohdissa.

## 5 ANALYYSI

Opinnäytetyön alussa ajattelin, että kyselyt ja havainnoinnit riittäisivät varmasti tuottamaan minulle tarpeeksi aineistoa opinnäytetyötä ja ohjaajan materiaalia varten. Minulla oli opinnäytetyön varhaisvaiheessa jo mielessä, että olisin tehnyt aivoriihen ohjaajille. Ajattelin kuitenkin, ettei sitä tarvita. Kun ohjaajat ja nuoret pääsevät testaamaan ohjaajan materiaalin kokeiluvärsiötä, uskoin että kyselyt ja havainnointi tulisivat tuottamaan tarpeeksi aineistoa Hengarin toiminnasta. Huomasin kuitenkin puolella välissä opinnäytetyötä, etteivät nämä kaksi menetelmää kuitenkaan tuota tarpeeksi aineistoa, joten lisäsin aivoriihen osaksi opinnäytetyöni menetelmiä. Olen teemoitellut analysoitavan aineistoni kappaleisiin: ensin käsitelen kyselyn tuloksia, ja niitä analysoidessani nousseita ajatuksia. Tämän jälkeen käsitelen havainnoinnin analyysia ja aivoriihestä saatuja vastauksia

Laadullisessa tutkimuksessa on kolme kohtaa, johon varsinkin aloitteleva tutkija voi kompastua (Eskola 2018, 180). Ensimmäinen pitää hahmottaa tutkimus, sitten kerätä aineistoa ja viimeiseksi aineiston purkaminen (mt, 180). Tämän jälkeen tulee vielä isoin ”ylämäki”, niin kuin Eskola (2018) kertoo, eli aineiston analyysi. Aineistosta tulisi saada irti jotain, mikä kelpaa tutkimukseen. Tutkijan on itse työstettävä aineistoaan, ja näin saada analyysi ja tulkintansa siitä. (mt, 180). Tutkijan kuuluu päättää, mitä aineistosta analysoi ja käsittelee (mt, 182). Aineistosta voi myös keksiä hypoteeseja hypoteesien testaamisen sijaan, ja löytää uusia näkökulmia (mt, 182). Tutkijan on hyvä tietää aineistoa analysoidessaan se, että mitä hän hakee aineistollaan jotta ei vahingossa ajaudu sivuraiteille (mt, 182). Opinnäytetyötä tehdessäni välillä huomasin, että olin kehittämässä Hengarin toimintaa, vaikka työni on kehittää Hengarin ohjaajille opasta. Keräämästäni aineistosta löytyi nuorten ajatusta nykyisestä Hengarista, ja ohjaajien kokemusta Hengarin toimivuudesta. Ohjaajien antamasta aineistosta pomppasi ylös ideoita myös Hengarin toiminnan parantamiseen, jotka eivät kuulu opinnäytetyöhöni, mutta ovat maininnan arvoinen asia, ja aionkin puhua näistä lisää myöhemmin.

Kyselyiden, havainnoinnin ja aivoriihen analysoinnin tuottamien tulosten perusteella loin Hengarin ohjaajille uuden materiaalin, jota he pystyisivät käyttämään ohjauksensa tukena. Materiaalin nimeksi tuli ”Hengarin ohjaajan opas”. Muokkasin Hengarin ohjaajan oppaan kokeiluvärsiötä näiden tulosten kautta. Hengarin ohjaajan oppaassa on pieni info Hengarista (mahdollisen

ohjaajan sairastumisen varalta tai ohjaajan vaihdoksen takia), elementeistä pientä infoa muistutuksena, jalostetut kysymykset jokaiseen elementtiin, jotka auttavat ohjaajaa ohjaamaan nuoria aiheen piiriin ja elementtikohtaisia tehtäviä.

Käytän tässä opinnäytetyössä aineistolähteistä analyysia, missä teoriaa yritetään jäsentää aineiston avulla (mt, 182). Voidaan puhua myös induktiivisuudesta, joka tarkoittaa etenemistä yksittäisistä havainnoista yleisempiin väitteisiin (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka, 2006b).

## 5.1 Kyselyt

Ohjaajien kyselyllä oli tarkoitus saada informaatiota Hengarin ohjaajan materiaalista ohjaajan näkökulmasta – onko se tarpeellinen ohjaajalle, puuttuuko materiaalista jotain, tai tarvitsisiko materiaali jotain lisäystä. Ohjaajien kyselystä en saanut minkäänlaista aineistoa irti, sillä kyselyyn tuli kaksi vastausta yhdeltä ohjaajalta kahden viikon aikana. Ensimmäisellä kerralla ohjaajalla oli vaikeuksia saada materiaalia auki, sillä hän työskenteli tabletilla ja olin laittanut Discordin #hengari-kanavalle viikkotehtävän docx-tiedostomuotona, eikä hän saanut sitä auki ja näin ei voinut käyttää materiaalia hyväkseen. Toisella kerralla laitoin Discordin #hengari-kanavalle viikkotehtävän tekstinä suoraan kanavalle. Ohjaaja vastasi kyselyyn, että materiaalista oli apua Hengarin ohjaamisessa, mitään ei sieltä puuttunut ja että oli “kivat materiaalit”. Ohjaajien kysely sisälsi enemmän avoimia kysymyksiä (Liite 1), joka voi olla syy ohjaajien vähäisiin vastauksiin. Avoimet kysymykset eivät houkuttele vastaamaan yhtä hyvin kuin klikattavat kysymysvaihtoehdot.

Kun nuori saapuu viettämään vapaa-aikaansa hänelle turvalliseen tilaan nuorisotyöntekijän seuraan, on nuorisotilatyön fokus saavutettu (Ranta-aho 2021, 13), oli se sitten internetin välityksellä tai paikan päällä. Nuorisotyötilan menetelmät toimivat niin fyysisesti paikan päällä kuin internetin kautta – menetelmät muuttavat vain muotoaan (mt, 14). Virtuaalisen nuorisotilan vetämisestä en löytänyt ennalta minkäänlaista materiaalia, joten jouduin lukemaan nuorisotilan ohjaamisesta opinnäytetöitä. Luin opinnäytetöitä tilatyöskentelystä, ja tilatyöskentelyssä käytettävää ohjausta voidaan hyödyntää myös virtuaalisesti: nuorisotilatyön tavoitteena on pitää osallistuminen matalan kynnyksen toimintana, ja tarjota nuorille paikka, johon he voivat tulla omina itsenään (Haapala 2012, 15). Nuorisotyöntekijä kohtaa lapset ja nuoret ja antaa heille ikäryhmälleen sopivia oppimiskokemuksia (mt, 16). Nämä tekijät eivät muutu mihinkään, vaikka kohtaaminen tapahtuukin verkon välityksellä. Se on myös luonteva paikka nuorelle kohdata aikuinen ja muita nuoria, sekä käsitellä päivän tapahtumia (Heikkilä 2019, 4).



Verkkovälitteinen kerho voi myös avata nuorille uusia yhteyksiä ja mahdollisuuksia vuorovai-  
kutukselle (Heikkilä 2019, 4). Hengarissa ei aina ole samat nuoret paikalla, ja yhdessä pelatessa  
nuoret tutustuvat toisiinsa. Nuoret voivat itse luoda omia peliryhmiä oppituntien ja kerhojen  
ulkopuolella.

Nuorten kyselyllä oli tarkoitus kartoittaa nuorten mielipiteistä Hengarin uudistuksesta ja onko  
ohjaajan materiaali jotenkin vaikuttanut siihen. Nuoret eivät ole tietoisia tekemästani ohjaajan  
materiaalista. Kyselyllä oli tarkoitus kartoittaa, onko Hengari muuttunut sen jälkeen, kun SOG-  
versumi on uudistunut, ja onko kyseinen muutos nuorten mielestä hyvä vai huono. On mah-  
dotonta laskea, kuinka monta aktiivista Hengarissa käyvää nuorta on, sillä monella nuorella on  
Hengarin rooli, jolla he pääsevät Hengariin, mutta eivät käy siellä usein. On hyvä muistaa, että  
nuoret ovat erilaisissa taloudellisissa ja sosiaalisissa tilanteissa, ja siten toimijuus näyttäytyy eri  
tavoin nuorilla, kuten Hengarissa käymisessä tai siellä vaikuttamisessa. (Heinonen 2015, 12).

Nuorten kyselyyn vastasi kokonaisuudessaan viisi henkilöä. Ensimmäisenä kysyin nuorilta, että  
ovatko he käyneet Hengarissa ennen syksyn uudistusta. Neljä viidestä vastaajasta on käynyt  
Hengarissa ennen tätä, ja kertovat Hengarin olleen aiemmin parempi kuin nykyinen. Yksi  
vastaajista kertoo, että ennen uudistusta oli helpompi hänen tulla Hengariin, kun hän tiesi siellä  
olevan aina samat ohjaajat. Muut neljä vastaajaa eivät kertoneet, miten Hengari on ennen ollut  
parempi, ja vain yksi vastaaja sanoo, että nykyinen on parempi. Voisi siis päätellä, että yksi  
vastaajista haluaisi pitää samat ohjaajat joka kerta, ehkäpä turvallisuuden tunteen havittelun  
vuoksi. Tosin nykyisessäkin Hengarissa on samat ohjaajat melkein joka päivä, jollei sai-  
rastumisia tule, mutta ehkä nuoret tarvitsevat vielä aikaa totutella uuteen Hengariin ja näin  
uusiin ohjaajiin? Tai sitten he kaipaavat samaa ohjaajaa joka päivälle. Kolmantena kysyin  
nuorilta kyselyssä, että haluavatko he jotain Hengariin lisää. Kyllä vastasi neljä ihmistä, ja ei  
vastasi yksi. Neljännessä kohdassa kysyin tarkennuksia, mitä nuoret haluaisivat lisää Hengar-  
iin. Eniten toivottiin yhteisiä pelihetkiä lisää, vaikka Hengarissa pelaillaankin aika paljon  
yhdessä pelejä ja mennään painotetusti nuorten toiveiden mukaan. En tiedä onko tämän tunteen  
aiheuttanut se, että ihmiset saattavat joskus jakaantua eri puhekanaville pelailemaan omia  
pelejänsä, tai se kun ohjaaja saattaa tehdä jotain muuta kuin pelata nuorten kanssa (esimerkiksi  
rakentaa Hengarille omaa Roblox-maailmaa, mutta tosin nuoret huomioon ottaen). Nuoret kai-  
paisivat siis yhteisöllisyyttä ja yhteenkuuluvuutta lisää. Yhteiset pelihetket ohjaajan ja nuorten  
välillä on tutkitusti liitetty positiivista oppimista – yhteistoiminnallisuutta, osaamista, oppimista  
sekä monipuolista ongelmanratkaisua ja koodien hallintaa (Heinonen, 19). Viidentenä kysyin

nuorilta, että millaista ohjausta he ovat kokeneet saavansa Hengarissa. Nuorilla oli hyvä kokemus ohjauksen laadusta, ja he ovat kokeneet saavansa hyvää ohjausta. Kaksi viidestä sanoivat, että nykyiset ylimääräiset tehtävät, jotka ovat tulleet elementtien lisäyksen mukana, ovat hieman turhia heidän mielestään. Nuoret eivät avanneet, miksi he kokivat nämä ylimääräiset tehtävät turhiksi. Nuoria tulisi siis saada kannustettua tekemään näitä elementtien tehtäviä, jotta saadaan nuoret miettimään yhdessä arvoja ja oppimaan itsestään, muista, maailmasta ja teknologiasta. Niistä tulisi saada sellaisia, joita nuoret haluavat mielellään tehdä, ja ohjaajalla on iso rooli nuorten kannustamisessa Hengarin tehtäviin. Kuudentena kysyin, että millaiseksi he kokevat Hengarin ilmapiirin. Kaikki mainitsivat positiivista sanottavaa Hengarista, mutta yksi nuori oli kirjoittanut muutakin – hän oli kirjoittanut, että Hengarin ilmapiiri on hyvä mutta hieman toksinen. Harmillisesti en pysty kysymään tämän mielipiteen antaneen nuoren perään, että mitä hän tarkoittaa tällä kyseisellä vastauksella. Kyselyllä ei kerätty vastaajien nimiä. Mikä on aiheuttanut nuorelle sellaisen fiiliksen, että ilmapiiri olisi hieman toksinen, eli myrkyllinen? Toki varsinkin anonymia kyselyä analysoidessa täytyy muistaa se, että nuoret ja lapset voivat vastata kyselyyn ihan mitä vain.

Yhteenvedon kyselyistä voitaisiin sanoa, että nuoret tarvitsevat aikaa Hengarin tottumiseen, tai samoja ohjaajia joka päivälle. He kaipaavat myös selkeästi uuden Hengarin raamien muodostumista, yhteisöllisyyttä ja yhteenkuuluvuutta lisää, ja vahvistusta sekä ohjausta elementtien tehtävien tekemiseen.

## 5.2 Havainnointi ja aivoriihi

Havainnoinnin tarkoitus oli saada lisää informaatiota nuorista, ja ohjaajista Hengarin ympäristössä. Suoritin havainnointini kahdella eri kerralla, joissa kummallakin kerralla nuoria oli noin seitsemän. Ohjaaja oli eri kummallakin kerralla. Ensimmäisellä havainnointikerralla liityin Hengariin noin kello 16.00, eli puolella välissä Hengaria, ja olin siellä Hengarin loppumisaikaan saakka eli kello 17.00. Toisella havainnointikerralla olin Hengarin alkamisajasta klo 15.00 puoleenväliin kello 16.00 saakka. Ensimmäisellä havainnointikerralla, kun menin puolella välissä mukaan Hengariin, nuoret ja ohjaaja olivat täydessä vauhdissa pelailemassa pelejä yhdessä. Mietin, että kuinkahan kauan nuorilla menisi huomata Hengariin liittymiseni. Nuoret kuitenkin kuuluivat liittymisäänien, ja huomasivat minun liittyneen linjoille. Juttelin aluksi nuorten kanssa mistä he halusivat jutella, ja pelailin hieman golf-peliä Discordissa. Siirryin tämän jälkeen sivummalle peleistä, enkä osallistunut aktiivisesti nuorten keskusteluihin.

Nuoret ihmettelivät hieman käytöstäni, ja miettivät olinko lähtenyt linjoilta pois. Kerroin heille että minulla on koulutehtävä joka pitäisi saada tehtyä loppuun, ja he hyväksyivät tekosyyni. He jatkoivat omia pelejään ja keskustelujaan. Olimme sopineet Hengarin ohjaajien kanssa ennen Hengarin alkamista, että tulisin olemaan Hengarissa vain puolet ajasta. Kerroin myös havainnoinnistani ohjaajille, ja ilmoitin toimivani enimmäkseen sivussa. Sanoin ohjaajille myös, että kyseistä havainnointia ei tarvitse jännittää, en havainnoi heidän ohjaustaan vaan Hengarin ohjaajan materiaalin toimivuutta.

Nuoret pääsevät hyvin toimimaan toimijoina Hengarissa, kun he saavat päättää, mitä tehdään. Ensimmäisellä havainnointikerrallani ohjaaja oli osannut kysyä oikeaan aikaan, haluaisivatko nuoret tehdä oman “sääntöseinän” Minecraftiin. Nuoret innostuivat tästä, ja rakensivat yhdessä seinän, johon olivat yhdessä miettineet säännöt Hengarin Minecraft-serverille. Tämänkaltainen toiminta antaa nuorille mahdollisuuden toimia toimijoina ja parantaa omaa osallisuuttaan. Nuorten osallisuutta voidaan tarkastella mediaosallistumisen käsitteen kautta (Heinonen, 10). Mediaosallistumisessa puhutaan mm. yksilön mediataidoista, eli yksilön valmiuksista toimia mediaympäristöissä, sieltä tulevan tiedon vastaanottamisesta ja sen omaksumisesta, sekä tämän uuden tiedon pohjalta uuden tiedon luomisesta (Heinonen, 10). Ensimmäisellä havainnointikerralla nuoret osasivat käyttää Minecraftia oman sääntöseinänsä luomiseen, joten voidaan olettaa että nuoret osaavat käyttää Minecraftia, mediaympäristöään. Nuoret myös omaksuivat hyvin yhdessä luodut säännöt. Nuorisotyöllä, varsinkin virtuaalisella on hyvät edellytykset tukea nuorten toimijuutta ja näin vahvistaa nuorten osallisuutta sekä mediataitoja (Heinonen, 11).

Pitämäni aivoriihi antoi tietoa siitä, miten Hengarin toimintaa tulisi parantaa, eikä näin ollen antanut opinnäytetyötäni varten mitään tarpeellista. Vein ehdotukset SOGIN vastaavalle, ja toivon että he pystyvät tekemään ehdotuksista totta.

## 6 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Lähdin tekemään opinnäytetyötäni SOGIN toivetta ajatellen, että Hengari tarvitsi uutta materiaalia uudistuksen myötä. Materiaalin oli tarkoitus olla ohjaajalle ikään kuin apuna, ja antaa inspiraatiota uudistuksen myötä tullessiin tehtäviin. Analysoituani tulokset olen saanut Hengarin kokeiluversiosta tehtyä oppaan, ”Hengarin ohjaajan oppaan”. Kokeiluversiossa olin kirjoittanut jokaisen elementin kohdalle kysymykset ja tehtävät, kun taas valmiissa versiossa erottelin kysymykset ja tehtävät toisistaan. Kirjoitin pienen infon Hengarista oppaan alkuun, jossa kerrotaan pintaraapaisuna, mikä on Hengari. Sen jälkeen kirjoitin hieman tietoa SOGversumin elementeistä, ja tämän jälkeen oppaassa tulevat kysymykset. Kysymykset pysyivät samoina kokeiluversiosta valmiiseen oppaaseen saakka, ainoa muutos on muutaman kysymyksen lisäys. Jokaisen elementin kohdalla on ainakin viisi kysymystä, jota ohjaaja voi käyttää apunaan. Tehtäviä kehitin vielä enemmän eteenpäin, ja tein yksityiskohtaisemmat tehtävänannot tehtävien kohdalle. Jokaisen elementin kohdalle tein vähintään kaksi tehtävää, maksimissaan kolme. Näitä tehtäviä voi käyttää useasti, kun hieman muokkaa niitä. Kirjoitin jokaisen tehtävän kohdalle, jos mielestäni oli mahdollista muokata tehtävää. Esimerkkinä käytän tehtävää, jossa viikon aikana (tai vaikka muutaman päivän) keskitytään tiettyyn tunteeseen, ja kirjataan ylös, milloin on kokenut kyseistä tunnetta pelatessa. Keskitytään tunnistamaan omia tunteita, ja mistä ne johtuvat. Näistä nuoret keskusteleivat yhdessä ohjaajan kanssa. Valmista tulosta, ”Hengarin ohjaajan opasta”, en valitettavasti voi esitellä opinnäytetyössäni tämän tarkemmin, sillä se sisältää arkaluonteista tietoa tilaajan tuotekonseptista.

Hengari itsessään kaipaa vielä kehittämistyötä. Se on uudistunut tuotekonsepti, joka toimii sisäänheittotuotteena School of Gamingin muihin tuotteisiin. Aineiston aivoriihen perusteella tuli ilmi ohjaajien ehdotuksia, joilla saataisiin Hengarista toimivampi konsepti nuorille. Kehittämisehdotukset liittyivät siihen, miten nuoren osaamista elementeistä (suhde itseensä, muihin, maailmaan ja teknologiaan) voitaisiin paremmin tunnistaa – miten ohjaajat pystyvät arvioimaan, että nuori on todella parantanut suhdettaan itseensä, toisiin, maailmaan ja teknologiaan? Toinen kehitysehdotus liittyi viestintään ja nuorten osallisuuden kehittämiseen; esimerkiksi annetaan nuorten kirjoittaa blogiteksti Hengarista, mitä he ovat kyseisellä Hengarikerällä tehneet. Kyseiset ehdotukset on viety Hengarista vastaavalle tiedoksi. Näillä ohjaajien antamalla ehdotuksilla tilaaja voi edelleen kehittää Hengarin toimintaa.

Mielestäni pelillistämistä olisi mahdollista hyödyntää paljon enemmän nuorisotyössä, kuin mitä sitä nyt tehdään. Osaamismerkkit ovat mielestäni yksi hyvä tapa hyödyntää pelillistämistä ja saada nuori motivoitumaan tekemisestään. Osaamismerkkiä voidaan käyttää esimerkiksi CV:ssä osoittamaan hankittua taitoa. Olen itse työskennellyt osaamismerkkien parissa aiemmassa harjoittelussani ja huomannut, että osaamismerkkit ovat vielä uusi asia työnhaussa tai koulupaikan hakemisessa, ja siksi jotkut saattavat suhtautua hieman epäilevästi osaamismerkkeihin. Osaamismerkkejä voitaisiin siis hyvin hyödyntää SOGIN toiminnassa nyt, kun sinne on tehty uudistus, joka on tuonut pelitermejä mukaan pelikasvatukseen. Myös pelikasvatus pelillistämisen rinnalla tulisi olla isompi osa digitaalista nuorisotyötä tulevaisuudessa. Pelikasvatuksen hyödyt pitää saada enemmän esille – aina kun puhutaan peleistä, yleensä ihmiset yhdistävät pelit addiktoihin tai eivät miellä pelaamista oikeaksi harrastukseksi.

## 6.1 Oman oppimisen arviointi

Tiesin jo keväällä 2022, että tulisin suorittamaan opinnäytetyöni SOGille. Tein ennen opinnäytetyön aloittamista harjoittelun SOGilla, jossa toimin pelikasvattajana ja kehitin Hengarista turvallisempaa tilaa, jossa nuoret voisivat olla. Lähdin ensin opinnäytetyötä tekemään sillä ajatuksella, että teen pelikasvatuksen wikipediaa, joka kuitenkin vaihtui alkusyksystä Hengarin ohjaajan materiaalin työstämiseen. Sattumalta olen siis takaisin sen äärellä tekemässä opinnäytetyötä, jossa tein myös harjoitteluni, ja jossa toiminta on minulle jo ennestään tuttua. Opinnäytetyön tekeminen oli itselleni rankkaa, sillä en ole koskaan ennen näin isoa työtä tehnyt. Onnekseni sain keskittyä nyt syksyllä pelkästään opinnäytetyön kirjoittamiseen.

Aineistonkeruumenetelminä kyselyt olivat ainoa tuttu ja koettu menetelmä. Havainnointi ja aivoriihi olivat minulle aivan uusia, ja varsinkin kun aivoriihestä ei löytynyt tietoa, miten se kannattaa tehdä verkon välityksellä. Sovelsin kuitenkin aivoriihen ideaa verkkovälitteisen aivoriihen pitämiseen. Haastavinta oli analysoida aivoriiheä, sillä se ei tuottanutkaan niin paljon tietoa Hengarin ohjaajan materiaaliin kuin mitä ajattelin, kun luin ohjaajien vastauksia. Vasta kun kirjasin vastauksia ylös, tajusin etteivät kyseiset tulokset voi auttaa minua Hengarin ohjaajan oppaan kanssa. Luulin ensin että kyselyt eivät tuottaneet paljon informaatiota, kunnes nuoret vastasivat kyseiseen kyselyyn – heiltä sai hyvin informaatiota. Ohjaajien ohjauskokemuksia en edes osannut kysyä kyselyissä, vaan kysyin miltä heistä tuntui käyttää tätä kokeiluvärsiötä Hengarin ohjaajan oppaasta. Ongelmakseni voin mainita sen, että olisin halunnut lähteä kehittämään kaikkea, mitä tuli vastaan – muun muassa Hengarin ohjaajien kertomia

kehittämisideoita olisin halunnut lähteä kokeilemaan ja viemään eteenpäin. Välillä oli hankaluuksia itselläni muistuttaa, että olen työstämässä Hengarin ohjaajan materiaalia, enkä kehittämässä Hengaria.

## 6.2 Tilaajan arvio ja palaute

School of Gaming oli tyytyväinen opinnäytetyöstäni tulleeseen Hengarin ohjaajan oppaaseen. Tilaaja koki, että onnistuin sanoittamaan heidän ideansa loistavasti – heillä oli valmiina Hengarista toimiva kokonaisuus luonnoksina, jotka sain itselleni Basecampiin näkyviin. Tilaaja kertoi, että onnistuin hyvin saamaan heidän visiostaan kiinni: minkälaista toimintaa elementteihimme liittyen Hengariin he toivoivat. Onnistuin sanoittamaan heidän idean loistavasti viikottaisiksi tehtäviksi. Tilaaja piti siitä, että tekemiäni tehtäviä voi toteuttaa hieman aina eri tyyllillä eikä tarvitse noudattaa pilkun tarkasti ohjeita. Tilaaja arvosti myös itseohjautuvuuttani, ja sitä että osasin hyödyntää Hengarin ohjaajia ja kävijöitä käyttäjäkokemuksen kartoittamisessa, ja kuinka ohjasin ohjaajia materiaalin äärelle. Tilaaja kokee saaneensa tarpeitaan vastaavan, toimivan Hengari-sisällön.

## 6.3 Kehittämisideoita jatkoon

Analyysissä käy ilmi muutamia asioita, joita suosittelen School of Gamingille mietittäväksi ja kehitettäväksi. Nuoret kaipasivat samaa ohjaajaa, joka olisi joka päivä heidän kanssaan Hengarissa. Hengarissa oli ennen uudistusta samat ohjaajat joka päivä, ja nyt kun ohjaajia onkin neljä, nuorelle voi olla haastavaa saada luotua yhteys kaikkiin ohjaajiin. Voi myös olla, että nuoret kaipaavat aikaa tottua SOGversumin ja Hengarin uudistukseen, sillä Hengarissa on kuitenkin neljä vakituista ohjaajaa, joilla jokaisella on oma päivänsä, milloin he ohjaavat Hengarissa. Nuorille voisi olla helpompaa, jos ohjaajien nimet ja päivämäärät näkyisivät jossain näkyvillä. Nuoret yleensä kyselevätkin yleisellä tekstikanavalla, kuka on minäkin päivänä ohjaamassa Hengaria.

Opinnäytetöissäni nousi esille nuorten kaipuu yhteisöllisyyteen ja yhteenkuuluvuuteen. Tähän varmasti saadaan vahvistusta, kun ohjaaja ja nuoret pääsevät tekemään Hengarin ohjaajan oppaassa olevia tehtäviä yhdessä, ja tutustuvat toisiinsa paremmin. Tehtäviä voi tehdä joko yhdessä tai yksin. Ohjaajalla on iso rooli olla tukena nuorille Hengarissa, jotta nuoret saavat tuntea yhteenkuuluvuutta ja yhteisöllisyyttä, ja uskaltavat kuitenkin samalla olla omia itsejään.

Kun ollaan Discordissa, niin hiljaisemmat saattavat jäädä vaille huomiota enemmän, kun eivät uskalla puhua muiden äänekkäiden päälle.

Hengarin ohjaajan oppaaseen olisi hyvä lisätä tekstit turvallisen tilan periaatteista, ja virtuaalisen ohjauksen haasteista. Turvallinen tila on tarpeen huomioida myös virtuaalisesti, kun ohjataan nuoria Hengarissa. Esimerkiksi nuorten tekemä seinä Minecraftissa, johon he ovat ohjaajan kanssa kirjoitelleet sääntöjä, luo kokemusta turvallisemmasta tilasta. Ohjaaja on tärkeä osa turvallista tilaa luodessa, ja kun Hengarissa on neljä eri ohjaajaa, on heidät hyvä saada sitoutumaan turvallisen tilan periaatteisiin. Ohjaajat voisivat miettiä yhdessä, miten he luovat turvallista tilaa nuorille, ja kirjoittaa nämä mietteet ylös Hengarin ohjaajan oppaaseen. Näin ne olisivat ohjaajalle saatavilla aina tarvittaessa. On myös hyvä huomioida, miten nuoria itseään saadaan sitoutumaan turvallisen tilan periaatteiden noudattamiseen. Turvallinen tila on tärkeä siksi, että nuoret uskaltaisivat olla rohkeasti omia itsejään ja näin Hengarissa päästään käsittelemään Harmonia-elementtiä vielä paremmin, joka käsittelee suhdetta itseensä.

Ohjaajien on syytä olla tietoisia virtuaalisen nuorisotyön tuomista haasteista. Jos ohjaajat kokevat virtuaalisen ohjauksen kanssa vaikeuksia, heille voisi kirjata ylös Hengarin ohjaajan oppaaseen, miten yleisimpien ongelmatilanteiden kanssa tulisi toimia. Hengarin ohjaajat ovat olleet pidempään pelikasvattajia, joten heillä on ennestään jo kokemusta virtuaalisesta ohjauksesta. He varmasti keksivät erilaisia esimerkkejä virtuaalisesta haasteista, mitä kirjata ylös oppaaseen yhdessä.

Pohdiskelin, tarvitseeko ohjaajan oppaaseen päivittää tulevaisuudessa tehtäviä. Tehtävät, jotka olen tehnyt ohjaajan oppaaseen, ovat hyvin monipuolisesti muokattavissa, ja ne tuskin menettävät hohtoaan pitkään aikaan. Hengarin tarkoitushan on olla niin sanottu sisäänheitotuote, eli SOG ei odota nuorten jäävän Hengariin niin pitkäksi aikaa, että tehtävät alkaisivat toistamaan itseään nuorten mielestä. Suurin osa nuorista, jotka käyvät Hengarissa, on myös muilla oppitunneilla. Nuoret jotka eivät ole vielä oppitunneilla, tulisi saada innostettua mukaan toimintaan jotenkin – joko näiden tehtävien kautta tai jollain muulla tavoin.

## LÄHTEET

- Cohlmeyer, Dana 2016. Digitaalisen nuorisotyön tarkoituksen määrittely, ymmärtäminen ja oikeutus. Teoksessa Lauha, Heikki & Tuominen, Suvi (toim.) Kohti digitaalista nuorisotyötä. Paino: Paintek Pihlajamäki Oy, 29–31. Viitattu 3.11.2022. <https://www.verke.org/uploads/2021/01/b75408c1-kohti-digitaalista-nuorisotyota-verke.pdf>
- EHYT ry. Pelikasvatus. Viitattu 9.9.2022. <https://ehyt.fi/paihde-peli-info/digipelaaminen/pelikasvatus/>
- Eskola, Jari 2018. Laadullisen tutkimuksen juhannustaiat: Laadullisen aineiston analyysi vaihe vaiheelta. Teoksessa Valli, Raine (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2. PS-kustannus, 181-200.
- Friman, Usva & Arjoranta, Jonne & Kinnunen, Jani & Heljakka, Katriina & Stenros, Jaakko 2022. Pelit kulttuurina. Vastapaino
- Haapala, Jenny 2012. ”EI SAA NIINKUN VALISTAA LIIKAA” – nuorten näkemyksiä hyvästä ohjauksesta sekä ohjaajan roolista ja merkityksestä nuorisotalolla. Viitattu 10.11.2022. [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/50188/Haapala\\_Jenny.pdf?sequence=1](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/50188/Haapala_Jenny.pdf?sequence=1)
- Hagelberg, Tom 2021. Digitaalinen nuorisotyö poikkeusaikana. Viitattu 10.11.2022. <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/496297/Digitaalinen%20nuorisoty%C3%B6%20opinn%C3%A4ytety%C3%B6.pdf?sequence=2>
- Harviainen, J. Tuomas & Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Viitattu 8.9.2022. <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>
- Heikkilä, Joonas 2019. Nuorten näkemyksiä merkityksellisestä pelitoiminnasta. Viitattu 10.11.2022. <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/166836/OPPARIJOO-NAS.pdf?sequence=2>
- Heininen, Miia & Luoma, Ulla-Maija & Paihonen, Sari 2021. Hyvää oloa turvallisemmassa tilassa. Blogikirjoitus 4.3.2021. Viitattu 18.11.2022. <https://dialogi.diak.fi/2021/03/04/hyvaa-oloa-turvallisemmassa-tilassa/>
- Heinonen, Sara 2015. Toimijuuden tukeminen järjestöjen verkossa tehtävässä nuorisotyössä. Viitattu 2.11.2022. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/97644/GRADU-1435658449.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



Holmqvist, Marjo 2018. Nuori Espoo Crew – Verkossa tehtävää nuorisotyötä pelillisin menetelmin. Viitattu 2.11.2022. [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/149891/Holmqvist\\_Marjo.pdf?sequence=1](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/149891/Holmqvist_Marjo.pdf?sequence=1)

Innokylä. Aivorihi. Viitattu 26.10.2022. <https://innokyla.fi/fi/tyokalut/aivorihi>

Jaakkola, Santeri 2022. Mitä on pelillistäminen? Esimerkkejä ja kuinka hyödyntää sitä. Viitattu 19.10.2022. <https://seppo.io/blogi/mita-on-pelillistaminen-esimerkkeja-ja-kuinka-hyodyntaa-sita/>

Jyväskylän yliopisto 2021. Laadullinen tutkimus. Viitattu 19.10.2022. <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/laadullinen-tutkimus>

Keski-Suomen museo. Havainnointi. Viitattu 3.11.2022. <https://www.jyvaskyla.fi/keski-suomenmuseo/tietopalvelu/ohjeita-nykydokuun/tallennusmenetelmat/havainnointi>

Komulainen, Sirkka & Karevaara, Samuli 2017. Nuorisotyömäinen pelitoiminta osallisuutta tukemassa. Teoksessa Jaana Poikolainen & Tuija Suikkanen-Malin (toim.) Siä päätät! Ratkaisuja nuoren osallisuuden tukemiseen peli-innovaatiolla ja palvelumuotoilulla. 53-59. Viitattu 2.11.2022. <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/132485/Kehittaa%2013.pdf?sequence=1#page=27>

KvantiMOTV, Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Kyselylomakkeen laatiminen. Viitattu 8.11.2022. <https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kyselylomake/laatiminen.html>

Lauha, Heikki 2016. Nuorisotyö osana yhteiskunnan digitalisoitumista. Teoksessa Lauha, Heikki & Tuominen, Suvi (toim.) Kohti digitaalista nuorisotyötä. Paino: Paintek Pihlajamäki Oy, 19-24. Viitattu 3.11.2022. <https://www.verke.org/uploads/2021/01/b75408c1-kohti-digitaalista-nuorisotyota-verke.pdf>

Merikivi, Jani 2021. Nuorille kohdistetut internet-kyselyt ja huoltajien suostumus. Teoksessa Lagström, Hanna & Pösö, Tarja & Rutanen, Niina & Vehkalahti, Kaisa (toim.). Lasten ja nuorten tutkimuksen etiikka. Nuorisotutkimusverkosto, 137-139. Viitattu 9.11.2022. [https://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/lasten\\_ja\\_nuorten\\_tutkimuksen\\_etiikka\\_web.pdf](https://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/lasten_ja_nuorten_tutkimuksen_etiikka_web.pdf)

Meriläinen, Mikko 2016. Toimiva pelikasvatus rakentuu pelisivistykselle. Teoksessa L. Pekala, S. Salomaa, S. Spisak (toim.) Monimuotoinen mediakasvatus. Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, 92-109. Viitattu 9.9.2022. [https://www.mediataitokoulu.fi/monimuotoinen\\_mediakasvatus.pdf](https://www.mediataitokoulu.fi/monimuotoinen_mediakasvatus.pdf)

Meriläinen, Mikko 2020. Kohti pelisivistystä, Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä. Viitattu 9.9.2022. [https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/309143/Merilainen\\_vaitoskirja.pdf?sequence](https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/309143/Merilainen_vaitoskirja.pdf?sequence)

Mertala, Pekka & Salomaa Saara 2018. Tietoa pelikasvatuksesta. Teoksessa Tossavainen, Tommi (toim.) Pelikasvattajan käsikirja 2. AM Digipaino / AM Print Oy, 19-29. Viitattu 8.9.2022. <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja2.pdf>

Mustikkamäki, Mika 2010. Pelilukutaidon lähteillä. Teoksessa Pelitutkimuksen vuosikirja 2010, 99–109. Viitattu 11.9.2022. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-09.pdf>

Ojasalo, Katri & Moilanen, Teemu & Ritalahti, Jarmo 2014. Kehittämistyön menetelmät. E-kirja.

Olander, Ilkka. Pelillistäminen ja työ: Voiko ihminen muuttua? Sometek. Viitattu 2.11.2022. <https://sometek.fi/pelillistaminen-ja-tyo-voiko-ihminen-muuttua/>

Opetushallitus. Varhaiskasvatuksen suunnitelman perusteet 2022. Viitattu 2.11.2022. [https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/Varhaiskasvatussuunnitelman\\_perusteet\\_2022\\_1.pdf](https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/Varhaiskasvatussuunnitelman_perusteet_2022_1.pdf)

Papunet. Digisyrjäytyminen. Viitattu 3.11.2022. <https://papunet.net/saavutettavuus/digisyrjailyminen>

Puolakka, Lassi 2018. Hyötypelit – pelaamista hovin ja hyödyn vuoksi. Teoksessa Tossavainen, Tommi (toim.) Pelikasvattajan käsikirja 2. AM Digipaino / AM Print Oy, 147-153. Viitattu 8.9.2022. <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja2.pdf>

Rahja, Rauna & Helenius, Jenni 2018. Kenellä on peliohjain? Pelikasvatus lapsiperheessä. Teoksessa Tossavainen, Tommi (toim.) Pelikasvattajan käsikirja 2. AM Digipaino / AM Print Oy, 31-43. Viitattu 8.9.2022. <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja2.pdf>

- Ranta-aho, Jaana 2021. Verkkokohtaaminen osana nuorisotyötä: nuorisotyöntekijän näkökulma. Viitattu 10.11.2022. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/130739/Ranta-aho-Jaana.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Saaranen-Kauppinen, Anita & Puusniekka, Anna 2006a. KvaliMOTV. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Havainnointi. Viitattu 3.11.2022. [https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L6\\_4.html](https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L6_4.html)
- Saaranen-Kauppinen, Anita & Puusniekka, Anna 2006b. KvaliMOTV, Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Aineisto- ja teorialähtöisyys. Viitattu 10.11.2022. [https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L2\\_3\\_2\\_3.html](https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L2_3_2_3.html)
- School of Gaminga. Harrastamisen Suomen malli. Pelikasvatuspalvelun esittely. Viitattu 11.9.2022. <https://drive.google.com/file/d/1r0qpZTKqnht06F7zOwW4KIevarZL5dan/view>
- School of Gamingb. Suomen suurin koulu verkossa. Viitattu 11.9.2022. [https://drive.google.com/file/d/13GEJZFDM3OaOhi7cNp21QU71D\\_mudNWs/view](https://drive.google.com/file/d/13GEJZFDM3OaOhi7cNp21QU71D_mudNWs/view)
- School of Gamingc. Viitattu 28.10.2022. <https://sog.gg/hengari>
- Soanjärvi, Nuppu & Harviainen, J. Tuomas 2018. Pelaamalla oppiminen ja pelien opetuskäyttö. Teoksessa Tossavainen, Tommi (toim.) Pelikasvattajan käsikirja 2. AM Digipaino / AM Print Oy, 139-146. Viitattu 19.10.2022. <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja2.pdf>
- THL 2016. Nuoret pelissä – tietoa kasvattajille nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapeelaamisesta. Viitattu 9.9.2022. [https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/131837/URN\\_ISBN\\_978-952-302-759-6.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/131837/URN_ISBN_978-952-302-759-6.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Vanhala, Saara 2021. Saavutettavuus videopeleissä. Viitattu 4.11.2022. [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/496465/vanhala\\_saara.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/496465/vanhala_saara.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- Verke 2017. Saavutettavuus verkkonuorisotyössä. Viitattu 3.11.2022. <https://www.verke.org/uploads/2021/02/62736f15-saavutettavuus-nusuvefo-.pdf>

Verke 2019. Mitä nuorisotyöntekijän tulisi tietää saavutettavuudesta. Viitattu 3.11.2022.

[https://www.youtube.com/watch?v=1Fy3pvNmSh8&t=392s&ab\\_channel=verkeorg](https://www.youtube.com/watch?v=1Fy3pvNmSh8&t=392s&ab_channel=verkeorg)

Vättö, Anna 2018. Pelillistäminen hyvinvoinnin tukena. Viitattu 2.11.2022.

[https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/149422/Vatto\\_Anna.pdf](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/149422/Vatto_Anna.pdf)

# LIITTEET

## Liite 1: Ohjaajien kysely

**HUMAK<sup>®</sup>**

**Ohjaajille kysely**

Kysely on osa Tiia Määtän opinnäytetyötä. Vastaukset pysyvät anonyymeina!

**1. Oliko materiaalista apua Hengarin ohjaamisessa?**

**2. Puuttuiko materiaalista jotain, tai oliko siinä jotain turhaa?**


**3. Vapaa sana!**

Läheta

100% Valmis

## Liite 2: Nuorille suunnattu kysely

## Hengarin kysely

 Pakolliset kysymykset merkitty tähdellä (\*)

Tervetuloa vastaamaan Hengarin kyselyyn!

Opiskelen yhteisöpedagogiksi Humanistisessa ammattikorkeakoulussa, ja kerään tällä kyselyllä tietoja nuorten kokemuksista uuden Hengarin parissa. Opinnäytetyön tarkoitus on kehittää Hengarin toimintaa, ja saada siitä innostavampi paikka niin nuorille kuin ohjaajillekin.

Hengari on nuorten oma paikka, jossa he saavat itse päättää tunnin kulusta ohjaajan kanssa.

Kyselyyn vastaaminen on vapaaehtoista ja se on anonymia. Kysely on tarkoitettu SOGIN Hengarissa hengaille nuorille. Kyselyyn vastaamalla olet mukana kehittämässä Hengarin toimintaa.

Vastaamalla kyselyyn annat suostumuksesi tutkimukseen.

Jos tulee jotain kysyttävää, ottakaa yhteyttä  
tia.maatta@humak.fi

### 1. Oletko käynyt Hengarissa ennen tätä syksyä? \*

Kyllä

Ei

2. Jos vastasit edelliseen kysymykseen "Kyllä", niin mitä mieltä olet nykyisestä Hengarista verrattuna aiempaan?

3. Haluaisitko Hengariin jotain lisää? \*

Kyllä

Ei

4. Jos vastasit edelliseen kysymykseen "Kyllä", niin mitä haluaisit lisää?

5. Millaista ohjausta olet saanut Hengarissa? \*

6. Millainen ilmapiiri Hengarissa mielestäsi on? \*

7. Vapaa sana! :)

Lähetä

Liite 3: Aivoriihi

:Padlet

tiimaatta • 5 päivää

## HENGARI AIVORIIHI

Brainstormausta Hengarista. Elementtien nimien kohdalle kirjoittakaa ideoita tehtävistä, millaisia olisi hyvä olla? Olen kirjoittanut muutaman kysymyksen auttamaan ideointia :)

**KANTTI** (suhde maailmaan)

Miten tuet nuorta työskentelemään tiimissä, antamaan itsestään parhaan puolensa?

Lisää kommentti

**HEHKU** (suhde toisiin)

Miten saan nuoren miettimään, miltä toisesta tuntuu?

Lisää kommentti

**HARMONIA** (suhde itseensä)

Miten saan nuoret miettimään tasapainoa levon, ravinnon ja liikunnan välillä?

Lisää kommentti

**ARKIJÄRKI** (suhde maailmaan ja teknologiaan)

Miten saan nuoret miettimään medialukutaitoa ja kehittämään kriittistä ajattelua?

Lisää kommentti

HUMANIT



:Padlet

tilaamaatta • 5 päivää

## HENGARI AIVORIIHI

Brainstormausta Hengarista. Elementtien nimien kohdalle kirjoittakaa ideoita tehtävistä, millaisia olisi hyvä olla? Olen kirjoittanut muutaman kysymyksen auttamaan ideointia :)

**KANTTI (suhde maailmaan)**

+

antamaan itsestään parhaan puolensa?

Lisää kommentti

Miten saat nuoren etsimään omaa paikkaansa? Miten voit olla tukena siinä?

Lisää kommentti

**HEHKU (suhde toisiin)**

+

Miten saan nuoren miettimään, miltä toisesta tuntuu?

Lisää kommentti

Miten saan nuoren uskaltamaan pyytämään apua, jos on tarve?

Lisää kommentti

**HARMONIA (suhde itseensä)**

+

välillä?

Lisää kommentti

Miten saan nuoret miettimään omia vahvuuksiaan ja heikkouksiaan?

Lisää kommentti

**ARKIJÄRKI (suhde maailmaan ja teknologiaan)**

+

Lisää kommentti

Miten saan nuoret miettimään omia roolejaan (IRL ja some), ja miksi he ovat ottaneet tietyn roolin mitä ovat?

Lisää kommentti

...ittakaa ideoita tehtävistä, millaisia olisi hyvä olla? Olen kirjoittanut muutaman kysymyksen auttamaan

**Millainen aikataulu olisi hyvä Hengarin nykyisille viikkotehtäville?**

+

**Vapaa sana!**

+

Mikä olisi hyvä tapa raportoida Hengarista jälkikäteen? Mikä paikka olisi sopiva?

Lisää kommentti

LISÄÄ OSIO