



SAVONIA

■ OPINNÄYTETYÖ - AMMATTIKORKEAKOULUTUTKINTO
SOSIAALI-, TERVEYS- JA LIIKUNTA-ALA

TSIMBALAA

Osallistavan lautapelin kehittäminen työvälineeksi

TEKIJÄT: Sonja Arovaara
Heini Hiltunen
Tajja Härkönen

Koulutusala Sosiaali-, terveys- ja liikunta-ala	
Koulutusohjelma Sosiaalialan koulutusohjelma	
Työn tekijät Sonja Arovaara, Heini Hiltunen ja Taija Härkönen	
Työn nimi Tsimbalaa – Osallistavan lautapelin kehittäminen työvälineeksi	
Päiväys 1.10.2015	Sivumäärä/Liitteet 37/2
Ohjaaja Kristiina Kukkonen	
Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t) Mäntyrinteen perhetukikeskus, Touhula-osasto	
Tiivistelmä	
<p>Opinnäytetyönä kehitettiin lautapeli nimeltään Tsimbalaa. Opinnäytetyön toimeksiantajana toimi Kuopion Mäntyrin- teen perhetukikeskuksen Touhula-osasto. Työvälineen tarkoitus on tukea lapsen osallisuutta ja auttaa haastattele- maan lasta erilaisissa toimintaympäristöissä. Työväline on kehitetty sosiaalialan työntekijöille. Lautapelin kolmena osa-alueina ovat toveri, tunne ja tempu. Osa-alueiden kysymysten ja tehtävien avulla osallistetaan ja kuullaan lasta.</p> <p>Teoriaosuudessa käydään läpi lapsen osallisuutta ja vuorovaikutusta sekä lapsen sosiaalis-emotionaalista kehitystä. Lapsi omaksuu sosiaalisia- ja tunnetaitoja vuorovaikutuksessa muiden ihmisten kanssa. Tarjoamalla lapselle vuoro- vaikutustilanteita pystytään lasta kuulemaan ja osallistuttamaan lastensuojelun päätöksentekoprosessissa.</p> <p>Opinnäytetyön kohderyhmänä ovat 3–7-vuotiaat lapset sekä lastensuojelun työntekijät. Touhula testasi peliä sijoitet- tujen lasten kanssa. Testauksen yhteydessä kerättiin kyselylomakkeella työntekijöiden mielipiteitä työvälineen toimi- vuudesta. Lisäksi keskustelemalla työntekijöiden kanssa tarkennettiin osallisuuden ja vuorovaikutuksen toteutumista pelissä.</p> <p>Kyselylomakkeella saatiin kahdeksan vastausta, jotka riittivät toteamaan työvälineen olevan toimiva haastattelu- muoto. Työvälinettä käyttämällä työntekijät saavat uusia tietoja lapsesta ja lapsi saa äänensä kuuluviin. Vastauksissa korostui työntekijän vastuu, käyttääkö hän saamaansa tietoa lapsen hyväksi. Lautapelin tekijöillä on kaikki oikeudet peliin ja peliä tullaan kehittämään tulevaisuudessa. Pelin toimivuutta tutkitaan toisen opiskelijan toimesta opinnäyte- työssään.</p>	
Avainsanat Osallisuus, vuorovaikutus, lapsen sosiaalis-emotionaalinen kehitys, työväline	

Field of Study Social Services, Health and Sports			
Degree Programme Degree Programme in Social Services			
Authors Sonja Arovaara, Heini Hiltunen and Taija Härkönen			
Title of Thesis Tsimbalaa- Development of a participatory board game to serve as a tool at work			
Date	1.10.2015	Pages/Appendices	37/2
Supervisor Kristiina Kukkonen			
Client Organisation /Partners Mäntyrinne family support center, Touhula unit			
<p>Abstract</p> <p>In this thesis a board game was created to support children´s participation. The board game is meant to be a tool for social work employees. The game is designed to support children's participation and help to interview children in different environments. There are three sections in the game, namely friend, emotion and trick. With these sections workers can support childrens participation and listen to their needs.</p> <p>The focus in the theoretical part of the thesis is the child's participation and interaction as well as the child's socio-emotional development. With the help of the board game the children acquire social and emotional skills to interact with other people. By providing an interactive situation for the children, the social workers are able to interact and be involved in child´s decision-making process in child welfare. By using the game as a tool the workers can receive new information about the child and the child can make his or her voice heard.</p> <p>The partner in this work was Mäntyrinne family support center, Touhula unit. Mäntyrinne family support center is the city of Kuopio´s child welfare department. The target group of this thesis was 3-7 years old children as well as workers in child welfare. Touhula tested the game with foster care children. The workers' opinions about the tool was collected by a questionnaire. The interviews clarified that the board game raised the level of participation and interaction.</p> <p>Eight responses to the questionnaire were received which was enough to tell that the board game is working. The results were good. The responses highlighted the responsibility of the employee and how the employee uses the gained knowledge for the benefit of the child. The authors have all rights to the board game and it will be developed in the future. Functionality in the game will be tested in another thesis.</p>			
Keywords participation, interaction, child socioemotional capacity, tool			

SISÄLTÖ

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO.....	6
2	TOIMEKSIANTAJA MÄNTYRINTEEN PERHETUKIKESKUS TOUHULA-OSASTO	8
3	LAPSEN OSALLISUUS JA VUOROVAIKUTUS.....	9
3.1	Lapsen osallisuus	9
3.2	Lapsen kuuleminen	12
3.3	Vuorovaikutus lasten kanssa työskennellessä	13
3.3.1	Lapsen sosiaalinen kehitys.....	13
3.3.2	Lapsen emotionaalinen kehitys.....	14
4	AIKUINEN LAPSEN KASVUN JA KEHITYKSEN TUKENA.....	16
4.1	Lapsen sosiaalisen kehityksen ja tunnetaitojen tukeminen	16
4.2	Aikuinen kasvattajana	17
5	TOIMINNALLISEN TYÖVÄLINEEN SUUNNITTELU JA KEHITTÄMINEN.....	18
5.1	Opinnäytetyön tavoitteet ja tarkoitus.....	18
5.2	Opinnäytetyöprosessi	20
5.3	Lautapelin suunnittelu ja kehittäminen	21
5.3.1	Pelisuunnittelun vaiheet.....	21
5.3.2	Pelilaudan suunnittelu	23
5.3.3	Lautapelin pelikortit.....	24
5.4	Pelin testaaminen	24
5.4.1	Kyselylomakkeiden analyysi	25
5.4.2	Kyselylomakkeiden pohjalta tehdyt muutokset	27
5.5	Lautapelin toteutus	27
6	POHDINTA	29
	LÄHTEET JA TUOTETUT AINEISTOT	32
	LIITE 1: KYSELYLOMAKE	35
	LIITE 2: PELIOHJEET	36

1 JOHDANTO

Lastensuojelun Keskusliitto ja Sosiaalialan korkeakoulutettujen ammattijärjestö Talentia tekivät vuonna 2013 kyselyn lastensuojelun työntekijöille. Kyselyssä selvitettiin mielipiteitä muun muassa lastensuojelun prosessissa tapahtuvasta lasten osallisuuden toteutumisesta sekä lasten tapaamisesta työskentelyn aikana. Kysely oli tarkoitettu lastensuojelun sosiaalityöntekijöille, sosiaaliohjaajille ja perhetyöntekijöille. Vastauksista kävi ilmi, että sosiaalialan ammattiryhmien mielestä työntekijänä mahdollisuudet tavata lasta eivät olleet riittävät missään lastensuojeluprosessin vaiheessa. Vastaa- jista 79 % piti lapsen ja nuoren tapaamismahdollisuuksia riittämättöminä sijaishuollon aikana ja 49 % vastaajista piti tärkeänä, että lapsen osallisuutta parannettaisiin. (Sinko ja Muuronen 2013, 4–5, 15, 32.)

Tiina Muukkosen (2008) tekemässä raportissa *Suunnitelmallinen sosiaalityö lasten kanssa* puhutaan, kuinka lastensuojelutyön toteuttamisessa huomioidaan asiakaslapsen osallisuuden erilaiset elemen- tit. Muukkonen jakaa raportissaan lapsen osallisuuden hyödyt viiteen eri kohtaan. Ensimmäinen hyöty on lapsen kuulluksi tuleminen ja vaikuttamisen mahdollisuus, joka antaa lapselle tilaisuuden kertoa oman tarinansa. Toisena hyötynä tulee tiedonsaanti. Lastensuojelun tehtävänä tiedon suh- teen on lisätä lapsen omaa tietoa ja ymmärrystä itsestään, perheestään ja elämäntilanteestaan. Ta- voitteenä on ennen kaikkea, että lapsen kuva omasta elämästä jäsentyy sekä työntekijät ja vanhem- mat voivat saada sellaista tietoa lapsistaan, mitä eivät ole aikaisemmin tiedneet. Kolmantena hyö- tynä on lastensuojelun toteuttaminen luontevasti tiedonsaannilla. Seuraavana hyötynä on saada sel- ville lapsen voimavarat osallistamalla lasta, joita voidaan käyttää päivittäisessä lastensuojelutyössä hyödyksi. Viimeisenä osallisuuden hyötynä on yhteinen arviointi. Arvioinnilla pyritään saamaan sel- ville lapsen kanssa työskentelevien eri toimitahojen mielipiteet. Lapsi pyritään mahdollisuuksien mu- kaan osallistamaan päätöksentekoon. Näin voidaan arvioida lapsen oikeuksien toteutumista lasten- suojelutyössä paremmin. (Muukkonen 2008, 159–161.)

Tutkimus ja raportti herättivät ajatuksia lapsen osallisuuden merkityksestä. Jäimme tutkimuksen lu- ettuamme pohtimaan, kuinka lapsen osallisuus voi toteutua, jos lasta ei tavata riittävän usein työn- tekijöidenkään mielestä. Raportti taas innoitti meitä parantamaan lapsen osallisuutta. Kun lapselle annetaan tilaisuus kertoa omista asioistaan, lapsen osallisuus kasvaa. Toimiva vuorovaikutus tarjoaa mahdollisuuden lapsen kuulemiseen ja osallisuuteen. Tämän takia kehitimme opinnäytetyönä osalli- suutta ja vuorovaikutusta tukevan lautapelin työvälineeksi. Pelin tarkoituksena on parantaa lapsen osallisuutta sekä lapsen ja aikuisen välistä vuorovaikutussuhdetta toiminnallisella työvälineellä. Työ- välineen yhtenä tarkoituksena on lapsen haastatteleminen. Pelissä haastattelu tapahtuu mukavassa yhteistoiminnassa.

Teoriassa keskitymme osallisuuteen, vuorovaikutukseen ja lapsen sosiaalis-emotionaaliseen kehityk- seen sekä työvälineen kehittämisen toteutusprosessiin. Kun vuorovaikutus toimii lapsen ja aikuisen välillä, lapsen osallisuus kasvaa. Vuorovaikutuksen yhtenä osana ovat sosiaalis-emotionaaliset taidot, jonka vuoksi niitä on myös hyvä tarkastella. Opinnäytetyössä olemme myös tutkineet, miten aikuisen

rooli vaikuttaa lapsen kasvuun ja kehitykseen. Työvälineen kehittämisessä olemme hyödyntäneet PDCA-mallia.

Opinnäytetyön toimeksiantajana toimii Mäntyrinteen perhetukikeskuksen Touhula-osasto. Touhula on seitsemän paikkainen lastensuojeluyksikkö, joka on tarkoitettu 2–10-vuotiaille lapsille. Opinnäytetyön tekijät kehittivät lautapelin työvälineeksi ja Touhulan yksikön työntekijät testasivat peliä lasten kanssa. Opinnäytetyössä käytämme toimeksiantajasta nimeä Touhula-osasto. Olemme ottaneet toimeksiantajan huomioon opinnäytetyön viitekehityksessä. Opinnäytetyössä lapsia on tarkasteltu lastensuojelun näkökulmasta, vaikka työväline on kehitetty sopimaan myös muille sosiaalialan toimijoille.

Opinnäytetyön tavoitteena oli kehittää työväline, jonka tarkoituksena oli osallistaa lasta ja saada lapsen ääni kuuluviin. Kehitimme Tsimbalaa-nimisen lautapelin. Lautapelin osa-alueet ovat toveri, tunne ja temppu. Osa-alueissa vastataan kysymyksiin ja tehdään yhdessä erilaisia tehtäviä, joilla kuullaan lapsen ajatuksia. Testasimme pelin toimivuutta Touhula-osastolla kyselylomakkeella. Tarkensimme vielä vastauksia keskustelemalla Touhulan työntekijöiden kanssa liittyen työvälineen toimivuuteen osallisuuden ja vuorovaikutuksen kannalta. Vaikka opinnäytetyö on valmis, lautapelin kehitystyö jatkuu tulevaisuudessa.

2 TOIMEKSIANTAJA MÄNTYRINTEEN PERHETUKIKESKUS TOUHULA-OSASTO

Perhetukikeskukset ovat lastensuojelulaitoksia, joihin kaupungin lapsiperheyksikön sosiaalityöntekijät sijoittavat lapsen, nuoren tai perheen asiakassuunnitelmanneuvottelussa sovituksi ajanjaksoksi. Perhetukikeskusten turvallisessa kasvuympäristössä lapsi pääsee opettelemaan arkielämään kuuluvia taitoja. Siellä tuetaan lasten ja nuorten yksilöllistä kehitystä ja kasvua sekä arjen hallintaa yhteistyössä vanhempien ja verkostojen kanssa. Perhetukikeskuksessa arvioidaan yhdessä perheen ja verkostojen kanssa tarpeelliset tukitoimet sijoituksen päätyttyä ja työskennellään tavoitteiden mukaisesti. (Kuopion kaupunki 2015.) Sijoitukset voivat jatkua myös toisaalla.

Mäntyrinteen perhetukikeskus Touhula on seitsemän paikkainen lastensuojelulaitos. Se on tarkoitettu 2–10-vuotiaille lapsille, kun tuki kotiin ei riitä takaamaan lapselle turvaa ja hyviä kasvuoloja. Lapsi sijoitetaan perhetukikeskukseen avohuollon tukitoimenpiteenä, kiireellisesti sijoitettuna tai huostaan otettuna. (Touhulan esite 2015.)

Touhula-osaston toiminta-ajatuksena on, että he tarjoavat fyysisesti, psyykkisesti ja sosiaalisesti turvallista hoitoa ja virikkeellisen kasvuympäristön. Siellä työntekijät antavat lapselle huolenpitoa, hoitoa ja välittäviä rajoja. Touhula tarjoaa väliaikaista hoitoa lapsille, jotka eivät voi asua kotonaan. Hoito suunnitellaan yhdessä perheen ja sosiaalityöntekijän kanssa. Lähtökohtana on lapsen tilanteen arviointi. Touhulassa lapsi saa turvaa, välittäviä rajoja ja kannustamista. Lapsella on oma hoitajapari. Asiakkaat tulevat sosiaalityöntekijän kautta. (Touhulan esite 2015.)

Tavoitteena on tukea lasta ja perhettä kriisitilanteessa sekä auttaa kriisin ratkaisussa ja sen läpikäymisessä. Perhettä auttamalla sekä lapsen ja perheen suhdetta tukemalla pyritään mahdollistamaan lapsen paluu omaan kotiinsa. Mikäli sijaishuollon tarve osoittautuu pitkäaikaiseksi, eli pikemmin vuosiksi kuin kuukausiksi, etsitään lapselle sijaisperhe. (Touhulan esite 2015.) Kaikilla ohjaajilla on sosiaalihuollon ammatillisen henkilöstön kelpoisuusvaatimuksista säädetyn lain vaatima pätevyys eli sosiaali- ja terveysalan ammattikorkeakoulututkinto tai sitä vastaava aikaisempi tutkinto (Laki sosiaalihuollon ammatillisen henkilöstön kelpoisuusvaatimuksista L 2005/272).

Edellisen viiden vuoden aikana Touhulan osastolla on ollut lapsia noin 20–30 vuosittain. Lapset ovat tulleet enimmäkseen kiireellisesti sijoitettuna. Heistä suurin osa on palannut takaisin kotiin tai siirtynyt sijaisperheisiin. Pieni osa lapsista on sijoitettu omaan lähipiiriin, esimerkiksi isovanhemmille. (Touhulan tilasto 2015.)

3 LAPSEN OSALLISUUS JA VUOROVAIKUTUS

Opinnäytetyössä käymme läpi lapsen osallisuuteen ja vuorovaikutukseen kuuluvia käsitteitä. Kun lapsi tuntee olevansa osallinen ja kuuluvansa johonkin ryhmään, myös lapsen vuorovaikutus muihin ihmisiin on vahvempaa. Jos lapsi alkaa luottamaan aikuiseen, hän kertoo enemmän asioita itsestään ja tällä tavoin voidaan parantaa lapsen osallisuuden tunnetta.

Lapsen osallisuuteen kuuluu vahvasti hänen kuuleminen. Lapsen kuuleminen osallistaa häntä päätöksentekoon ja vaikuttaa arkipäivän toimintaan. Jotta kuuleminen onnistuu, täytyy lapsen ja aikuisen välisen vuorovaikutuksen olla toimivaa. Lapsen vuorovaikutukseen vaikuttaa sosiaalis-emotionaalinen kehitys. Varsinkin lastensuojelussa työskennellessä tulee huomioida lapsen vuorovaikussuhteen vaikeudet.

3.1 Lapsen osallisuus

Osallisuus on yhteisöön liittymistä, kuulumista ja siihen vaikuttamista. Sen kehittyminen edellyttää yhteisöltä jäsentensä huomioon ottamista ja aktiivista mukaan tulemistä. Osallisuus toteutuu ryhmässä, kukaan ei voi olla yksin osallinen. (Piironen 2007, 7.) Yksilö tulee kuulluksi, kun hänen vaikutusmahdollisuuksia tuetaan. Yksilöä kuulemalla hän voi olla mukana vaikuttamassa yhteisön arjen toimintakäytäntöihin. (Stenvall & Seppälä 2008, 38.)

Osallisuuden toteutuessa lapsella on mahdollisuuksia vaikuttaa toimintaan ja sen muotoutumiseen (Turtiainen 2001, 9). Osallisuus on lapsen oma kokemus siitä, että hänen ajatuksillaan on merkitystä ja hän voi saada aikaan muutoksia omassa elinympäristössään. Kun lapsen mahdollisuuksia tuetaan, hän sitoutuu yhdessä määriteltyyn toimintaan ja harjoittelee myös ottamaan vastuuta päätösten seurauksista. Osallisuuden tunne määrittyy vahvasti muiden kanssa tapahtuvassa vuorovaikutuksessa. Se vaatii tasavertaista vuorovaikutusta niin lasten ja aikuisten kuin lasten keskinäisissä tilanteissa. Lapsi kasvaa kuuntelemaan ja ymmärtämään muiden näkökulmia ja ottamaan ne huomioon toiminnan suunnittelussa. (Piironen 2007, 7.) Osallisuus on aina sidoksissa tilanteeseen, eli ei voi olla yleistä osallisuutta. Se ei ole pysyvä tila, vaan se muotoutuu aina jokaisessa vuorovaikutustilanteessa uudelleen. (Salmikangas 2002, 100.)

Osallisuus on yhteisöllistä ja vastavuoroista. Osallisuuden ollessa osa sujuvaa toimintakulttuuria lapsilla on enemmän mahdollisuuksia tulla aikuisten kanssa tasavertaisemmiksi toimijoiksi yhteisöissä. Tämä kuitenkin vaatii osallisuuden toteutumiseksi vuorovaikutusta lasten kanssa erilaisten toimintojen suunnittelu- ja päätöstentekotilanteissa. (Stenvall ja Seppälä 2008, 41.)

Harry Shier (2001) tarjoaa mallin osallisuuden tasoista (kuva 1). Shierin malli on saanut alkunsa, kun hän työskenteli YK:n lasten oikeuksien sopimuksen parissa. Ydinajatus Shierin mallissa on lisätä lasten osallisuutta eri organisaatioissa. Hän toivoo, että malli palvelisi parhaiten eri kasvatusalan am-

mattilaisia. Shier painottaa, että jos jokin osallisuuden ohje ei toimi, tulee pohtia syitä miksi osallisuus ei toteudu ja mikä auttaisi parempaan osallisuuden kokemukseen. (Shier 2001, 108–109,116.) Shier jakaa osallisuuden viiteen tasoon, joista jokainen taso jaetaan lisäksi kolmeen sitoutumisen vaiheeseen.

Osallisuuden tasot	Valmiudet	Voimavarat	Yhteiset toimintamallit
5. Lapset jakavat vallan ja vastuun päätöksenteossa.	Oletko valmis jakamaan osan aikuisen vallasta lasten kanssa?	Onko jotakin menetelmää aikuisille ja lapsille, joilla voitaisiin jakaa valtaa ja vastuuta päätöksistä?	Onko teillä toimintamallia, jotta lapset ja aikuiset voisivat jakaa vallan ja vastuun päätöksenteossa?
4. Lapset osallistuvat päätöksentekoon.	Oletko valmis ottamaan lapset mukaan päätöksentekoon?	Onko jotakin menetelmää, mikä mahdollistaa lapsen osallistumisen päätöksentekoon?	Onko teillä toimintamallia, että lapset voivat osallistua päätöksentekoon?
3. Lasten ajatukset otetaan huomioon päätöksenteossa.	Oletko valmis ottamaan huomioon lapsen ajatukset päätöksenteossa?	Voiko teidän päätöksentekoprosessiin ottaa lasten ajatukset huomioon?	Onko teillä toimintamallia, miten lasten mielipiteet on otettava huomioon päätöksenteossa?
2. Lapsia kannustetaan ilmaisemaan ajatuksiaan ja näkökulmiaan.	Oletko valmis kannustamaan lasta kertomaan heidän näkökulmaansa?	Onko sinulla ideoita ja keinoja, jolla voit auttaa lasta kertomaan heidän näkökulmansa?	Onko teillä yhteistä käytäntöä, että miten lapsia kannustetaan kertomaan heidän näkökulmansa?
1. Lasta kuunnellaan	Oletko valmis kuuntelemaan lasta?	Työskenteletkö siten, että lapsen kuuleminen on mahdollista?	Onko teillä yhteistä käytäntöä, että miten lasta tulee kuulla?
ALOITA TÄSTÄ			

KUVA 1. Harry Shieren osallisuuden tasot (Shier 2001)

Ensimmäisellä osallisuuden tasolla lapsia kuunnellaan. Lapset toivoisivat saavansa sanoa enemmän mielipiteitään ja toivoisivat enemmän sananvaltaa asioissa. Aikuisen tulisi olla valmis kuuntelemaan lasta ja suunnitella oma toimintansa siten, että lapsen kuuleminen tulee mahdolliseksi. (Shier 2001, 110–112.)

Toisella tasolla lapsia kannustetaan ilmaisemaan ajatuksiaan ja näkökulmiaan. On olemassa erilaisia syitä, miksi lapsi ei uskalla kertoa ajatuksiaan aikuiselle. Näitä voi esimerkiksi olla lapsen itseluotta-

muksen puute, kokemus siitä, että häntä ei ole aiemminkaan kuultu häntä itseään koskeissa asioissa tai ujous. Tämän vuoksi on tärkeää, että aikuinen kannustaa lasta ilmaisemaan omia mielipiteitään ja auttaa häntä tällä tavoin ylittämään mahdolliset kommunikoinnin esteet. (Shier 2001, 112.)

Kolmannella tasolla tavoitteena on saada lasten ajatukset otettua huomioon päätöksenteossa. Jos niitä ei oteta huomioon, ei ole tarkoituksenmukaista kannustaakaan lasta kertomaan aikuiselle ajatuksiaan. Lasten ajatusten kuuleminen ei tarkoita sitä, että aikuisen tulisi tehdä siten kuin lapsi haluaa, vaan molempien näkökulmat tulisi huomioida päätöksenteossa tasavertaisina. Lapsen toive on yksi monista tekijöistä, jotka vaikuttavat päätöksentekoon. (Shier 2001, 113.)

Neljännellä tasolla lapset osallistuvat päätöksentekoprosessiin. Aikaisemmillä tasoilla lapsi on saanut tuoda ajatuksiaan aikuisten suunnitteluun, mutta nyt lapsi pääsee aktiivisemmin mukaan. Osallistumalla hän saavuttaa enemmän valtaa päätöksenteossa. (Shier 2001 113–114.)

Viidennellä eli ylimmällä tasolla lapset jakavat vallan ja vastuun päätöksenteossa. Viimeistään tällä osallisuuden tasolla aikuisen pitäisi jakaa valtaansa lasten kanssa. Myös vastuuta päätösten seurauksista tulee jakaa lapsille ikä- ja kehitystason mukaisesti. Jotta valta päätöksenteossa jakaantuu tasaisesti, aikuisen täytyy tarkastella ja muuttaa arjen käytäntöjä, jotta ne tukevat jaettua valtaa. (Shier 2001, 115.)

Nämä viisi tasoa on jaettu edelleen kolmeen sitoutumisen vaiheeseen, jotka ovat valmiudet, voimavarat ja yhteiset toimintamallit. Aikuisella tulee olla valmiudet henkilökohtaisesti sitoutua työskentelemään tietyllä tavalla ja hänen tulee omaksua osallistava ajatusmalli. Tämä vaihe ei kuitenkaan vaadi käytännön toimia. Voimavarat kertovat mahdollisuuksista, jotka edesauttavat organisaation tai työntekijän toimintaa käytännön tasolla. Tällaisia voimavaroja voivat olla esimerkiksi resurssit, henkilökohtaiset taidot, tieto ja uusien toimintamallien kehittäminen. Yhteiset toimintamallit mahdollistavat toiminnan pysyvyyden. Toiminta sulautetaan organisaation osaksi, jolloin siitä tulee sisäänrakennettu ja toimiva osa organisaatiota. Tämä mahdollistaa lasten toiminnan toteutumisen tietyllä osallisuuden tasolla. (Shier 2001, 107,110.)

Shierin osallisuuden tasot auttavat työntekijöitä asettamaan konkreettisia tavoitteita tarkastellessaan lapsen osallisuutta. Kaavio on johdonmukaisesti etenevä malli lapsen osallistamiseen. Osallisuuden tasot edellyttävät työntekijöiltä valmiutta kuunnella lasta, esimerkiksi järjestämällä lapselle turvallinen hetki yhdessä aikuisen kanssa. Pitää olla ideoita ja keinoja, miten lapsen ääni saadaan kuuluviin ja miten lapsi pääsee mukaan päätöksentekoon. Näihin kahteen asiaan kehittämämme lautapeli tarjoaa vaihtoehdon. Lautapelin avulla ei ehkä pääse ylimmälle osallisuuden tasolle, mutta sitä oikein käyttäen voidaan osallistaa lasta päätöksentekoprosessissa. Sosiaalialan työympäristöissä voidaan pohtia onko valmiuksia hyödyntää tekemäämme lautapeliä, pystyykö lautapelistä tekemään työmenetelmän jokapäiväiseen käyttöön ja vakiintuuko se työyhteistön yhteiseksi toimintamalliksi.

3.2 Lapsen kuuleminen

Suomen lapsiasiavaltuutetun (9/2009) tiedotteessa painotetaan pienen lapsen osallisuuden tarkoitavan, että lapsella on oikeus tulla kuulluksi jokapäiväisissä leikeissä ja toimissa. Kuuleminen on yksi osallisuuden ilmenemismuoto ja kuulluksi tuleminen on osa ihmisoikeutta. Näin ollen kaikilla ihmisillä, mukaan lukien lapsilla, on oikeus tulla kuulluksi. On tärkeää, että lasta kuullaan häntä koskevilla päätöksentekotilanteissa. Osallisuuden toteutumiseen ei kuitenkaan riitä pelkkä lapsen mielipiteiden selvittäminen.

Lapsen mielipiteiden kuunteleminen tuo usein erilaisiin päätöksentekotilanteisiin uutta tietoa. Lapset ovat usein joustavampia ja avoimempia kuin aikuiset esimerkiksi toiminnan suunnittelussa ja sen toteutuksen pohdinnassa. (Lansdown 2001, 5–6.) Lasten kuuleminen tulee olla joka päiväistä ja jatkuvaa. Lapselle annetaan mahdollisuus kertoa omia mielipiteitään ryhmässä sekä myös kahden kesken aikuisen kanssa. Oman mielipiteen muodostaminen ja sen sanominen voivat tuntua aluksi lapsesta oudolta. Kuitenkin lapset pitävät yksilöllisestä huomiosta, jota he saavat keskustelun aikana. (Turja 2004, 11.)

Lastensuojelulaissa sanotaan, että lapselle on turvattava oikeus saada tietoa häntä koskevista lastensuojeluasiassa ja mahdollisuus esittää siinä mielipiteensä hänen ikäänsä ja kehitystasoaan vastaavalla tavalla. Lasta koskevassa päätöksenteossa ja lastensuojelua toteuttaessa on kiinnitettävä huomiota lapsen mielipiteisiin ja toivomuksiin. Mielipide voidaan jättää selvittämättä vain, jos se vaarantaa lapsen terveyden tai kehityksen, tai selvittämättä jättäminen on tarpeellista. (Lastensuojelulaki L 13.4.2007/417 5§.)

Lastensuojelua toteuttaessa on selvittettävä lapsen toivomukset ja mielipide sekä on otettava lapsen ikä ja kehitystaso huomioon edellyttämällä tavalla. Lapsen mielipide on selvittettävä hienovaraisesti sekä siten, että siitä ei aiheudu tarpeettomasti haittaa lapsen ja hänen vanhempiensa tai muiden läheisten ihmisten välisille suhteille. Hallintolain mukaan 12 vuotta täyttäneellä lapsella on oikeus tulla kuulluksi, mutta myös tätä nuorempien lasten mielipidettä tulisi kysyä. (Lastensuojelulaki L 13.4.2007/417, 20§.)

Lapsen tarpeista, kiinnostuksista ja kokemuksista voidaan hankkia monin keinoin tietoa. On olemassa suoria ja epäsuoria tiedonhankintatapoja. Suoriin menetelmiin kuuluvat lapsille tehtävät haastattelut ja heidän keskustelujensa seuraaminen. Epäsuoriin kuuluvat muiden tekemät arvioit lapsen kokemuksista. Lapsilähtöistä tietoa tavoiteltaessa tietoa hankitaan mahdollisimman suoraan lapselta itseltään. (Turja 2004, 11–12.)

Suomen lapsiasiavaltuutetun tiedotteessa sekä lastensuojelulaissa korostetaan lapsen kuulemisen tärkeyttä. Pienillä lapsilla ei välttämättä ole valmiuksia kertoa asioistaan ja perustella mielipiteitään. Siksi kehitimme lautapelin saadaksemme lasten äänet kuuluviin ikätasosta riippumatta.

3.3 Vuorovaikutus lasten kanssa työskennellessä

Vuorovaikutus on sosiaalinen tapahtuma osapuolien välillä. Sen syntymiseen vaikuttavat osapuolien väliset asetelmat, jotka johdattelevat esimerkiksi kysymyksillä ja vastauksilla tapahtuman etene- mistä. Ihmisten välinen kanssakäyminen vuorovaikutuksessa rakentuu taustatekijöiden pohjalta. (Holkeri-Rinkinen 2011, 69–78.)

Luottamus ja luotettavuus ovat tärkeä osa ihmisten välistä vuorovaikutusta. Kommunikoidessa toi- sen ihmisen kanssa syntyvät yhteisymmärrykset sekä ristiriitatilanteet vaikuttavat luottamuksen muodostumiseen ja sen säilymiseen. Molemmipuolisen luottamuksen säilymiseen vaaditaan toisen kunnioittamista ja ymmärretyksi tulemisen kokemuksia. Toisen ihmisen ymmärtäminen vaatii kuule- mista sekä toisen elämään ja elämäntarinaa perehtymistä. (Mattila 2008, 23–25.)

Osallisuuden tunne määrittyy vahvasti muiden kanssa tapahtuvassa vuorovaikutuksessa. Se vaatii tasavertaista vuorovaikutusta niin lasten ja aikuisten kuin lasten keskinäisissä tilanteissa. Lapsi kas- vaa kuuntelemaan ja ymmärtämään muiden näkökulmia. Ymmärtämällä muita lapsi oppii ottamaan muut huomioon toiminnan suunnittelussa. (Piironen 2007, 7).

Toimivaan vuorovaikutukseen tarvitaan hyviä sosiaalis-emotionaalisia taitoja. Sosiaalis-emotionaali- silla taidoilla tarkoitetaan ihmisen kykyä tulla toimeen toisten ja itsensä kanssa. (Hotulainen, Kuore- lahti, Lappalainen ja Tanskanen 2010.) Lapsen sosiaalis-emotionaalinen kehitys rakentuu vuorovai- kutuksessa ikävuosittain (Pihlaja ja Viitala 2004, 216–217). Varhainen vuorovaikutus on perusta myöhemmälle vuorovaikutuksen kehitykselle. Sen perustaksi vaaditaan tiettyjä taitoja, joita ovat muun muassa ilmeiden käyttö ja niiden tulkitseminen, katsekontakti sekä vuoropuhelu. (Nind ja Hewett 2011, 9.)

3.3.1 Lapsen sosiaalinen kehitys

Sosiaalisuus on kykyä hahmottaa ja havainnoida sosiaalisia suhteita sekä sopeuttaa omaa käyttäyty- mistä niissä (Hotulainen ym. 2010). Vuorovaikutustilanteet voivat olla pienille lapsille haastavia ja niissä voi syntyä väärinymmärryksiä. Pienet lapset opettelevat kommunikaation ja sosiaalisen vuoro- vaikutuksen kannalta tärkeitä taitoja. Aina käytettävänä ei ole riittävää sanavarastoa tilanteiden rat- kaisemiseksi, jolloin viestinnän välineitä toimivat non-verbaalit keinot. Onnistuessaan vuorovaikutus- aloitteet voivat johtaa sujuvaan kommunikaatioon ja toimivaan yhteistyöhön. (Ikonen 2006, 155– 156.)

Sosiaalisilla taidoilla tarkoitetaan kykyä tulla toisten ihmisten kanssa toimeen. Näihin kuuluu taito analysoida ja ymmärtää sosiaalisia tilanteita, lukea muiden ihmisten mielialoja, neuvotella, sovitella ja tehdä kompromisseja yhteisen edun vuoksi. (Keltikangas-Järvinen 2012, 49–50.) Yksilö oppii huo- mioimaan yhteisön normit ja tavat sekä pyrkii edistämään muidenkin hyvinvointia. Sosiaalinen kasvu ja kehitys jatkuvat koko ihmisen elämän läpi ja jolloin elämänskaaren eri vaiheet asettavat uusia haasteita. (Pihlaja ja Viitala 2004, 218).

Lapsen sosiaaliin taitoihin luetaan sanalliset että myös sanattomat taidot. Lapsi voi katseella, kuuntelemalla ja eläytymällä tilanteisiin osoittaa mielenkiintoa kanssaolijoihin. Sanallisia taitoja ovat esimerkiksi mielipiteen ilmaiseminen, päätösten tekeminen sekä keskustelun ylläpitäminen. (Kauppila 2005, 136–138.)

Lapsen sosiaalisella kehityksellä tarkoitetaan lapsen kykyä toimia muiden kanssa ja vuorovaikutustaitoja. Lapsi omaksuu lähiympäristöstään rooleja, asenteita ja arvoja. Yksilön sosiaalisen kehitykseen vaikuttavat kiintymyssuhteet ja kotona opitut mallit, joilla hän alkaa hahmottaa itseään muiden kanssa. (Vilén, Vinhunen, Vartiainen, Sivén, Neuvonen ja Kurviainen 2007, 156.) Lapsen sosiaaliset taidot kehittyvät nopeasti kolmesta kuuteen ikävuoteen. Iän ja kokemuksen myötä lapsi oppii kuvaamaan ja hahmottamaan ympäristöä paremmin. Lapsi oppii sosiaalisia taitoja havainnoimalla ympäristöään. Sosiaalisen tiedonkäsittelyn vaiheet ovat automaattisia ja niihin ei liity tietoista pohdintaa. Ensiksi lapsi havainnoi ulkoisia ja sisäisiä vihjeitä, kuten kanssaolijoiden puhetta ja ilmeitä sekä omia fysiologisia tuntemuksiaan. Tämän jälkeen lapsi tulkitsee aikaisempien kokemusten pohjalta havaintojaan ja muodostaa käsityksen vuorovaikutustilanteesta. Sosiaalisesti taitavien lasten on havaittu jäsentelevän tilanteita tarkemmin ja myönteisemmin kuin ei-sosiaalisesti taitavat lapset. (Nurmi, Ahonen, Lyytinen, Lyytinen, Pulkkinen ja Ruoppila 2006, 55–56.) Korkea sosiaalisuus ei automaattisesti johda hyviin sosiaaliin taitoihin, vaan sosiaalisuus opitaan kokemuksen ja taidon myötä (Keltikangas-Järvinen 2012, 50).

3.3.2 Lapsen emotionaalinen kehitys

Emotionaaliset taidot tarkoittavat kykyä tunnistaa ja kontrolloida omia tunteitaan (Hotulainen ym. 2010). Emotionaalinen kehitys tarkoittaa lapsen tunnetaitojen kehitystä. Emootiot eli tunteet antavat merkityksiä sisäisille tiloillemme sekä vuorovaikutus kokemuksillemme. (Kanninen & Sigfrids 2012, 76.) Tunteet ovat synnynnäisiä, mutta niiden tunnistamiseen ja hallinnoimiseen lapsi tarvitsee aikuisen apua ja tukea. Tunteiden tunnistaminen on tärkeää, koska uusien asioiden oppiminen vaatii toimivaa tunnepohjaa. (Isokorpi 2004, 127.)

Vaikka tunteet ovat sisäänrakennettuja syntymästä lähtien ja tunnetaidot ovat vaistonvaraisia, pitää tunteita oppia tunnistamaan, nimeämään ja käyttämään. Lapselle on tärkeää oppia tunnistamaan ja hallitsemaan tunteita, koska uusien asioiden oppiminen vaatii toimivaa tunnepohjaa. Tunnetaitoja voi harjoitella leikkeillä ja satuja lukemalla. (Isokorpi 2004, 127.) Tunnetaitoja ei voi opetella hetkessä, vaan niitä täytyy harjoitella toistuvasti pitkällä aikavälillä. Omien tunteiden tunnistaminen on vaikeaa lapselle. (Isokorpi & Viitanen 2001, 135–136.) Tunnetaitojen ja sosiaalisuuden harjoittaminen yhdessä aikuisen kanssa auttaa juuri ujoimpia ja arimpia lapsia ilmaisemaan tunteita (Jalovaara 2006, 27).

Lastensuojelussa on kohtaa usein emotionaalisesti kaltoin kohdeltuja lapsia, jotka elävät emotionaalissa tyhjiössä. Huoltajan kyvyttömyys positiiviseen vuorovaikutukseen lapsensa kanssa on emotionaalisen kaltoinkohtelun ydin. Seurauksena voi olla, ettei lapsi kykene jakamaan tunteitaan muiden

kanssa. Erityisesti pelon tunteet, toivomukset, tuska sekä ilon ja rakkauden tunteet voivat olla lapselle hankalia jakaa ja käsitellä. Lapsi ei myöskään osaa hakea lohdutusta eikä osaa sitä antaaakaan. (Söderholm ja Kivitie-Kallio 2012, 80–81.)

Poissaoleva, vihamielinen tai hylkivä emotionaalinen vuorovaikutus haittaa eniten lapsen tunnesäätelyn kehitystä. Emotionaalista laiminlyöntiä kokeneet lapset osaavat huonommin erotella negatiivisia tunnetiloja, ovat herkempiä aggressiivisille ärsykkeille. He ilmaisevat yleensä enemmän kiukkua ja vähemmän positiivisia tunteita. (Söderholm ja Kivitie-Kallio 2012, 263.) Tutkimusten mukaan epävakaat perheolot saattavat aiheuttaa emotioiden tunnistamisessa vinoutumia. Lapsi yliherkistyy perheolojen tunteille ja saattaa havaita näitä tunteita korostuneesti ympäristöstään. Esimerkiksi laiminlyötyjen lasten on havaittu ylitulkitsevan suruun viittaavia kasvonilmeitä. Laiminlyödyt lapset tulkitsevat myös surun ja ilon emotiot muita lapsia samankaltaisimpina. (Eräranta 2007, 31.)

Pienillä lapsilla ei ole tunnesanastoa, jonka takia kasvattajan tulee tunnistaa tunne ja antaa sille nimi ja merkitys, jotta lapsi voisi säädellä tunteitaan. Tunteiden säätely tarkoittaa kykyä vaikuttaa omien tunteiden voimakkuuteen ja kuinka pitkään milloinkin tunnemme. Pitkään jatkunut epämiellyttävä tunnetila kuormittaa elimistöämme sekä psyykkisesti että fyysisesti. Tämän takia on tärkeää oppia hillitsemään tunteita sekä korvaamaan negatiivisia ajatuksia muilla tunteilla. (Kanninen & Sigfrids 2012, 77, 82.) Iän ja kokemuksen myötä lapsi oppii ymmärtämään tunteiden syitä ja aiheuttajia, mikä on edellytys tunteiden hallinnalle (Isokorpi 2004, 129).

Toimivalla vuorovaikutuksella lapsi oppii ilmaisemaan itseään ja pystyy vaikuttamaan omaan elämäänsä. Lautapeli on vuorovaikutusta edistävä, koska pelatessa opitaan luontevasti ihmisten välistä kanssakäymistä turvallisessa tilanteessa. Pelatessa lapsi saa tukea ja mallia tunteiden sanoittamiseen. Samalla työntekijä pystyy havainnoimaan sosiaalisten tilanteiden toimintakykyä ja mahdollisia tunteiden vinoutumia.

4 AIKUINEN LAPSEN KASVUN JA KEHITYKSEN TUKENA

Kasvatusta voidaan ymmärtää ja tulkita monin tavoin, mutta pohjimmiltaan siinä on kyse ihmiseksi kasvattamisesta. Ihmiseksi kasvaminen tapahtuu kasvattajan ja kasvavan yhteistoiminnan tuloksena. Kasvatuksen ominaisuutena kasvattajan ja kasvatettavan välisen vuorovaikutussuhteen pyrkimyksenä edistää kasvatettavan henkistä elämää. Kasvatusta tapahtuu vuorovaikutuksen eri tasoissa ja toimintakentissä, esimerkiksi yksilön ja ryhmän välillä, sukupolvien välillä, kasvattajan ja lasten välillä, vanhempien ja ammattilaisten välillä sekä lasten välillä. (Karila, Alasuutari, Hännikäinen, Nummenmaa ja Rasku-Puttonen 2006, 7, 21–22.)

Kasvatussuhteessa dialogina toteutuva vuorovaikutus saa sisältönsä molempien osapuolten pyrkimyksistä. Tässä suhteessa toteutuu myös yhteisöllinen kohtaaminen, sillä kasvatusta on rakennettu välillisesti yhteisön sisäisiin sosiaalisiin rakenteisiin, käytäntöihin ja merkityksenantoihin. Nämä kaikki yhdessä luovat yhteisön kasvatuskulttuuriin. (Karila ym. 2006, 21–22.)

Kasvatusta on kaikki se toiminta, jolla aikuinen vaikuttaa lapseen. Kasvatuksessa lapsi oppii mikä on oikein ja väärin sekä mitkä ovat hänen oikeutensa, vastuunsa ja velvollisuutensa. Jokaisen lapsen on saatava aikuinen, jonka kanssa voi muodostaa vastavuoroisen ja kestävästi ihmissuhteen. (MLL 2015.)

4.1 Lapsen sosiaalisen kehityksen ja tunnetaitojen tukeminen

Aikuisilla on tärkeä rooli lapsen vuorovaikutuksen kehityksessä, koska he toimivat esimerkkinä lapselle sosiaalisissa tilanteissa. Aikuinen välittää arvot ja toimintatavat lapselleen toiminnallaan ja vuorovaikutuksellaan muiden kanssa. Lapsi oppii aikuisen toimintaa seuraamalla sosiaalisia taitoja ja kanssakäymistä erilaisissa tilanteissa. (Kirves ja Stoor-Grenner 2010, 44–45.)

Kasvattajien vuorovaikutusmalleilla on keskeinen merkitys lapsen sosiaalisiin taitoihin. Sosiaalisiin taitoihin vaikuttaminen voidaan luokitella suoriin- ja epäsuoriin. Suoraa vaikuttamista ovat toiminnot, joissa kasvattajat pyrkivät vahvistamaan lapsen sosiaalisia taitoja, kuten mahdollistamalla lapsen leikkiminen ikätovereiden kanssa. Epäsuorasti lapsen sosiaalisiin taitoihin vaikuttavat perheen ilmapöytä ja perheen keskinäiset vuorovaikutussuhteet. (Nurmi ym. 2006, 55.)

Taito ilmaista omia tunteitaan on yksi tärkeimmistä sosiaalisista kyvyistä ja tunteilla on välitön vaikutus niiden kohteeseen. Lapset oppivat aikuisten ohjeista sekä mallioppimisella tunneilmaisujen sääntöjä, eli millaisten tunteiden näyttäminen on missäkin tilanteessa sopivaa. (Goleman 1997, 146–147.) Ihminen antaa kokemusten pohjalta tunteille merkityksen, johon voi kasvatuksella vaikuttaa. Voidaan sanoa, että kasvatusta vaikuttaa tunteiden ilmaisuun ja tiedostamiseen, vaikkei itse tunteisiin voidakaan vaikuttaa. (Puolimatka 2011, 42.)

4.2 Aikuinen kasvattajana

Käsitys lapsesta aktiivisena toimijana ohjaa aikuista näkemään lapsen ajatukset arvokkaina. Aikuisen vastuulla on pysähtyä kuuntelemaan lasta. (Lansdown 2010, 13.) Muodostaessa kumppanuutta osapuolien välille vaaditaan myönteistä vastavuoroisuutta ja vuorovaikutusta. Aikuisen ja lapsen välille kasvatustyössä kehittyy kasvatuksellinen suhde. Kasvatuksellisessa suhteessa toinen osapuoli toimii kasvattajana ja toinen kasvatettavana. Aikuinen on kasvatussuhteessa auktoriteetti lapseen nähden. Jotta kasvatustyö on vuorovaikutuksellista toimintaa, se edellyttää kasvattajalta tietoisia valintoja lapsen kehitystä tukien. Kasvatustyössä voidaan myös toteuttaa kumppanuuden periaatetta. Aikuisen on pyrittävä kasvattajan näkökulmasta tekemään itseään tarpeettomaksi asioissa, joita lapsi pystyy kehityksen edetessä itsenäisesti tekemään. (Holkeri-Rinkinen 2011, 80–85.) Kasvattajan on mahdollista vuorovaikutuksessa tunnistaa lapsen tarpeita ja tarjota uudenlaisia vaihtoehtoja toimia tilanteissa (Lundan 2011, 119–120).

Kommunikoidessa toisen ihmisen kanssa pyritään dialogisuuteen. Tämä tarkoittaa yhdessä ajattelemisen tilaa, eli vuorovaikutusta ja kuuntelemista. Keskustelun molemmat osapuolet ovat keskusteluyhteydessä, jossa kumpikin arvostaa toisiaan. (Väisänen, Niemelä ja Suua 2009, 11.) Keskustelutilanteissa kommunikoidessaan lapset opettelevat aloitteiden tekemistä ja toisen aloitteisiin vastauksista, kuuntelemista, puheenvuorojen vaihtamista sekä tarvittaessa esittämään tarkentavia kysymyksiä (Lyytinen, Korhonen ja Lyytinen 1998, 105, 119).

Keskeistä lasten kuulemisessa on aikuisen tahto kuunnella ja kiinnostus lapsen kertomia asioita kohtaan. Aikuisen on oltava valmis muuttamaan toimintatapojaan siihen suuntaan, että lapsen kuuleminen toteutuu mahdollisimman kokonaisvaltaisesti. Lapselle tulee antaa aikaa ajatella ja keksiä omia vaihtoehtoja aikuisten antamien valmiiden vaihtoehtojen sijaan. (Turtiainen 2001, 57–58.) Lapsen aito kuunteleminen ja lapsen ottaminen mukaan erilaisten päätösten tekemiseen, rakentavat kaikki yhdessä lapsen ja aikuisen välille luottamusta. Molemmilla osapuolilla on mahdollisuus tulla osalliseksi kyseisestä toiminnasta. (Stenius ja Karlsson 2005, 8, 16, 20.) Lapsen kuunteleminen antaa aikuiselle uusia näkökulmia arjen toimintoihin (Piironen 2007, 11).

5 TOIMINNALLISEN TYÖVÄLINEEN SUUNNITTELU JA KEHITTÄMINEN

Asiakkaan ja työntekijän kohtaamisiin on kehitelty vuorovaikutusta ja sen laatua tukevia työmenetelmiä kuten erilaisia vuorovaikutusmalleja, keskusteluanalyysijä, haastattelutekniikoita sekä dialogisuutta (Pohjola 2010, 52–53). Kysymysten esittäminen ja niihin vastaaminen ei ole aina toimivin ratkaisu vuorovaikutuksen muodostamiseen asiakkaan ja työntekijän välillä. Erityisesti näin on lasten kanssa. Mitä pienempi lapsi, sitä vähemmän hänellä on verbaalisia valmiuksia ilmaista itseään ja kertoa kokemuksistaan, tunteistaan ja ajatuksistaan. Toiminnallisilla välineillä pyritään tukemaan ja vahvistamaan ihmisten omaa ilmaisua ja kerrontaa, kuitenkin olematta itsetarkoitus. (Möller 2004, 30.)

Toiminnallisuuden tulee olla suunniteltua ja tavoitteellista toimintaa sekä palvella nimenomaan asiakkaan tarpeita. Toiminnallisia keinoja käyttäen vaikeiden ja kipeiden asioiden kohtaaminen ei tunnu yhtä uhkaavalta kuin jos asiaa kysytään lapselta suoraan. Toiminnallisuus voi auttaa huomaamatta aikuista tavoittamaan myös lapsen näkökulman ja kokemusmaailman omakohtaisella samastumisella. Toiminnallisuuden yhtenä tavoitteena on helpottaa asiakasta tunnistamaan ja kertomaan omista tunteistaan. Toiminnallisuudessa ja toiminnallisten välineiden käytössä lähtökohtana on vastavuoroisuus. Myös työntekijä on antavana osapuolena toimimalla muun muassa mallina tai esimerkkinä siitä, miten välinettä käytetään. Työntekijä ei siten vain pyydä asiakasta suorittamaan kyseisen tehtävän vaan tekee sen myös itse. (Möller 2004, 30–32.)

Pelit ja leikit nähdään tärkeänä osana lapsen kehityksessä ja ne ovat toimivia oppimisen muotoja varhaislapsuudessa (Opetushallitus 2010, 10–11). Peli- ja leikkitoiminta on usein lapselle miellyttävää, kiinnostavaa ja hauskaa ja se motivoi työskentelemään ja toimimaan (Harju ja Multisilta 2014, 272). Aikuisen ja lapsen välillä käytävä yhteinen leikki- tai pelitoiminta kehittää lapsen perustaitoja, kuten turvallista kiintymystä ja vuorovaikutusta. Toiminta tukee oppimista, ongelmanratkaisua ja selviytymiskeinoja erilaisissa tilanteissa. (Olson 1999, 332–334.)

Lastensuojelussa käytetään erilaisia työvälineitä ja -menetelmiä. Työvälineellä tarkoitetaan työtä auttavia välineitä, jotka tukevat työskentelyä. Tällaisia ovat esimerkiksi kortit, listat tai lomakkeet. Työmenetelmät ovat laajempia kokonaisuuksia, joissa määritelty kuinka menetelmää käytetään, usein tutkimuksen pohjalta. Työkalut ja -menetelmät vaativat tuntemusta ja taitoja lastensuojelun työstä, jotta haluttuihin tuloksiin päästäisiin. (THL 2015.) Tsimbalaa on työväline, koska se perustuu sosiaalialan teorioihin ja tietoon. Ilman tätä kattavaa teoriapohjaa ei peliä voisi käyttää ammatillisena työvälineenä.

5.1 Opinnäytetyön tavoitteet ja tarkoitus

Opinnäytetyömme tavoitteena oli kehittää työväline lapsen osallisuuden ja kuulemisen tueksi. Peli antaa lapselle mahdollisuuden tuoda esiin omia ajatuksia. Samalla työntekijät saavat lapsesta tietoja, jotka eivät välttämättä muuten tulisi esille. Pelaamisen tarkoituksena on, että lapsen on hel-

pompi puhua asioistaan aikuiselle. Peli on helposti mukana kulkeva, konkreettinen ja toimiva työväline, jota pystyy käyttämään eri sosiaalialan toimintaympäristöissä. Teimme taulukon (taulukko 1) selkeyttääksemme opinnäytetyön ja työvälineen tavoitteita.

TAULUKKO 1. Opinnäytetyön ja työvälineen tavoitteet

Opinnäytetyön tavoitteet	Työvälineen tavoitteet
<ul style="list-style-type: none"> • Kehittää työväline lapsen osallisuuden ja kuulemisen tueksi • Tarkoituksena antaa lapselle mahdollisuuden tuoda esiin omat ajatukset • Aikuiset voivat saada tietoa, joka ei muuten välttämättä tulisi ilmi • Työväline on tarkoitettu toimivaksi sosiaalialan eri toimintaympäristöihin 	<ul style="list-style-type: none"> • Työvälineen tarkoitus on osallistaa lasta • Parantaa aikuisen ja lapsen vuorovaikutussuhdetta • Pelin avulla lapsi ja aikuinen tutustuvat toisiinsa sekä parantaa keskinäistä luottamussuhdetta

Tsimbalaan tavoitteena on osallistaa lasta. Lapselle annetaan mahdollisuus ilmaista itseään, joten aikuisen rooli on kuunnella. Aikuisen rooli on erittäin olennaista lapsen osallisuuden toteutumisessa. Kun aikuinen pysähtyy kuuntelemaan lasta ja hänen mielipiteitään, lapsi tuntee ajatuksillaan olevan arvoa ja merkitystä. Tällä tavalla lapsi voi olla mukana vaikuttamassa häntä koskevien asioiden kulkuun. Aikuisen on suljettava pois omat ennakkokäsityksensä, jotta tietoa suoraan lapsilta voidaan kerätä. (Piironen 2007, 29.)

Työvälineenä Tsimbalaan tavoitteena on aikuisen ja lapsen vuorovaikutussuhteen parantaminen. Tavoitteeseen pääsemiseksi teimme pelistä vuoropuhelua edistävän. Yhdessä pelaamisella ja tiimityöskentelyllä mahdollistetaan avoin ilmapiiri, jossa on helpompi puhua vaikeistakin asioista. Vuorovaikutus on sosiaalinen tapahtuma osapuolien välillä ja siihen vaikuttavat taustalla olevat tekijät, kuten osapuolien välinen suhde. Peli on yksi keino edesauttaa vuorovaikutussuhteen syntymistä. Toiminnalla pystytään lapsen ja aikuisen suhdetta vahvistamaan. Hyväksyvä ja ymmärtävä suhtautuminen toiseen ihmiseen ovat välttämättömiä vuorovaikutustilanteissa (Holkeri-Rinkinen 2011,69–85). Aikuisen on mahdollista vuorovaikutuksessa tunnistaa lapsen tarpeita ja tarjota kahdenkeskistä ja kiireetöntä aikaa lapsen ja aikuisen välille (Lundan 2011, 119–120).

Lautapeliä pelatessa lapsi ja ohjaaja tutustuvat toisiinsa. Vastavuoroisuudella tuetaan lapsen luottamussuhdetta ohjaajaan. Mielestämme mitä nopeammin lapsi alkaa luottamaan aikuiseen, sitä helpompi hänen on sopeutua uuteen ympäristöön. Pelaamalla ja yhteisellä toiminnalla rakennetaan aikuisen ja lapsen välille luottamussuhdetta. Peli vaatii myös aikuiselta avointa osallistumista ja yhteistyötaitoja. Molemminpuolisen luottamuksen säilymiseen vaaditaan toisen kunnioittamista ja ymmärretyksi tulemisen kokemuksia. Toisen ihmisen ymmärtäminen vaatii kuulemistä ja toisen elämään ja elämäntarinaa perehtymistä. Kun ihminen kunnioittaa aidosti toista ihmistä, se näkyy hänen vuorovaikutuksessaan, toiminnassaan ja asenteessaan. (Mattila 2008, 23–25.)

5.2 Opinnäytetyöprosessi

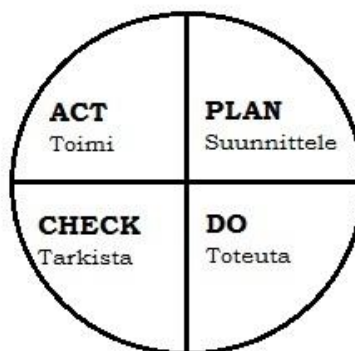
Opinnäytetyöprosessissa olemme käyttäneet PDCA-mallia, joka tulee englanninkielien sanoista plan, do, check ja act eli ongelmanratkaisun ja kehäoppimisen mallia. Sitä kutsutaan usein Demingin tai Shewhartin kehittämissymppyräksi tai -kehäksi. PDCA-mallilla tarkoitetaan jatkuvaa johtamisen prosessia ja menettelyjä, joilla tuetaan toiminnan suunnittelua, sen toteutumista, seuranta ja arviointia. (Laatuakatemia www-sivut, 2010.) PDCA-ympyrä on jatkuvan laadun parantamisen mallin menetelmä, jossa kehitys nähdään päättymättömänä. Teoriaa on sovellettu laajassa mittakaavassa ympäri maailmaa johtamisen ja laadunhallinnan kehittämisessä. (Biatec www-sivut, 2015.)

ACT - Toimi

- Opinnäytetyön teoriaosan korjaaminen ja kehittäminen.
- Pelin kehittäminen oikeaksi lautapeliksi.
- Oikean pelilaudan ja pelinappuloiden hankkiminen.

CHECK - Tarkista

- Pelin testiversio toimeksiantajalla.
- Pelin kysymykset etukäteen testattavana toimeksiantajalla.
- Opinnäytetyön teoriaosa opettajalle luettavaksi.



PLAN - Suunnittele

- Idea opinnäytetyöstä.
- Opinnäytetyön kohderyhmän valitseminen.
- Toimeksiantajan hankinta.
- Teoriatiedon hakeminen.
- Pelin ideointi.

DO - Toteuta

- Toimeksiantaja yhteistyökumppaniksi.
- Ideoiden yhteensovittaminen.
- Teoriapohjan kirjoittaminen.
- Pelin testiversioon tekeminen.
- Kyselylomakkeen tekeminen.
- Pelilaudan ja kysymysten suunnitteleminen.
- Kyselylomakkeen suunnitteleminen.

KUVA 2. PDCA-malli opinnäytetyöstä

Käytimme PDCA-mallia (kuva 2) opinnäytetyön vaiheiden kuvaamiseen. Opinnäytetyöprosessi alkoi suunnitteluvaiheella. Aloimme yhdessä kehittämään ideaa opinnäytetyöstä sekä rajaamaan sen kohderyhmää. Toimeksiantajan etsimisen ohella aloimme työstää opinnäytetyön alustavaa teoriapohjaa sekä viemään pelin ideaa eteenpäin.

Toteutusvaiheessa löysimme opinnäytetyölle toimeksiantajan. Tähän vaiheeseen kuuluivat teoriapohjan kirjoittaminen sekä pelin testiversioon kehittäminen. Testiversioon mukaan suunnittelimme pelin toimivuutta kartoittavan kyselylomakkeen toimeksiantajalle. Valmistimme testiversioon pelilaudan ja muut siihen tarvittavat materiaalit.

Tarkistusvaiheessa pelin testiversio oli toimeksiantajalla testattavana kolmen kuukauden ajan. Ennen varsinaista testausta pelikorttien kysymykset lähetettiin kertaalleen sähköpostitse toimeksiantajalle luettavaksi. Tämä mahdollisti niiden korjaamisen jo ennen testiversioon antamista. Tarkistusvaiheessa opinnäytetyömme teoriaosa annettiin opettajalle luettavaksi ja tarkastettavaksi.

Toimintavaiheessa opinnäytetyön teoriaosaa korjattiin ja kirjoitettiin eteenpäin opettajalta saadun palautteen perusteella. Testiversion peli muuttui oikeaksi opinnäytetyön lautapeliksi ja siihen hankittiin lisää tarvittavia pelimateriaaleja. Opinnäytetyöprosessin työväline on valmis, mutta lautapelin kehitystyö jatkuu edelleen.

5.3 Lautapelin suunnittelu ja kehittäminen

Lautapelin suunnittelua aloitettaessa tutustuimme suomalaiseen pelisuunnittelusivustoon Roll D6 Gamesiin. Sivustolle on koottu lista ominaisuuksista, jotka tekevät pelistä toimivan. Pelin ei tarvitse täyttää jokaista listan kohdista, mutta mitä enemmän listattuja ominaisuuksia lautapelistä löytyy, sitä toimivampi se on. (Roll D6 Games 2015.) Hyödynnämme internetsivuston laatimaa listaa työvälineen suunnittelussa.

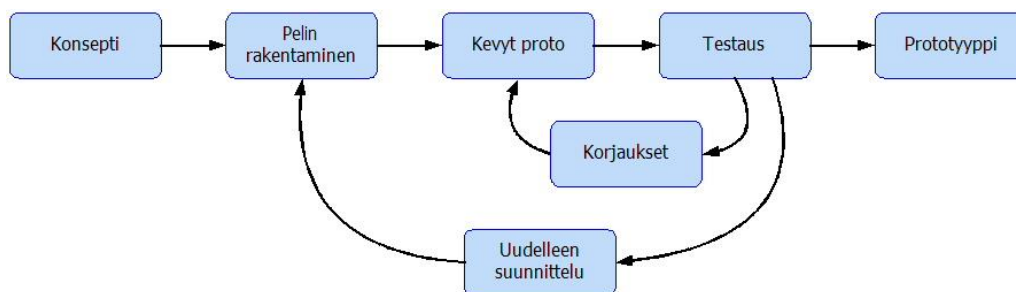
Lautapelin suunnittelu lähtee omaperäisestä ja uudesta ideasta. Yleensä suurin osa peleistä perustuu joihinkin aikasemmin suunniteltuihin peleihin teemaltaan tai mekaniikaltaan, kuitenkin sisältäen jotain uutta ja yllätyksellistä. Pelin suunnittelussa on hyvä huomioida sen soveltuvuus eri-ikäisille pelaajille sekä sen uudelleen pelattavuus. Pelaajan tulee voida vaikuttaa pelin tapahtumiin ja eteneeseen. Toimivassa pelissä vältetään pitkiä odotusaikoja pelaajien välillä. Hyvä lautapeli on viihdyttävä ja hauska sekä sen peliohjeet ovat helppo oppia. (Roll D6 Games 2015.)

Opinnäytetyön lautapeli on suunniteltu 3–7-vuotiaille ja sen miljöönä on aarreseikkailu. Pelilaudalla kuljetaan polkua pitkin yhteisellä pelinappulalla ja kerätään timantteja. Niitä saa tekemällä peliruutujen osoittamia tehtäviä. Laudalla edetään noppaa heittämällä ja ruudun väri kertoo tulevan tehtävän. Ruutu ja kortti ovat samanväriset aiheen mukaan. Pelilaudalla on myös mustia ruutuja, joihin pysähtyessä merirosvo vie yhden timantin pois pelaajilta. Kun pelaajat ovat keränneet yhdessä sovittun määrän timantteja, he pääsevät maaliin.

Tehtävät tehdään yhdessä ja molemmat pelaajat osallistuvat niihin. Jos jostakin syystä pelaaja ei suostu suorittamaan kortin määräämää tehtävää, pelaajat eivät saa kyseistä ruudusta timanttia. Jos pelaaja kuitenkin yrittää parhaansa, mutta ei saa suoritettua tehtävää, hän saa timantin.

5.3.1 Pelisuunnittelun vaiheet

Roll D6 Gamesin internetsivustolta löytyy pelisuunnittelumalli, jota käytimme apuna pelin kehittämiseen. Mallissa on kuvattu suunnittelun eri vaiheet vesiputousmallin mukaisesti, jossa tarvittaessa voidaan palata aina takaisin päin. Pelivaiheisiin kuuluu konsepti, pelin rakentaminen, kevyt prototyyppi, pelitestaus ja prototyyppi. (Kuva 3.)



KUVA 3. Pelinsuunnittelun vaiheet (Roll D6 Games 2015)

Konsepti on ideavaiheessa oleva peli. Sen tulee kertoa millaisesta pelistä on kyse ja mikä on sen kantava idea. Konseptissa ilmenee pelin kohderyhmä sekä pelaajien määrä. Tässä vaiheessa myös ideoidaan, onko kyseessä kortti- vai lautapeli ja miten pelissä esimerkiksi liikutaan. (Roll D6 Games 2015.) Konseptimme oli vuorovaikutusta tukeva lautapeli, joka toimii työvälineenä. Kohderyhmänä pelille ovat 3–7-vuotiaat lapset ja sosiaalialan työntekijät. Konseptivaiheessa on huomioitu toimeksiantaja Touhulan osasto ja heidän asiakkaansa. Halusimme tehdä lautapelin, joka on ensisijaisesti tarkoitettu pelattavaksi aikuisen ja lapsen välillä.

Pelin rakentamisvaiheessa muutetaan konsepti pelattavaksi peliksi. Tämä ei tarkoita konkreettista pelin rakentamista vaan suunnitellaan pelilliset rakenteet ja mekaniikka. Näitä ovat esimerkiksi pelilaudalla liikkuminen, pelisääntöjen hahmottaminen, pelaajien tehtävät sekä kuinka peli alkaa ja päättyy. (Roll D6 Games 2015.)

Pelin kevyt prototyyppi on askartelutarvikkeilla tehty toimiva peli, jota voi jo testata. Siinä tärkeintä on saada selville peli-idean selkeys ja pelattavuus. (Roll D6 Games 2015.) Opinnäytetyön kevytprototyyppi oli paperille ideoitu lautapelin pohja sekä alustavat tehtäväkortit. Esittelimme nämä toimeksiantajalle jo ennen varsinaista prototyyppiä eli testiversiota.

Pelitestaus on tärkeimmistä kohdista pelisuunnittelussa. Pelitestaus kertoo miten peliä voidaan kehittää eteenpäin ja testauskertoja voi olla useita. Pelitestaus jaetaan neljään vaiheeseen, jotka ovat rakennetestaus, hienosäätötestaus, hajoitustestaus ja käytettävyydestaus. (Roll D6 Games 2015.)

Rakennetestauksessa pyritään saamaan kevyt prototyyppi, joka on toimiva. Tämän pelitestauksen voi usein suorittaa itse tai muutaman tutun kanssa. Hienosäätötestauksessa peliä testataan ulkopuolisilla testaajilla, eli opinnäytetyössä kohderyhmän pelaajilla. Kehittäjä ei osallistu peliin, vaan voi kysellä pelaajilta pelin aikana tai pelin jälkeen pelin kehittämisideoita. Hajoitustestauksessa peli on jo lähes valmis. Tässä vaiheessa peli annetaan suuremmalle joukolle pelaajia kuin rakennetestauksessa ja pyydetään heitä etsimään strategioita ja taktiikoita, joilla vaikeuttaa pelin toimivuutta. Käytettävyydestauksessa peli on valmis. Kohderyhmään kuuluvat ihmiset, jotka eivät ole peliä pelanneet, testaavat miten peliä oppii pelaamaan annettujen ohjeiden perusteella. (Roll D6 Games 2015.)

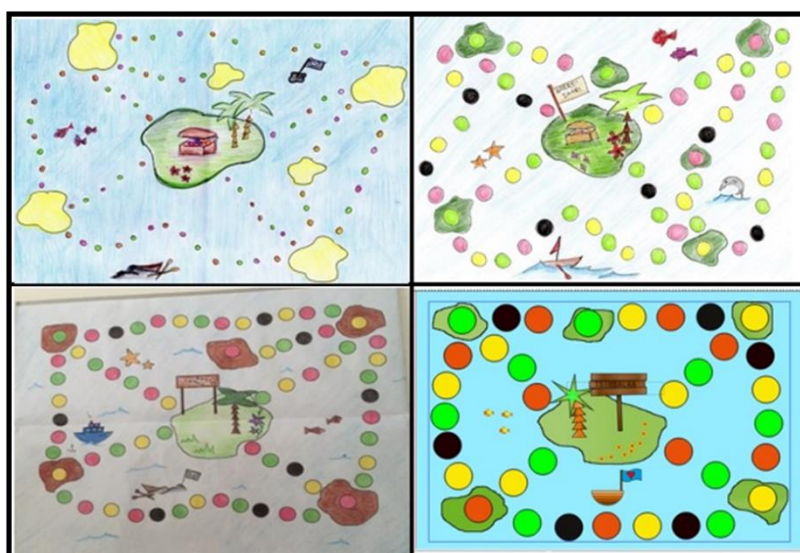
Opinnäytetyön aikana teimme rakenne- ja hienosäätötestauksen. Pelilautaa testattiin ensin ihmisten kanssa, jotka eivät kuuluneet kohderyhmään. Näin saimme selville pelilaudan olevan pelattava. Teimme sen pohjalta muutaman parannuksen toimivuuteen. Hienosäätötestauksessa koko lautapeli oli toimeksiantajalla kolmen kuukauden ajan ja sieltä keräämällämme palautteella muodostimme prototyypin. Roll D6 Gamesin mukaan prototyypin pitäisi olla pelattava kokonaisuus, joka kuvastaa pelin alkuperäistä visiota. Pelin visuaalinen hienosäätö ei ole tarpeellista prototyypissä. Tässä vaiheessa pelissä tulee olla pelilauta, pelin nappulat, kortit ja muut välineet sekä ohjeet. (Roll D6 Games 2015.) Opinnäytetyönä tehty lautapeli on prototyyppi, koska aioimme kehittää sitä myöhemmin eteenpäin.

5.3.2 Pelilaudan suunnittelu

Pelilaudan suunnittelu alkoi lautapeleihin tutustumalla. Emme halunneet rajata pelilaudalla liikkumista selkeällä polulla, vaan pelaajat saavat päättää itse liikkumissuunnan ja mitä reittiä pitkin he keräävät timantteja. Lapsi pelaajana pääsee osallistumaan päätöksentekoon ja saa mahdollisuuden tehdä omia päätöksiään pelin kulusta.

Visiona oli, että tehtäviä suoritettua saadaan kerättyä pelimerkkejä. Ideoinnin jälkeen päädyimme aarreseikkailuun ja timanttien keräämiseen. Nämä valikoituivat siten, että ne sopivat sekä pojille että tytöille. Jokainen meistä ideoi paperille oman versionsa pelilaudan ulkonäöstä. Näistä versioista yhdistimme samankaltaiset ideat yhteen ja kehitimme niistä vielä yhteisen kokonaisuuden.

Perusideana on liikkua pelilaudalla saarien välillä ja kerätä tehtäviä suorittaen timantteja. Ruudun väri kertoo suoritettavan tehtävän. Peli sijoittuu Tsimbalaa-nimiselle aarresaarelle, joka sijaitsee keskellä valtamerä. Timantteja kerätään aarresaarella olevaan aarre-arkkuun. (Kuva 4.)



KUVA 4. Pelilaudan suunnitteluvaiheet

5.3.3 Lautapelin pelikortit

Pelikorttien osa-alueet ovat tunne, tempu ja toveri. Valitsimme kyseiset osa-alueet peliimme opinnäytetyömme tavoitteiden pohjalta. Nämä auttavat tukemaan lapsen osallisuutta sekä auttaa lapsen ja aikuisen välisen vuorovaikutussuhteen syntymistä. Ne tukevat toisiaan eivätkä ole ristiriidassa keskenään. Käymme läpi pelikorttien osa-alueet ja niiden esimerkkejä.

Tunnekorteissa pelaajilta kysytään tunteisiin liittyviä kysymyksiä. Haluamme, että lapsi oppii käsittelemään ja puhumaan tunteistaan. Aikuisen on hyvä olla läsnä ja tukea lasta, mutta ei kuitenkaan sanoittaa lapsen tunteita. Samalla voidaan käydä yhdessä läpi keinoja käsitellä tunteita erilaisissa vuorovaikutustilanteissa.

Mitä teet silloin, kun sinua pelottaa?

Mistä tiedät, että kaverisi on surullinen?

Tempukortit sisältävät konkreettisia tehtäviä. Pelaaminen on lapselle mieleistä, hauskaa ja herättää kiinnostusta tehtäviä kohtaan. Yhdessä tekeminen ja tehtäviin heittäytyminen auttaa lasta näkemään aikuisen eri näkökulmassa ja tasavertaisessa asemassa lapseen nähden.

Menkää mahdollisimman pieneksi ja matalaksi maata kohti.

Halaa pelikaveriasi.

Toverikorttien tarkoituksena on, että pelaajat tutustuvat toisiinsa. Aikuisella on mahdollisuus saada selville lapsen ajatuksia. Samalla annetaan lapselle tilaisuus kertoa asioistaan, joita ei arkipäivän keskusteluissa välttämättä tule ilmi. Kun aikuinen vastaa myös korttien kysymyksiin, syntyy pelaajien välille molemminpuolinen luottamus- ja vuorovaikutussuhde.

Mikä on sinulle kaikkein tärkeintä?

Mitä teette yhdessä koko perheen kanssa?

5.4 Pelin testaaminen

Pelikorttien kysymysten ensimmäiset versiot lähetettiin toimeksiantajalle lokakuussa 2014, jotta toimeksiantaja pystyi vaikuttamaan kysymyksiin jo ennen testivaiheen alkamista. Pelikortit olivat numeroitu, jotta testivaiheessa työntekijöiden oli helpompaa kertoa kyselylomakkeeseen, mitkä kysymykset toimivat ja mitkä eivät. Testiversiossa kysymykset olivat tulostettuina väripaperille.

Ensimmäinen pelin testiversio (kuva 5) vietiin toimeksiantajalle tammikuussa 2015, jolloin perehdytimme Touhulan yksikön vastaavan ohjaajan peliin ja sen sääntöihin. Peliä testaaville työntekijöille ei pidetty erillistä perehdyttämistä peliin, sillä halusimme saada selville ovatko peliohjeet selkeät ja pystyikö niitä noudattamalla peliä pelaamaan. Testiversion mukana annoimme kyselylomakkeet,

jotta työntekijät täyttivät sen jokaisen pelikerran jälkeen. Kyselylomake on yksinkertaisesti tehty ja valmiiksi tulostettu, joten työntekijöiden oli helppoa ja nopeaa vastata lomakkeeseen. (Liite 2.)



KUVA 5. Lautapelin testiversio

Opinnäytetyöhön emme tarvinneet erillisiä tutkimuslupia, koska emme pelanneet peliä tai haastatelleet työyksikössä olevia lapsia. Toimeksiantajan työntekijät testasivat peliä ja sen toimivuutta, jotta saisimme ammattilaisten näkökulmaa työväliseen toimivuudesta. Tämän takia emme kysyneet suoraan lasten mielipiteitä, vaan Touhulan yksikön työntekijät kirjoittivat halutessaan kyselylomakkeeseen lasten ajatuksia pelistä. Roolimme oli toimia pelin suunnittelijoina ja toteuttajina. Toimeksiantaja toimi pelin testaajana.

Pelimme oli testattavana Mäntyrinteen perhetukikeskuksessa Touhulan yksikössä vuonna 2015 tammikuun alusta maaliskuun puoliväliin asti. Testausvaiheessa keräsimme palautetta kyselylomakkeella (liite 1). Kyselylomake oli helppo keino kerätä vastauksia pelin toimivuudesta ja se oli nopea täyttää heti pelaamisen jälkeen. Saimme kahdeksan vastaus lomakkeella, jotka yksikön työntekijät olivat täyttäneet. Kyseinen määrä on riittävä analysoitavaksi, koska vastaukset alkoivat toistua. Saimme vastausten perusteella hyvän yleiskuvan pelin toimivuudesta. Peliä testasivat osaston työntekijät sekä lapset. Lasten ikähaarukka oli kolmesta kahdeksaan ikävuotta. Kyselylomakkeista käy ilmi, että peliä oli testattu neljä kertaa kolme vuotiaalle, kolme kertaa viisi vuotiaalle ja kerran kahdeksan vuotiaalle.

5.4.1 Kyselylomakkeiden analyysi

Peli rakentaa luottamussuhdetta seitsemän vastaajan mielestä hyvin ja yhden vastaajan mielestä erittäin hyvin. Seitsemän vastaajan mielestä peli osallistaa lasta erittäin hyvin ja yhden vastaajan mielestä peli osallistaa lasta hyvin. Vastauksista käy ilmi, että ennen pelin alkamista lapset olivat jo innostuneita pelin timanttien asettelusta. Lapsi kokee osallisuutta kun saa itse osallistua pelin valmisteluun.

Näinkin pieni lapsi innostui jo pelaamisen valmisteluvaiheessa; hän asetteli huolella timantit peliruutuihinsa (3-v).

Vaikka pelaava lapsi oli ”yli-ikäinen”, toimi peli erittäin hyvin hänenkin kanssa. Oli innostunut, kiinnostunut ja piti pelistä (8-v).

Seitsemän vastaajan mielestä pelin idea on erittäin hyödyllinen ja yhden mielestä pelin idea on hyödyllinen. Viiden vastaajan mielestä peli auttoi saamaan tietoa lapsesta hyvin ja kahden vastaajan mielestä peli auttoi saamaan erittäin hyvin tietoa lapsesta.

Peli sopii hyvin paikkoihin, joissa halutaan ”haastatella” lasta.

Pelin kokonaiskesto on kuuden vastaajan mielestä sopiva ja kahden vastaajan mielestä erittäin sopiva. Vastauksista käy ilmi, että pelin kesto on suurimmaksi osaksi sopivan pitkä. Pelin kokonaiskeston vaikuttaa, mihin ruutuihin pelaajat osuvat ja minkälaisia tehtäviä he saavat.

Kokonaiskestoltaan peli on hieman liian pitkä (8-v).

Kymmenen timantin kierros valmisteluineen kesti noin kaksikymmentä minuuttia, lapsen mielenkiinto säilyi peliin hyvin loppuun saakka (3-v).

Pelin kesto kymmenen minuuttia ja kiinnostus lapsella säilyi koko pelin läpi.

Peli oli aika nopeasti ohj, lapsi halusi pelata heti uudestaan (5-v).

Kuuden vastaajan mielestä kysymykset ja tehtävät vastasivat pelin tarkoitusta erittäin hyvin ja kahden mielestä hyvin. Vastauksissa painotettiin, että tehtäväkorttien sanavalinnat olivat haastavia pienille lapsille. Tehtävät saivat hyvää palautetta ja huomattiin, että pelistä saa muutakin hyötyä.

Tehtävät hauskoja.

Bonusena se, että samalla voi opetella värejä ja laskemista

Joihinkin kysymyksiin sanoja piti selittää – – (3-v).

Pelilauta toimi jotenkuten kahden vastaajan mielestä ja neljän vastaajan mielestä hyvin. Kahden vastaajan mielestä pelilauta toimi erittäin hyvin. Testiversion pelilauta oli keikko, joka hankaloitti pelaamista ja timanttien paikoillaan pysymistä.

Pelilauta on sinänsä oikein hyvä, mutta timantit liikkuvat turhan hyvin ruuduistaan, kun lauta koskettaa.

Pelilauta voisi olla hieman isompi ja palluroita vähemmän tämän ikäiselle (3-v)

Liteät timantit kestivät parhaiten paikallaan.

Pelilaudan keskellä ei tahdo timantit pysyä.

Timantit lasta kiinnostavia, niille voisi olla isompi pussi, johon lapsen on helppo itse laittaa timantit pelin jälkeen.

Kortit olisi hyvä laminoida.

Teema ja miljöö innostavat lasta neljän vastaajan mielestä hyvin ja neljän vastaajan mielestä erittäin hyvin. Neljän vastaajan mielestä ohjeet (liite 2) olivat selkeät ja neljän vastaajan mielestä ohjeet olivat erittäin selkeät.

Lapsi halusi liikkua pelinappulalla laiva kuvan ympäristössä ja kerätä siitä läheltä timantteja.

Ohjeissa voisi olla, että mustat peliruudut jätetään tyhjäksi.

Lapset kokivat pelin erittäin mielekkääksi seitsemän vastaajan mielestä ja yhden vastaajan mielestä peli oli mielekäs lapsille. Kaikkien vastaajien mielestä peliä voi pelata uudelleen saman lapsen kanssa erittäin hyvin. Seitsemän vastaajan mielestä peli on erittäin toimiva ja yhden vastaajan mielestä toimiva työväline.

Peli on jo nyt toimiva ja mielenkiintoinen.

5.4.2 Kyselylomakkeiden pohjalta tehdyt muutokset

Kyselylomakkeiden vastausten perusteella teimme lautapeliin muutoksia, jotta pelistä tulisi toimivampi. Jotta saisimme lautapelistä mahdollisimman pitkälle kehitetyn tuotteen, otimme yhteyttä Savonian ammattikorkeakoulun muotoiluakatemian koulutuspäällikköön. Selvitimme yhteistyön mahdollisuutta pelilaudan kehittelyyn ja viimeistelyyn ulkomuotoon, mutta aikataululisten syiden vuoksi yhteistyö ei toteutunut. Tämän takia suunnittelimme pelilaudan ulkomuodon itse.

Lautapelin toimivuuteen liittyvät kommentit eivät vaatineet isoja muutoksia peliin. Testauksen ideana oli kiinnittää enemmän huomiota pelin yleiseen toimivuuteen kuin rakenteellisiin ongelmiin. Rakenteelliset ongelmat korjautuivat kehittämällä peliä eteenpäin.

Aloitimme pelin korjaamisen muokkaamalla kysymyskortteja lapsille helpommin ymmärrettäväksi. Kävimme jokaisen kysymyskortin yksitellen läpi sekä mietimme tarkemmin kysymysten sanamuotoja ja rakennetta. Kiinnitimme erityisesti huomiota kysymyksiin, jotka olivat mainittu kyselylomakkeissa. Testiversioiden mukana oli itse piirretyt tunteita kuvastavat tunnekortit. Päätimme jättää kortit pois, koska emme löytäneet korteille sopivaa tekijää.

Yleisesti kyselylomakkeiden vastaukset olivat myönteisiä. Kyselylomakkeista ei käy suoraan ilmi kuinka lautapeli tukee opinnäytetyömme tarkoitusta. Tarvitsimme lisää vastauksia kuinka pelimme tukee lapsen vuorovaikutussuhdetta aikuiseen ja lapsen osallisuutta. Yksi opinnäytetyön tekijöistä teki kesälomasijaisuutta Touhulaan kesällä 2015. Kesän aikana hän keskusteli osaston työntekijöiden kanssa toteutuiko lapsen osallisuus ja toimiko vuorovaikutus työvälineessä. Työntekijöiden yleinen mielipide oli, että lautapeli oli jo testiversiossa toimiva työväline. Peliä testanneet lapset olivat olleet pitkään Touhulassa ja eikä testauksen aikana saapunut uusia lapsia. Työntekijät sanoivat, että on heidän vastuullaan miten aktiivisesti pelistä saatuja tietoja käytetään lapsen edun hyväksi. Työntekijät kokivat heidän vastuullaan olevan lapsen innostamisen pelaamiseen. Yhtenä ehdotuksena tuli, että työväline voisi toimia myös ala-koulu ikästen lasten kanssa.

5.5 Lautapelin toteutus

Pelilaudan suunnittelimme Scribus-tietokoneohjelmalla, jotta lautapelistä tulisi mahdollisimman selkeä kokonaisuus. Halusimme tarkoituksella tehdä pelilaudan ilmeestä pelkistetyn, mutta silti lasta innostavan. Pelin suunnittelussa keskityimme enemmän sen sisältöön ja kysymyksiin kuin pelilaudan ulkomuotoon, koska aiomme tulevaisuudessa kehittää lautapeliä vielä eteenpäin.

Pelikortit teimme Microsoft Wordilla. Loimme taulukon, johon kysymykset kirjoitettiin ja taulukot tulostettiin. Kysymykset liimattiin värikoodien perusteella pahville, jotta kysymykset pystytään erottamaan toisistaan vain vilkaisulla. Nämä paperit laminoitiin ja kortit leikattiin irti. Laminoidut kortit kestävät paremmin käsittelyä.

Tilasimme suurimmaksi osaksi lautapelitarvikkeet lautapelitarvikkeet.fi-sivustolta, kuten lautapelin pojan ja tarra-arkit. Pelilaudan suunnitelimme itse Scribus-tietokoneohjelmaa käyttäen. Tarra-arkille tulostimme suunnittelemaamme laudan, joka liimattiin pelipohjalle. Näin saimme pelistä kestävä ja taitettavan version. Pelilauta on 3A-kokoinen.

Valitsimme pelinappuloiksi puiset veneet, joita on neljää eri väriä. Näin lapsi saa itse mahdollisuuden osallistua pelin aloittamiseen valitsemalla mieleisen pelinappulan itselleen. Nopiksi ostimme erivärisiä, muovisia noppia. Pelilaudan keskelle tulee metallinen matka-arkku, jossa pelin nappuloita ja noppia voi säilyttää.

Lautapelin säilytykseen valitsimme sinivalkoraitaisen kangaspussin, jonka ompelimme itse. Pussia on helppo kantaa mukana, eikä se mene yhtä helposti rikki lasten käsittelyssä kuin perinteiset pahviset laatikot, joissa pelejä säilytetään. Pyrimme valitsemaan kaikki lautapelinmateriaalit kestäviksi, jotta niitä voisi käyttää huoletta lasten kanssa. (Kuva 6.)



KUVA 6. Valmis lautapeli

6 POHDINTA

Kehitimme toiminnallisena opinnäytetyönä lautapelin työvälineeksi lapsen osallisuuden parantamiseksi. Lautapelin tarkoituksena on haastatella lasta sekä parantaa vuorovaikutusta lapsen ja aikuisen välillä. Lapsen osallisuus on yksi tärkeimmistä asioista lasten kanssa työskennellessä, varsinkin lastensuojelutyössä. Tämän takia halusimme kehittää uuden tavan haastatella ja kuulla lasta. Lautapeli olisi mielestämme lapselle miellyttävämpi tapa kertoa itsestään kuin esimerkiksi haastattelulomakkeen käyttö. Lautapelissä yhdistyy vuorovaikutus, luottamus ja kuuleminen, joista muodostuu toimiva osallisuus.

Työvälineen tavoitteena on yhdessä tekemisellä parantaa aikuisen ja lapsen välistä vuorovaikutus- ja luottamussuhdetta. Aikuinen voi oppia tuntemaan lasta uudella tavalla. Lautapelin pelikorteissa käsitellään esimerkiksi sitä, kuinka lapsi toimii tietyissä tunnetiloissa. Aikuinen voi hyödyntää lapsen vastauksia tulkitessaan lapsen käytöstä näissä tunnetiloissa. Pelissä molemmat pelaajat vastaavat kysymyksiin ja osallistuvat tehtäviin. Kun aikuinen kertoo itsestään ja lähtee peliin mukaan, osoittaa hän tasavertaisuutta lapseen nähden. Tämä edesauttaa lapsen luottamussuhteen syntymistä aikuiseen. Lautapeli perustuu lapsen heittäytymiseen pelin aikana. Peliä voi mielestämme pelata ujompien lasten kanssa, jotka eivät mielellään lähde mukaan uusiin asioihin. Pelissä pystyisi rohkaisemaan lasta uusien asioiden opettelussa turvallisen aikuisen läsnäollessa.

Pelatessa lapsi oppii vuorovaikutustaitoja aikuisen tukemana. Osassa pelikorteissa kysytään lapsen toimintatapoja erilaisissa sosiaalisissa tilanteissa. Pelatessa tilanteista voidaan keskustella ja miettiä yhdessä oikeanlaisia toimintatapoja. Niitä lapsi pystyy hyödyntämään myöhemmin erilaisissa tilanteissa. Kun lapsi osaa toimia vuorovaikutussuhteessa, hänen on helpompi tuoda itseään ilmi.

Pelatessa aikuisella on mahdollisuus kuulla lasta ja lapsella on mahdollisuus tuoda ajatuksiaan sekä tunteitaan esille. Aikuinen pystyy halutessaan hyödyntämään lapsen kertomia asioita. Kun lapsi kertoo pelatessa asioistaan ja aikuinen ottaa ne huomioon toiminnan suunnittelussa, lapsi osallistetaan toimintaan. Peli on yksi keino parantaa lapsen osallisuutta häntä koskevissa lastensuojelullisissa päätöksenteoissa. Jos lapsi tuo ilmi päätöksentekoon merkityksellisiä asioita, aikuisen tulee ottaa ne huomioon. Kun pelaajien välillä on toimiva vuorovaikutus ja lapsi luottaa aikuiseen, mahdollistaa tämä lapsen osallisuuden.

Pitää miettiä, onko lapsen kertoma tieto lain mukaan sellaista, jota voidaan käyttää lastensuojelun prosessissa, esimerkiksi lastensuojelutarpeen selvityksessä. Aikuisen täytyy osata erottaa lapsen kertoma totuus omista olettamuksista. Aikuisen tehtävä on poimia keskustelusta lapsen kannalta oleellinen tieto ja osata tulkita lapsen vastauksia hänen taustat huomioiden. Näin pelistä saa täyden hyödyn irti. Lapsen vastauskin voi olla erilainen pelitilanteessa kuin suoraan kysyttäessä. Tällaisessa tilanteessa tulee pohtia, että kummalla vastauksella on suurempi painoarvo.

Pelaamisen onnistumiseen tarvitaan luottamusta. Rikkooko työntekijä luottamuksen, kun hän kertoo pelistä selvinneitä asioita eteenpäin? Lapselle pelaaminen on kivaa yhdessä tekemistä, mutta aikuinen pyrkii hyötymään pelistä. Vaikka aikuisen tarkoitus on lapsen edun mukaista, pitää harkita kuinka jakaa tietoa eettisesti oikein. Pelaava aikuinen käy ilmi tulleen asian lapsen kanssa loppuun asti läpi, eikä työryhmän toinen aikuinen ensisijaisesti puutu asian käsittelyyn. Tällä tavoin estetään lapselta tunne luottamuksen rikkoutumisesta. Esimerkiksi lastensuojelulaitoksessa pelaaminen oman ohjaajan kanssa on lapsen edun mukaista.

Kehittäessä lautapeliä sosiaalialalle tarvittiin siihen kattava teoriapohja, jotta sen käyttö työvälineenä olisi perusteltua. Lautapeliin sisältö on suunniteltu ensin teoriaan perehtyen, jonka jälkeen pysyimme siirtämään sen käytäntöön lautapelin muodossa. Peliä tulisi osata käyttää työvälineenä, eikä vain tavallisena lautapelinä. Pelaamisen tulee olla tavoitteellista sekä lapsen että kasvatuksen kannalta. Lautapelin lisäksi voisi suunnitella työntekijän tueksi ohjaajan oppaan. Opas perehdyttäisi työntekijän käyttämään peliä työvälineenä ja asettaisi työntekijälle tavoitteita, joihin pyrkiä pelaamisella.

Työväline oli testattavana toimeksiantajalla Touhula-osastolla. Työntekijät testasivat lasten kanssa lautapeliä ja saimme kyselylomakkeen vastauksia yhteensä kahdeksan kappaletta. Toivoimme useampaa vastausta, mutta palautteesta tuli hyvin ilmi pelin kokonaistoimivuus. Tulokset pelikerroilta olivat vastauksissa samankaltaisia ja niissä näkyi toistuvuutta. Mielestämme palaute oli riittävää työvälineen kehittämisessä eteenpäin. Pelin kehittämisessä puutteellista oli, ettemme itse voineet testata henkilökohtaisesti peliä. Siten olisimme voineet saada yksityiskohtaisempaa tietoa siitä, onko pelin teoriapohja riittävän hyvä sekä toteutuvatko työvälineen tavoitteet haluamallamme tavalla. Päädyimme kuitenkin ulkopuolisten keräämään tietoon, jotta tulokset olisivat mahdollisimman puolueettomia. Jos olisimme itse testanneet peliä, riskinä olisi ollut omien näkemysten vaikutus lopputulokseen. Emme tehneet tutkimusta opinnäytetyön sisällön toimivuudesta vaan tarkoituksena oli tehdä opinnäytetyönä kehitystyö.

Aikuisen rooli korostuu työvälineen käytön onnistumisessa. Työntekijän vastuulla on löytää aikaa työvälineen käyttämiseen ja siihen perehtymiseen. Aikuiselta vaaditaan pelaamiseen heittäytymistä ja asettumista lapsen kanssa tasavertaiseen asemaan. Työväline on lapsen osallisuuden kannalta toimivin silloin kun aikuinen hyödyntää siitä saatua tietoa lapsen parhaaksi. Pelatessa lapsi voi saada osallisuuden tunteen, mutta työntekijän tehtävänä on mahdollistaa lapsen osallisuus myös pelaamisen ulkopuolella. Kuitenkin osa työntekijöistä voi kokea pelin lisätyönä ja liikaa aikaa vievänä, jolloin työväline voi jäädä kokonaan käyttämättä työpaikoilla.

Tekemämme lautapeli on toimiva työväline, mutta lautapeliä on edelleen kehitettävä. Opinnäytetyöprosessin lautapeli on kokonaan itse tehty ja ilman yhteistyökumppaneita toteutettu. Alun perin oli tarkoituksena tehdä yhteistyötä Savonian ammattikorkeakoulun muotoilualan kanssa lautapelin suunnittelussa, mutta yhteistyö ei aikataulullisista syistä toteutunut. Aioimme myöhemmin kehittää peliä vielä eteenpäin sosionomiksi valmistumisen jälkeen. Meihin on oltu yhteydessä työvälineen

hyödyntämisestä toisessa opinnäytetyössä, jossa on tarkoituksena tutkia pelin sisällöllistä toimivuutta. Asia ei kuitenkaan ole vielä varmistunut.

Mielestämme suunnittelemaamme työvälinettä pystyy käyttämään eri käyttötarkoituksiin. Se on pelattavissa esimerkiksi sisarusten kesken tai lapsi vanhempansa kanssa. Se voisi olla toimiva myös päivähoitossa varhaiskasvatussuunnitelman keskustelujen tukena. Sitä voisi pelata lapsen kanssa ennen vanhempien tapaamista, jolloin työntekijä voi hyödyntää pelin aikana esiin nousseita asioita keskustelussa.

LÄHTEET JA TUOTETUT AINEISTOT

- BIATEC. 2015. PDCA-malli [verkkosivut]. Biatec-johtamisjärjestelmät ja laadunhallinta konsultointi ja koulutus. [Viitattu 2015-5-6] Saatavissa: <http://www.biatec.fi/PDCA-malli.html>
- GOLEMAN, D. 1997. Tunneäly- lahjakkuuden koko kuva. Keuruu: Otava
- ERÄRANTA, S. 2007. Perheen rakenteen ja kommunikaation yhteys emootioiden tunnistamiseen keskilapsuudessa ja varhaisessa nuoruusiässä. Tampere: Tampereen yliopiston psykologian laitos. Pro gradu. [Viitattu 2015-06-06] Saatavissa: <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/94279/gradu01632.pdf?sequence=1>
- HARJU, V. ja MULTISILTA, J. 2014. Rajaton luokkahuone. Julkaisussa: NIEMI, H. & MULTISILTA, J. (toim.) Leikilliset oppimateriaalit innostavat oppimaan. Juva: Bookwell Oy, 270–274.
- HOLKERI-RINKINEN, L. 2011. Rakennetaan vuorovaikutusta ja vuorovaikutuskumppanuutta. Julkaisussa: ALILA, K. & PARRILA, S. (toim.) Lapsen arki ja vuorovaikutus varhaiskasvatuksessa. Oulu: Uniprint, 69–92.
- HOTULAINEN, R., KUORELAHTI, M., LAPPALAINEN, K. ja TANSKANEN, J. 2010. Lasten ja nuorten sosio-emotionaaliset vaikeudet – mikä avuksi? [verkkojulkaisu]. Opetushallitus. [Viitattu 2015-03-24.] Saatavissa: <http://wanda.uef.fi/tkk/projektit/sosemot/teoria.php>
- IKONEN, M. 2006. Lasten vuorovaikutus ja leikki yhteisöllisyyden rakentajana. Julkaisussa: KARILA, K., ALASUURI, M., HÄNNIKÄINEN, M., NUMMENMAA, A. R. ja RASKU-PUTTONEN, H. (toim.) Kasvatustuorovaikutus. Tampere: Vastapaino, 155–158.
- ISOKORPI, T. 2004. Tunneoppia – parempaan vuorovaikutukseen. Juva: Bookwell.
- ISOKORPI, T & VIITANEN P. 2001. Tunnevoimaa! Tampere: Tammi.
- JALOVAARA, E. 2006. Tunnetaidot tiedon rinnalle kasvatuksessa. Pilot-kustannus Oy.
- KANNINEN, K. ja SIGFRIDS, A. 2012. Tunne minut – turva ja tunteet lapsen silmin. Juva: PS-kustannus.
- KARILA, K., ALASUUTARI, M., HÄNNIKÄINEN, M., NUMMENMAA, A., ja RASKU-PUTTONEN, H. (toim.) 2006. Kasvatustuorovaikutus. Tampere: Gummerus
- KAUPPILA, R. 2005. Vuorovaikutus ja sosiaaliset taidot. Keuruu: Otava.
- KELTIKANGAS-JÄRVINEN, L. 2012. Pienen lapsen sosiaalisuus. Helsinki: WSOY.
- KIRVES, L. ja STOOR-GRENNER, M. 2010. Kiusaavatko pienetkin lapset? Kiusaamisen ehkäisy alle kouluikäisten lasten parissa -hankkeen julkaisu [verkkojulkaisu]. Mannerheimin lastensuojeluliitto. [Viitattu 2015-04-01.] Saatavissa: <http://www.slal.fi/doc/Kiusaavatko20pienetkin20lapset1.pdf>
- KUOPIO KAUPUNKI. 2015. Perhetukikeskukset [verkkosivu]. [Viitattu 2015-07-24.] Saatavissa: <http://www.kuopio.fi/web/sosiaalipalvelut/perhetukikeskukset>
- LAATUAKATEMIA. 2010. Laatutyökaluja [verkkosivu]. Laatuakatemia. [Viitattu 2015-5-6] Saatavissa: <http://www.kotiposti.net/tuurala/PDCA.htm>
- LAKI SOSIAALIHUOLLON AMMATILLISEN HENKILÖSTÖN KELPOISUUSVAATIMUKSISTA 29.4.2005/272. Finlex. Lainsäädäntö. [Viitattu 2015-08-22.] Saatavissa: <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2005/20050272>
- LANSDOWN, G. 2010. Therealisation of children's participation rights. Critical reflections. Teoksessa PERCY-SMITH, B. ja THOMAS, N. (toim.) A handbook of children and young people's participation. Perspectives from theory and practice. New York: Routledge, 11–23.

- LAPSIASIAVALTUUTETTU. 2009. Lasten osallisuus ei ole pelkkää mielipiteen selvittämistä [verkkoartikkeli]. [Viitattu 2015-04-01.] Saatavissa: <http://lapsiasia.fi/tata-mielta/tiedotteet/tiedotteet-2009-2005/lasten-osallisuus-ei-ole-pelkkaa-mielipiteiden-selvittamista/>
- LASTENSUOJELULAKI 13.4.2007/417. Finlex. Lainsäädäntö. [Viitattu 2015-07-24.] Saatavissa: [https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2007/20070417?search\[type\]=pika&search\[pika\]=lastensuojelulaki](https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2007/20070417?search[type]=pika&search[pika]=lastensuojelulaki)
- LUNDAN, A. 2011. Lapsen ja aikuisen välinen vuorovaikutus päiväkodissa – mahdollisuuksia ja toimintavaihtoehtoja. Julkaisussa: ALILA, K. ja PARRILA, S. (toim.) Lapsen arki ja vuorovaikutus varhaiskasvatuksessa. Oulu: Uniprint, 119–120.
- LYYTINEN, P., KORKIAKANGAS, M. & LYYTINEN, H. 1998. Näkökulmia kehityspsykologiaan- kehitys kontekstissaan. Porvoo: WSOY.
- MATTILA, K.-P. 2008. Arvostava kohtaaminen arjessa, auttamistyössä ja yhteisössä. Juva: WS Bookwell Oy.
- MLL 2015. Kasvatus ja kasvatustietoisuus [verkkosivu]. Mannerheimin lastensuojeluliitto. [Viitattu 2015-05-15.] Saatavissa: http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/vanhemmuus_ja_kasvatus/kasvatuksen_tapoja/
- MUUKKONEN, T. 2008. Suunnitelmallinen sosiaalityö lasten kanssa [verkkojulkaisu]. [Viitattu 2015-7-20.] Saatavissa: <https://www.thl.fi/documents/647345/891133/Suunnitelmallinen+sosiaality%C3%B6%20lapsen+kanssa.pdf/5c65986d-84b1-4d42-9576-e996a19c9359>
- MÖLLER S. 2004. Sattumista suunnitelmallisuuteen – lapsen elämäntilanteen kartoitus lastensuojelussa. Pesäpuu. Jyväskylä: Kopijyvä.
- NIND, M. ja HEWETT, D. 2011. Voimauttava vuorovaikutus. Helsinki: Multiprint
- NURMI, J.-E., AHONEN, T., LYYTINEN, H., LYYTINEN, P., PULKKINEN, L. ja RUOPPILA, I. 2006. Ihmisen psykologinen kehitys. Porvoo: WSOY.
- OLSON, L. 1999. Psychosocial Frame of Reference. Julkaisussa: KRAMER, P. ja HINOJOSA, J. (toim.) Frames of Reference for Pediatric Occupational Therapy. Philadelphia: Williams & Wilkins, 332–334.
- OPETUSHALLITUS. 2010. Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2010 [verkkokirja]. Opetushallitus. [Viitattu 2014-11-02.] Saatavissa: http://www.oph.fi/download/131115_Esiopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2010.pdf
- PIHJALA, P. ja VIITALA, R. 2004. Eryityskasvatus varhaislapsuudessa. Helsinki: WSOY.
- PIIROINEN, T. 2007. Ohjaajan opas lasten osallistavien ryhmien ohjaamiseen [verkkojulkaisu]. [Viitattu 2014-11-03.] Saatavissa: http://www.munvuoro.fi/cms/wp-content/uploads/Tiina_Piironen_Ohjaajan_opas_lasten_osallistavien_ryhmien_ohjaamiseen1.pdf
- POHJOLA, A. 2010. Asiakas sosiaalityön subjektina. Julkaisussa: LAITINEN, M. JA POHJOLA, A. (toim.) Asiakkuus sosiaalityössä. Helsinki: Graudeamus, 42–45.
- PUOLIMATKA, T. 2011. Kasvatus, arvot ja tunteet. Helsinki: Tammi.
- ROLL D6 GAMES. 2015. Pelisuunnittelun vaiheet [verkkosivu]. [Viitattu 2015-06-15.] Saatavissa: <http://www.rolld6.com/pelikehittajalle/pelisuunnittelun-vaiheet/>
- SALMIKANGAS, A.-K. 2002. Osallisuutta yhdistysten kautta. Julkaisussa: GRETSCHER, A. (toim.) Lapset, nuoret ja aikuiset toimijoina – artikkeleita osallisuudesta. Helsinki: Suomen kuntaliitto.
- SHIER, H. 2001. Pathways to participation: openings, opportunities and obligations – A new model for enhancing children's participation in decision making, in line with article 12.1 of the United Nations convention on the rights of the child. Children & society, 15, 107–117.
- SINKO, P. ja MUURONEN, K. 2013. Olisiko jo tekojen aika? Lastensuojelun asiakastyössä toimivien näkemyksiä lastensuojelun nykytilasta [verkkojulkaisu]. Talentia. [Viitattu 2015-7-23] Saatavissa: http://www.talentia.fi/files/2355/LSKL_Talentia_Olisiko_jo_tekojen_aika_isselvitys_2013.pdf

- STENIUS, T. ja KARLSSON, L. 2005. Yhdessä lasten kanssa – seikkailu osallisuuteen [verkkójulkaisu]. [Viitattu 2014-11-03.] Saatavissa: http://www.edu.helsinki.fi/lapsetkertovat/Julkaisut/Stenius_Karlsson_Yhdessalastenkanssa.pdf
- STENVALL, E. ja SEPPÄLÄ, U. 2008. Talo lapsia varten – Lapsen osallisuus pääkaupunkiseudun päiväkodeissa. Pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskus SOCCAn ja Heikki Waris -instituutin työpapereita 2008:1. [verkkójulkaisu.] Heikki Varis-instituutti. [Viitattu 2014-11-03.] Saatavissa: http://www.socca.fi/files/100/Talo_lapsia_varten_lasten_osallisuus_paivakodissa.pdf
- SÖDERHOLM, A. ja KIVITIE-KALLIO, S. (toim.) 2012. Lapsen kaltoinkohtelu. Porvoo: Bookwell
- THL. 2015. Työmenetelmät ja – välineet [verkkosivu]. Terveystieteiden tutkimuskeskus ja hyvinvoinnin tutkimuskeskus. [Viitattu 2015-05-15.] Saatavissa <https://www.thl.fi/fi/web/lastensuojelun-kasikirja/tyomenetelmat-ja-valineet/tyovalineet>
- TOUHULAN ESITE. 2015. Touhulan-osasto. Kuopion Kaupunki.
- TOUHULAN TILASTO. 2015. Touhulaan tehdyt sijoitukset. Kuopion Kaupunki.
- TURJA, L. 2004. Lapset laadun määrittäjinä ja arvioijina. Julkaisussa: KUPILA, P. (toim.) Arvioidaan yhdessä – näkökulmia arviointiin varhaiskasvatuksessa. Helsinki: Tammi.
- TURTIAINEN, P. 2001. Miten kuulla lasta? Esimerkkinä päiväkotilasten ja koululaisten haastattelut. Helsinki: Helsingin kaupungin tietokeskus.
- VILÉN, M., VINHUNEN, R., VARTIAINEN, J., SIVÉN, T., NEUVONEN, S. ja KURVINEN, A. 2007. Lapsuus – erityinen elämänvaihe. Helsinki: WSOY.
- VÄISÄNEN, L., NIEMELÄ, M. ja SUUA, P. 2009. Sanat työssä. Vuorovaikutus ammattitaitona. Sastamala: Vammala.

LIITE 1: KYSELYLOMAKE

 KYSELYLOMAKE

Pelaavan lapsen ikä: _____

Arviontiasteikko

1 = Toimii erittäin huonosti, 2 = Toimii huonosti, 3 = Toimii jotenkuten, 4 = Toimii hyvin, 5 = Toimii erittäin hyvin

	1	2	3	4	5
Peli osallistaa lasta.					
Peli rakentaa luottamussuhdetta.					
Pelin idea on hyödyllinen.					
Peli auttaa saamaan tietoa lapsesta.					
Pelin kokonaisuus on sopiva.					
Kysymykset ja tehtävät vastaavat pelin tarkoitusta.					
Pelilauta on toimiva.					
Teema ja miljö ovat lasta innostavia.					
Ohjeet ovat selkeät.					
Lapset kokivat pelaamisen mielekkääksi.					
Peliä voi pelata uudelleen saman lapsen kanssa.					
Peli on toimiva työväline.					

Mitkä kysymykset eivät toimineet (pelikorttien numerot):

Yleiset kommentit pelistä:

Kiitos vastauksista! 😊

LIITE 2: PELIOHJEET

OHJEET

Trooppisella Tsimbalaan aarresaarella asui poika nimeltä Tino. Eräänä päivänä Tino päätti lähteä rannalle leikkimään. Yhtäkkiä hän huomasi jotain merkillistä, aaltojen mukana rantahiekkaan oli ajautunut puinen arkku. Varovasti Tino aukaisi arkun kannen, mutta huomasi sen olevan tyhjä. Arkun pohjalta löytyi vain pieni rypistynyt paperinpalanen. Tino raotti rypistynyttä paperia, se näytti hänen mielestään kovin tutulta. Se olikin kartta joka kuvasti Tsimbalaan aarresaarta ja muita ympäröiviä saaria. Mutta mitä olivat nuo pienet kimaltelevat esineet kartassa, nehän näyttivät timanteilta! Tino päätti nopeasti, että hänen on selvitettävä minne aarrearkun timantit ovat hävinneet... Lähde Tinon mukaan seikkailuun etsimään timantteja.

Tsimbalaa on suunniteltu 3–7-vuotiaille lapsille ja aikuisille yhteiseksi hauskaksi peliksi. Pelin tarkoitus on uuden haastattelumuodon avulla kuulla lapsen mielipiteitä ja tukea osallisuutta. Lautapelin kolme osaluuetta ovat toveri, tunne ja tempu. Toveri-osassa pelaajat tutustuvat toisiinsa vastaamalla heitä koskeviin kysymyksiin. Tunne-osassa pelaajat miettivät kuinka he käyttäytyvät eri tunnetilojen aikana ja tempu-osan tarkoituksena on aktivoida pelaajat tekemään mukavia tehtäviä yhdessä. Tsimbalaa on tarkoitettu työvälineeksi sosiaalialan työntekijöille.

PELIN SISÄLTÖ

Pelilauta, arpakuutio, pelinappulat 4 kpl, timantit 20 kpl ja pelikortit.

PELIRUUTUJEN SELITYKSET



Punaisissa ruuduissa nostetaan tunnekortteja. Tunnekorteissa pelaajilta kysytään tunteisiin liittyviä kysymyksiä.



Vihreät ruuduissa nostetaan tempukortteja. Tempukortit sisältävät toiminnallisia tehtäviä, jotka pelaajat suorittavat yhdessä.



Keltaisten ruuduissa nostetaan toverikortteja. Toverikorttien tarkoituksena on oppia tuntemaan toista.



Mustat ruudut tarkoittavat merirosvojen ruutuja. Pysähtyessä mustaan ruutuun merirosvot vievät pelaajilta yhden timantin pois.

PELIN VALMISTELU

Järjestä pelikortit omiin pinoihinsa värin perusteella ja aseta ne pelilaudan reunalle. Laita aarrearkku keskelle pelilautaa olevalle isolle saarelle ja ripottele timantteja peliruutuihin, paitsi ei mustiin ruutuihin. Asettakaa yhteinen pelinappula aarresaarelle.

PELIN KULKU

Pelin lähtöruutuna toimii aarresaari. Pelilaudalla liikutaan noppaa heittämällä ja pelaaja itse saa päättää reitillä kulkusuunnan. Pelaajat heittävät noppaa ja liikuttavat vuorotellen yhteistä pelinappulaa. Kun pelaajat menevät nopan osoittamaan peliruutuun, nostavat he ruudun värin mukaisen pelikortin. Punaisesta ruudusta nostetaan tunnekortti, vihreästä tempukortti ja keltaisesta toverikortti.

Nostettuaan kortin pelaajat suorittavat tai vastaavat yhdessä kortissa olevaan tehtävään. Tehtävän suoritettuaan he saavat ruudussa olevan timantin itselleen. Jos jostakin syystä pelaaja ei suostu suorittamaan kortin määräämää tehtävää, pelaajat eivät saa kyseisestä ruudusta timanttia. Mikäli pelaajat eivät saa suoritettua tehtävää, mutta yrittävät kuitenkin parhaansa, saavat he kyseisestä ruudusta timantin. Pelilaudalla on myös mustia ruutuja, joihin pysähtyessä merirosvo vie yhden timantin pois pelaajilta.

Kun pelaajat ovat keränneet 10 timanttia, voivat he palata takaisin aloitusruutuun, eli aarresaarelle palauttamaan timantteja. Paluumatkalla pelaajat keräävät lisää timantteja ja suorittavat tehtäviä. Aarresaarelle palaaminen ei vaadi tasalukua. Lopuksi pelaajat laittavat kerätyt timantit takaisin aarrearkkuun.