

YHDESSÄ MAAILMASSA -LAUTAPELI

Työväline lähetyskasvatuksen tukemiseen kristillisessä nuorisotyössä

Anton Berg
Opinnäytetyö, syksy 2015
Diakonia-ammattiakorkeakoulu
Sosiaalialan koulutusohjelma
Kristillinen lapsi- ja nuorisotyön
suuntautumisvaihtoehto
Sosionomi (AMK) + kirkon nuorisotyönohjaajan virkakelpoisuus

TIIVISTELMÄ

Berg, Anton. Yhdessä maailmassa -lautapeli: työväline lähetykskasvatuksen tukemiseen kristillisessä nuorisotyössä, syksy 2015. 78 s., 8 liitettä.

Diakonia-ammattikorkeakoulu, Sosiaalialan koulutusohjelma, Kristillisen lapsi- ja nuorisotyön suuntautumisvaihtoehto, sosionomi (AMK) + kirkon nuorisotyönohjaajan virkakelpoisuus.

Opinnäytetyön tavoitteena oli tukea kirkon rippikoulun jälkeistä nuorisotyön lähetykskasvatusta, kehittää nuorissa mielenkiintoa herättävä peli, tukea yhteisöllisyyttä seurakunnassa, osallistaa nuoria pelin suunnitteluprosessiin ja kunnioittaa Suomen Lähetysseuran arvomaailmaa. Lähetysseura toimi opinnäytetyön yhteistyötahona. Työn lähtökohta oli toiminnallinen lähetyksenäyttely nimeltään Yhdessä maailmassa. Tarkoituksena oli työstää toimiva prototyyppi opinnäytetyönä.

Työtä varten kartoitettiin tietoa lähetystyöstä, nuorista, seurakunnan nuorisotyöstä, oppimisesta, pelikulttuurista sekä pelien opetuksellisesta käytöstä. Pelin temaattinen painopiste oli Lähetysseuran ulkomaan työhön tutustumisessa.

Työn prosessi käynnistyi keväällä 2014. Teoriaa kartoitettiin kevääseen 2015. Ensimmäinen toimiva prototyyppi meni testikäyttöön syyskuussa ja lopullinen lokakuussa. Lopullista versiota testattiin kahdessa eri seurakunnassa. Työ luovutettiin sen jälkeen kehittämisehdotuksineen Suomen Lähetysseuralle. Pelin kehityksessä hyödynnettiin pelisuunnitelmaa.

Yhdessä maailmassa -lautapeli on 2–6 pelaajan yhteistyöpeli. Pelaajat pelaavat Lähetysseuran ulkomaan työntekijöinä ensimmäisen työkauden läpi. Pelaajat hankkivat paikalliselta kirkolta avustuksia, tutustuvat kirkon tarjoamiin hankkeisiin ja sijoittavat näitä hankkeita kahdeksaan kirkkoa ympäröivään kylään. Hankekorkeissa on myös erilaisia kysymyksiä, joihin pelaajat vastaavat. Loppua kohden pelaajat kohtaavat myös erilaisia haasteita. Pelaajien tavoite on saada mahdollisimman paljon pisteitä. Pelin pituus testeissä oli noin puolitoista tuntia. Pelin materiaali on tarkoitettu Suomen Lähetysseuran käyttöön ja luvaton kopiointi on kielletty.

Peliprototyyppi osoittautui toimivaksi testiryhmissä. Peli koettiin mielenkiintoiseksi, yhteisölliseksi ja opettavaiseksi. Erityisesti pelin koettiin opettavan hyvin lähetyksen kokonaisvaltaisuudesta. Kehitettävät asiat olivat sääntöjen tiivistäminen ja selkeyttäminen sekä pelin pituuden lyhentäminen, jotta sitä voitaisiin käyttää paremmin esimerkiksi luokkahuonetilanteissa.

Asiasanat: lähetystyö, kristillinen kasvatus, pelit, opetusmenetelmät, yhteisöllisyys, nuoret, kirkon nuorisotyö, toiminnallinen opinnäytetyö.

ABSTRACT

Berg, Anton.

In the World Together Board Game: Tool to support Missionary Education in Christian Youth Work.

78 p., 8 appendices. Language: Finnish. Autumn 2015.

Diaconia University of Applied Sciences. Degree Programme in Social Services, Option in Christian Youth Work. Degree: Bachelor of Social Services.

Aim of the study was to support missionary education of youth work in the Finnish Evangelical Lutheran Church. In addition, the aim was to create an engaging game experience in the youth, support the sense of community, involve youth in creating the game and respect the values of Finnish Evangelical Lutheran Mission also known as FELM. FELM was the collaborating organization in this study. The idea was to make a prototype.

For this study, data and material were gathered from missionary work, youth, Church youth work, learning, culture of games and using games in teaching. In missionary work, the focus was on the abroad work of FELM.

The process started in spring of 2014. Up until spring of 2015, data was gathered. The first full prototype of the game was tested in September and the final tests were carried out in late October. The final tests took place in two congregations. The prototype, including some suggestions for improvement, was then given to the workers of FELM. Game Design Documenting was used in the game development

The board game is a co-operative game for 2 to 6 players. In the game, players are missionaries of FELM in their first work period. The players gather aid, learn about different projects of the local church, and place these projects in to the eight villages surrounding the Church. The projects include different questions that the players have to answer. Coming to the end, players also face different challenges. The goal of the game is for the players to gain as many points as possible. In the tests, the duration of the game was around an hour and a half. The material of the game is meant to be used by FELM and therefore unauthorized usage is forbidden.

The final tests have indicated that the game works. The game earned positive reviews and was said to be interesting and educational. The game was said to clearly emphasize the holistic view of missionary work. However the game rules were criticized of being too long and unclear at times. Also the duration should be shortened so that it could be used in a class room scenario, for example.

Key words: missionary work, Christian education, games, teaching methods, sense of community, youth, church youth work, practical thesis.

SISÄLTÖ

1 LAUTAPELILLE OLI TARVE.....	6
2 LÄHETYSTYÖ.....	8
2.1 Lähetystyö muuttuvassa maailmassa	9
2.2 Suomen Lähetysseura.....	10
2.2.1 Arvot nyt ja tulevaisuudessa	11
2.2.2 Lähetystyön työmuodot.....	12
2.2.3 Lähettämiprosessi ja ensimmäinen työkausi	14
2.2.4 Lähetystyöntekijät	15
2.2.5 Työn tavoite ja onnistumisen arviointi	16
3 NUORET	18
3.1 Varsinaisnuoruus ja viimeisin sukupolvi.....	18
3.2 Ryhmätoiminta ja sen edellytykset	19
3.3 Seurakunnan nuorisotyö.....	21
3.3.1 Nuorisotyön teologia	21
3.3.2 Toimintamuodot	22
3.3.3 Kristillinen kasvatusta ja lähetyskasvatusta	23
4 OPPIMINEN, PELIT JA OPPIMISPELIT	25
4.1 Oppimisesta alustavasti.....	25
4.2 Sosiokonstruktivistinen oppimiskäsitys	26
4.3 Oppimistyylejä	26
4.4 Oppiminen peleissä.....	28
4.5 Pelikulttuuri viime vuosina	29
4.6 Pelisuunnitelma	30
4.7 Vinkkejä oppimispelin suunnitteluun	31
5 TAVOITTEET	33
6 PROSESSIN KUVAUS	35
6.1 Ensikontakti Lähetysseuraan.....	35
6.2 Teorian kartoittaminen.....	35
6.3 Kysely seurakunnille.....	36
6.4 Prototyypin syntyprosessi.....	37
6.5 Lopulliset testaukset.....	38

6.6 Työn luovuttaminen Lähetysseuralle	41
7 PELIIN VAIKUTTANEET TEKIJÄT	42
7.1 Pelin päämäärä ja tavoite	42
7.2 Tarina ja genre	43
7.3 Pelattavat toiminnot	44
7.4 Hankekortit	45
7.5 Avustusmerkit	46
7.6 Pelilauta	46
7.7 Haastekortit	47
8 OPETTAVAISEN PROSESSIN LOPPUMIETINNÄT	48
8.1 Tavoitteet tuli täytettyä	48
8.2 Toimiva menetelmä puutteineen	50
8.3 Ainutlaatuinen työ	50
8.4 Ammatillista pohdintaa	51
8.5 Uusia peli-ideoita ja muita tulevaisuuden opinnäytetöitä	54
LÄHTEET	56
LIITE 1: KYSELYLOMAKE SEURAKUNNAN TYÖNTEKIJÖILLE	64
LIITE 2: PELINSÄÄNNÖT	65
LIITE 3: PELILAUTA	69
LIITE 4: HANKEKORTIT	70
LIITE 5: HAASTEKORTIT	74
LIITE 6: TYÖN MUUT OSAT	75
LIITE 7: KYSELY PELITESTAAMISEN ARVIOINTIIN	76
LIITE 8: DOKUMENTTI JATKOKEHITTÄMISTÄ VARTEN	77

1 LAUTAPELILLE OLI TARVE

”Vain kirkko, joka ahkeroi lähetystyössä, on elävä ja hyvinvoiva kirkko”, puhui Lapuan piispa Simo Peura Kansanlähetyspäivien yhteydessä. Peuran mukaan tulevaisuuden tärkeimpiä tehtäviä kirkossa on lähetyskasvatuksen vahvistaminen, koska kirkon työntekijöiden alttius tukea lähetystyötä ja pitää sitä esillä on vähenemässä. Kirkon jäsenmääränkin väheneminen on osoitus siitä, että kirkonperustehtävän vahvistamisella on tarve jo täällä kotimaassa. (Vänskä 2014.) Opin näytetyöni tarkoituksena on tukea seurakuntien rippikoulun jälkeisen nuorisotyön lähetyskasvatusta, koska nuoret ovat tässäkin asiassa muokkaamassa tulevaisuutta. Lähestyn heitä lautapelin keinoin. Työni yhteistyötahona toimi Suomen Lähetysseura ja yhteyshenkilönä oli koulu- ja oppilaitostyön koordinaattori Annamari Tuomela.

Työni alustavana innoittajana oli Yhdessä Maailmassa -lähetysnäyttely. Lähetysnäyttely perustuu toiminnallisuuteen, ja sen tarkoituksena on edistää yläkoulu- ja lukioikäisten lähetystietoisuutta sekä opettaa kehitysyhteistyöstä. Näyttelyssä nuoret keräävät resursseja, sijoittavat resurssinsa rakennuksiin tai eri asiantuntijoihin ja viimeiseksi sijoittavat nämä ostoksensa kartalle tukeakseen apua tarvitsevaa aluetta. Näyttely on siis eräänlainen peli, jonka tarkoituksena on, että nuoret pohtivat ja keskustelivat siitä, miten maailmaa voitaisiin muuttaa paremmaksi lähetys- ja kehitysyhteistyön avulla. Yhdessä maailmassa -lähetysnäyttely julkistettiin vuonna 2008 ja siitä lähtien se on saanut myönteistä palautetta sekä seurakuntien työntekijöiltä että nuorilta itseltään. (Suomen ev.lut. kirkko 2008; Tuomela 2015.)

Tarve työlleni ilmeni Lähetysseuralle tulleiden seurakuntien kyselyjen myötä. Käytännössä Lähetysseura toivoi, että kehittäisin lautapelin, joka välittäisi samaa tematiikka kuin edellä mainittu lähetysnäyttely. Lautapeli tulisi mahdollisuuksien mukaan myyntiin Lähetysseuran toimesta. Työn pedagogisten tarkoitusten lisäksi sitä toivottiin käytännön syistä. Lautapelin muodossa peli olisi paremmin jaettava eri seurakunnille eikä sen pelaamiseen tarvittaisi ohjaajaa. Työn ensisijaiset

hyödynsaajat ovat Suomen Lähetysseura ja seurakuntien rippikoulun jälkeinen nuorisotyö. Työ on suunnattu 15–17-vuotiaille.

Samantapaisen opinnäytetyön ovat tehneet Hanna Marttila ja Pasi Niemistö (2008). Hekin toteuttivat lähetysaiheisen lautapelin seurakunnan nuorisotyöhön. Heidän pelinsä ideana oli se, että pelaajat edustivat eri lähetysseuroja ja pelin voitti se joka oli onnistunut keräämään eniten voittopisteitä rakentamalla seurakuntia pelialueille. Pelilautana toimi maailmankartta. Oma pelini eroaa heidän luomuksestaan siltä osin, että siinä keskitytään enemmän ruohojuuritason toimintaan, kun taas heidän pelissään oli enemmän organisaatiotasoa. Pelissäni myös keskitytään yhteistyöhön ja kilpailuelementti tapahtuu pelilautaa vastaan. Lisäksi näen, että lähetystyö on muuttunut ja kehittynyt seitsemän vuoden aikana siten, että on hyvä luoda uudempaa materiaalia. Lähetyskasvatuksellista materiaalia on työstetty opinnäytetyönä Marttilan ja Niemistön pelin jälkeenkin. Teija Laitala ja Saara Mrcela (2009) työstivät lähetyskasvatusmateriaalin seurakunnan nuorisotyöhön, Laura Kauppinen (2010) teki tutkimusta VillageLife -internetpalvelun hyödyntämisestä nuorisotyössä, Mia Mod ja Sanni Sirviö (2011) järjestivät lähetystapahtuman nuorille sekä nuorille aikuisille ja Petra Gröhn (2012) loi toiminnallisia lähetysnäyttelyitä lapsille ja nuorille. Oma työni tukee tätä samaista kasvatusta, mutta tuo erilaisen tavan käsitellä asiaa. Tuorein opinnäytetyö, joka oli lautapeli, oli Antti Timosen (2014) valmistama tuotos opettamaan seurakunnan nuorille apostolien toiminnasta. Olen opinnäytetyössäni ottanut mallia näistä edeltäjistäni, mutta olen rohkeasti myös ajattelut asiaa uudella tavalla omien havaintojeni perusteella.

Koen työn tukevan ammatillista kehitystäni erinomaisesti. Työ tarjoaa mahdollisuudet perehtyä hyvin seurakunnan lähetyskasvatukseen sekä nuorten maailmaan. Koen pelien ja pelaamisen olevan merkityksellisessä asemassa seurakunnan nuorisotyössä. Tämä käytännön tuotos tulee antamaan itselleni myös konkreettisen työvälineen, jota voin hyödyntää työelämässä. Erityisesti pidän merkittävänä työskentelyä Lähetysseuralle, koska sain mahdollisuuden oppia työskentelemään ja verkostoitumaan jatkossakin vastaavien yhteistyökumppaneiden kanssa.

2 LÄHETYSTYÖ

Kirkkolaki (1993) määrittelee, että seurakunnan tehtäviin kuuluu muun muassa huolehtia lähetystyön toteutumisesta. Kirkkojärjestyksessä (1991) tätä on täsmennetty ja sen mukaan seurakuntien ja sen jäsenten tulee edistää lähetystyötä, jonka tarkoituksena on evankeliumin levittäminen niiden keskuuteen, jotka eivät ole kristittyjä. Luterilaiset kirkot näkevät lähetystyön Jumalan pelastavaksi toiminnaksi maailmassa, missä seurakunnat ovat mukana. Lähetys nähdään kirkon perustehtävänä. (Kirkon tiedotuskeskus i.a.) Tämä perustuu Jeesuksen kaste- ja lähetyskäskyyn:

Menkää siis ja tehkää kaikki kansat minun opetuslapsikseni: kastakaa heitä Isän ja Pojan ja Pyhän Hengen nimeen ja opettakaa heitä noudattamaan kaikkea, mitä minä olen käskenyt teidän noudattaa. Ja katso, minä olen teidän kansanne kaikki päivät maailman loppuun asti. (Matt. 28:19–20.)

Käsky korostaa lähetyksen hengellistä ulottuvuutta eli kasteen merkitystä, mutta samalla myös maallista eli opetuksellista puolta. Kirkon missioonkin kuuluu lähetysstrategian mukaan niin julistuksellinen kuin diakoninen puoli. Näin puhutaan kokonaisvaltaisesta lähetystyöstä eli toiminnasta sanoin ja teoin. (Haastettu kirkko 2012, 240–241.)

Kirkon Aamenesta öylättiin -sivustolla viitataan James Schreiter määritelmään, että lähetystyö on ”kokonaisvaltaista toimintaa saarnata, opettaa, parantaa, kasvattaa kristillisiä yhteisöjä ja todistaa Jumalan valtakunnasta niin, että siihen kuuluu oikeudenmukaisuuden edistäminen ja ihmiskunnan palvelu” (Kirkon tiedotuskeskus i.a.). Tämä määritelmä korostaa sitä näkemystä, että lähetystyötä voi toteuttaa myös Suomessa. Tämä sama näkemys näkyy esimerkiksi Suomen Lähetysseuran teologisissa periaatteissa: ”Lähetys kuuluu luonnollisena asiana jokaisen kristityn ja paikallisseurakunnan elämään” (Ahonen ym. i.a., 10).

2.1 Lähetystyö muuttuvassa maailmassa

Lähetysteologi Risto Ahonen (2014, 86–97) on kirjassaan tuonut ilmi, että lähetystyötä on edelleen jatkettava ja sanoma sovituksista sekä Jeesuksen ylösnousemuksesta pysyvät sen keskiössä. Kuitenkin lähetystyön muoto ja rakenteet ovat murroksessa. Ahonen väittää, että 200 vuotta kestänyt menestyksekkäs lähettyksen vaihe on päättynyt. Tämä siksi, että toiminta on luonut globaalin kirkon. Hän näkee myös, että lähettyksen päävastuu on siirtynyt Afrikkaan ja Aasiaan. Esimerkiksi Nigeriasta on kehittynyt suuri anglikaanisen kirkon keskittymä ja sieltä lähetetään tuhansia työntekijöitä ympäri maailmaa, erityisesti Eurooppaan. Nigerian esimerkki osoittaa, että lähetystyö kumpuaa jatkossakin vaikeiden ja köyhien olosuhteiden keskeltä. Lähettyksessä ilmenee näin ollen bumerangiliike. Ahonen avaa ilmiön lauseella: ”Kirkosta kirkkoon – ja takaisin lähettäjäkirkkoon”. Liikkeelle on myös englanninkielinen termi: *the reverse mission*.

Teologian ja filosofian tohtori Stephen Spencer (2011, 181–182) on kirjassaan kuvannut kuutta eri lähettyksen paradigmaa, joista viimeisin on nimetty postmoderniksi lähettysparadigmaksi. Tässä paradigmassa ovat keskiössä kulttuurikon-tekstin ymmärtäminen ja dialogisuus. Ahoesta poiketen Spencer ei kuvaa lähettyksen bumerangiliikettä. Spencer näkee nykyaikana ilmenevän entistä enemmän julistustyötä, joka muokkautuu kohteensa mukaan. Ajatuksena on, ettei voida sanoa jonkin kulttuurin uskonnonharjoittamista ainoaksi oikeaksi. Näin ol- len uudesta kulttuurista on löydettävä siihen soveltuva tapa harjoittaa kristinus-koa.

Ahonenkin (2014, 98–106) näkee, että edelleen myös Suomesta tarvitsee lähettää lähettyjä maailmalle, koska on monia yhteisöjä, joissa evankeliumista ei ole kuultu. Lähettystyön muoto on edelleen kieli- ja kulttuurirajojen ylittämistä. Kuitenkin työntekijöiden työnkuva nähdään tulevaisuudessa enemmän liikkuvana, koska asiantuntijuutta ja työntekijöiden kokemusta tarvitaan. Tämä liikkuvuus tulee olemaan osittain myös siksi, että suomalaisia lähettäjä on jatkossa vähemmän. Ahoosen mukaan on oleellista, että Suomen kirkossa säilytetään ja kehitetään lähettystyön korkeatasoista asiantuntemusta. Ahonen mainitsee, että zim-

babwelainen piispa Ambrose Moyo pitää myös tärkeänä kirkkojen resurssien jakamista. Hän sanoo, että rikkaiden pohjoisten kirkkojen taloudellinen apu tulee tarpeen etelässä. Hän pitää surullisena sitä tosiasiaa, että Zimbabwessa ilmenee suuri kiinnostus kristinuskoa kohtaan, mutta siellä ei ole varaa kouluttaa tarpeeksi pappeja.

2.2 Suomen Lähetysseura

Lähetysseura on suurin Suomen evankelis-luterilaisen kirkon lähetysjärjestöistä (Haastettu kirkko 2012, 253). Se toteuttaa kirkon työtä ulkomailla (Suomen Lähetysseura 2011g). Lähetysseuran syntyhistoriaan liittyy useita herätysliikepappeja, erityisesti pastori ja kirjailija Henrik Renqvist. Kuitenkin vuonna 1859 Lähetysseuran perustamisen kannattajajoukossa oli niin kirkollisia kuin maallisia vaikuttajia. Ensimmäiset Lähetysseuran lähetit saapuivat 1870 Namibian Ambomaalle. (Huhta 2008, 18–25.) Vuonna 2013 Lähetysseuralla oli 131 työntekijää 29 eri maassa sekä 159 työntekijää kotimaan toiminnassa. Lähetysseura toteutti samaisena vuonna vierailuja 72 prosentissa Suomen evankelis-luterilaisista seurakunnista. (Suomen Lähetysseura 2014b, 26–29.)

Lähetysseuran kotimaantyön pääsääntöinen tavoite on kehittää ja vahvistaa seurakuntien omaa lähetystyötä. Vuoden 2014 kotimaantyön uudistuksen myötä jokaiselle seurakunnalle on nimetty palvelupäällikkö, joka vastaa yhteydenpidosta Lähetysseuran ja seurakuntien välillä. Pääsääntöisesti yhteistyö on lähetystietämyksen jakamista eri keinoin, esimerkiksi lähetystyöntekijän vierailulla seurakunnassa sekä monenlaisen lähetyskasvatus- ja tiedotusmateriaalin tuottamisella seurakuntien eri toimintamuotojen käyttöön. (Suomen Lähetysseura 2013a; Tuomela 2015.)

Suomen Lähetysseuralla on myös oma kustannusliike, joka on erikoistunut lähetystyöstä ja kulttuurien kohtaamisesta käsittelevän materiaalin kustantamiseen. Kustannusliikkeen tuotteita voi joko tilata Lähetysseuran Internet-sivujen kautta tai vierailta heidän Basaari-myymälässään. (Suomen Lähetysseura 2011f.) Lähe-

tysseuran tuoteluettelon 2014–2015 sisällöstä näkee, että kustantamon pääpainopiste on kirjallisuudessa ja musiikissa (Suomen Lähetysseuran kustannusliike 2014).

2.2.1 Arvot nyt ja tulevaisuudessa

Lähetysseura on nimennyt nettisivuillaan viisi keskeisintä arvoaan vuosille 2010–2016. Ensimmäinen on kristillinen toivo. Tämän korostamisella on pyrkimys motivoida työntekijöitä muuttamaan omaa elämäänsä ja maailman epäkohtia Jeesuksen esimerkin mukaisesti. Muita arvoja ovat lähimmäisenrakkaus, ihmisarvojen puolustaminen, avoimuus ja luotettavuus. Kaksi viimeistä vaikuttavat Lähetysseuran organisaation kuvaan. Tarkoitus on, että työ on näkyvää ja rehellisin keinoin toteutettu. (Suomen Lähetysseura 2011a.)

Suomen Lähetysseuran tuleva strategia 2017–2022 sisältää neljä toivon teemaa, jotka tulevat näkymään heidän työssään. Ensimmäinen teema on Jumalan rajoja ylittävästä rakkaudesta todistaminen. Lähetysseura tähtää ylittämään kumppaneidensa kanssa ihmisiä erottavia maantieteellisiä, kulttuurisia ja sosiaalisia rajoja. Toinen teema on syrjittyjen ihmisarvon ja oikeuksien puolustaminen. Kolmas teema on maailman muuttaminen oikeudenmukaisemmaksi. Tämä tarkoittaa niin taloudellista kuin sosiaalista oikeudenmukaisuutta. Neljäs ja viimeinen teema on rauhan ja sovinnon edellytysten rakentaminen. (Vettenranta 2015.) Näitä teemoja on esitelty Toivon tiekartan (kuvio 1) avulla. Kuviosta näkee, että kaikkien teemojen tavoite on välittää sanomaa Jumalan rakkauden toteutumisesta kaikkialla maailmassa ilona, rauhana ja oikeudenmukaisuutena.



KUVIO 1. Toivon tiekartta (Suomen Lähetysseura i.a.b)

2.2.2 Lähetystyön työmuodot

Suomen Lähetysseuran ulkomailla tapahtuvaa työtä, eli lähetystyötä, kuvataan kokonaisvaltaiseksi. Tällä tarkoitetaan, että työ on julistuksellisuuden lisäksi myös palvelevaa ja useasti myös yhteiskunnallisiin rakenteisiin vaikuttavaa. Lähetysseura on eritellyt työnsä neljään kategoriaan: kirkollinen työ, kehitysyhteistyö, katastrofityö ja vaikuttamistyö. (Suomen Lähetysseura 2011i.)

Kirkollinen työ on Lähetysseuran suurin työmuoto ja siihen käytetään eniten varoja (Suomen Lähetysseura 2011i). Työn tarkoituksena on toteuttaa Suomen evankelis-luterilaisen kirkon lähetystyötä. Kirkollinen työ nähdään myös kokonaisvaltaisena. Siihen kuuluu evankeliumin levittäminen ja kristillinen kasvatus, mutta yhtäläillä yhteistyöseurakuntien diakoniatyön tukeminen sekä kummitoiminta. Keskeistä Lähetysseuran toiminnassa on erityisesti paikallisen kumppanin vahvistamista itsenäiseen toimintaan. Tämä toteutuu paikallisen koulutuksen tukemisella sekä stipendiaattoiminnalla. (Suomen Lähetysseura 2011e.)

Kehitysyhteistyöllä Lähetysseura puuttuu köyhyyden tuottamiin ongelmiin sekä pyrkii vaikuttamaan köyhyyden syihin. Lähtökohtana on arvokas ihminen ja työ toteutetaan myös luontoa kunnioittaen. Yhteistyö toteutetaan aina paikallisen kumppanin kanssa. Yhteistyökumppanien yhtenä kriteerinä on kyky sitoutua toimintaan. Kehitysyhteistyön kohteet riippuvat paikallisesta toimijasta ja heidän tarpeistaan. Kuitenkin Lähetysseuralla on joitain läpileikkaavia teemoja, joihin he haluavat toiminnassaan erityisesti keskittyä. (Suomen Lähetysseura 2011d.) Kehitysyhteistyön tukemiseksi on paljon keräyksiä, joista tunnetuin on jokavuotinen Tasaus-keräys eri ihmisryhmien tukemiseksi. Vuoden 2015 Tasaus-kohteena oli mahdollistaa vammaisten lasten koulunkäynti kehitysmaissa. (Tasaus i.a.). Aikaisempia kohteita ovat olleet muun muassa ihmiskaupan estäminen (Suomen Lähetysseura 2013b) ja naisten taloudellisten oikeuksien tukeminen (Suomen Lähetysseura 2012).

Katastrofityöllä halutaan tukea yhteisöjä, joiden toimintakyky on huomattavasti heikentynyt äkillisen tai hitaasti kehittyvän tuhoisan tapahtuman vuoksi. Vahingon aiheuttaa joko luonnonilmiö tai ihmisten toiminta. Katastrofiapu annetaan uskontoon, etniseen taustaan tai kansallisuuteen katsomatta. Tämäkin työmuoto toteutuu paikallisen kumppanin kanssa, koska niin apu saadaan parhaiten perille ja luodaan kestävämpää kehitystä. (Suomen Lähetysseura 2011b.) Suomen Lähetysseuran painopiste katastrofityössä on ensisijaisesti tukea niitä tilanteita, jotka useasti eivät ylitä uutiskynnystä. Näistä esimerkkejä ovat Tansanian ruokakriisi sekä Sichuanin maanjäristykset. Lähetysseura pyrkii materiaalisen tuen lisäksi vahvistamaan kohteen yhteisöllisyyttä sekä keskinäistä huolenpitoa. (Suomen Lähetysseura 2011c.) Avustusprosessi vaihtelee tapauskohtaisesti. Tähän vaikuttaa tilanteen suuruus ja ongelmatyyppi. Lähetysseuran katastrofityöyksiköllä on päivystävä puhelin, jonka kautta saadaan yleensä ensimmäinen kontakti. Tilannekohtaisesti luodaan hankesuunnitelma ja määritellään avustuksen määrä. Kuitenkin suurissa katastrofeissa Suomen Lähetysseura toimii ACT Alliancen kautta. (Frilander 2015.) ACT Alliance on yli 140 kristillisistä organisaatiosta koostuva liitto, jonka tarkoituksena on tukea kehitysyhteistyötä ja tarjota humanitaarista apua (ACT Alliance 2015). Suomen Lähetysseura toimii liitossa tarkkailijajäsenenä (Kirkkohallitus i.a.). Lähetysseuran vuosibudjetista on varattu noin 500 000 euroa katastrofiavustuksiin. Vuosittainen todellinen kulutus on yleensä

200 000–500 000 euron väliltä ja kohteita on noin 5–10. Katastrofityössä pyritään noudattamaan humanitaarisia periaatteita. Nämä periaatteet ovat: humanisuus, riippumattomuus, neutraalisuus ja puolueettomuus. Tarkoituksena on, että työ tarjoaa kaikille apua tarvitseville tukea ja ei ole sidoksissa poliittisiin tekijöihin. (Frilander 2015.)

Vaikuttamistyöllä pyritään muuttamaan yhteisön asenteita ja käytäntöjä tukemaan heikkojen ja syrjittyjen ihmisten asemaa erityisesti kehitysmaissa. Tämä toteutuu tukemalla paikallisten yhteistyökumppaneiden vaikuttamistyötä, kannustamalla yhteistyökumppaneita osallistumaan kansainvälisiin ekumeenisiiin keskusteluihin sekä lisäämällä tietoisuutta maailman tilanteesta kotimaassa. Tätä työtä Lähetysseura tekee yksin ja yhdessä muiden toimijoiden kanssa. Vaikuttamistyö keskittyy erityisesti seuraaviin teemoihin: syrjittyjen ihmisoikeudet, ruokaturva, hiv ja aids, rauha ja sovinto sekä uskonto ja kehitys. (Suomen Lähetysseura 2011k.)

2.2.3 Lähettämismenettely ja ensimmäinen työkausi

Lähetysoikeutettuja haetaan joko Suomen Lähetysseuran yhteistyökumppaneiden pyytämiin tehtäviin tai Lähetysseuran ulkomaantyön hallintotehtäviin. Toisin sanottuna työ on aina tarvelähtökohtaista. Uuden työmahdollisuuden avauduttua Lähetysseura järjestää työhaun kyseistä työtehtävää varten. (Mantere 2015.)

Lähetysoikeutettujen hakupolku etenee seuraavasti: hakemus, haastattelu, soveltuvuusarviointi ja koulutus. Hakupolku alkaa hakijoiden täyttämällä sähköisen hakulomakkeen Suomen Lähetysseuran nettisivuilla. (Mantere 2015.) Nettisivuilta löytyy myös kolmetoista väitettä, joilla hakijat voivat arvioida omaa soveltuvuutta lähetysoikeudelle. Väitteet sisältävät pääosin arvo- ja ihmissuhdekysymyksiä liittyen kulttuurisiin ja uskonnollisiin eriävyyksiin. (Suomen Lähetysseura 2011j.) Hakijoiden yleisinä kriteereinä ovat luterilaisen kirkon jäsenyys, Suomen kansalaisuus, ammattitutkinto, vähintään kahden vuoden työkokemus omalta alalta sekä hyvä terveys. Myös hakijoiden kielitaidolla, joustavuudella sekä perhetilanteella on merkitystä soveltuvuudessa. Hakemuksen jätön jälkeen hakijoita

arvioidaan haastattelulla Lähetysseurassa sekä psykologisella soveltuvuusarvioinnilla. Tämän arvioinnin kautta selvitetään hakijoiden motiivit, pätevyys, soveltuvuus sekä elämäntilanne. Arvioinnin läpäisseet henkilöt osallistuvat kirkon kansainvälisen työn erikoistumiskoulutukseen. Tämä toteutuu monimuotokoulutuksena, johon kuuluu etätyöskentelyä, lähijaksoja sekä intensiiviviikkoja. Koulutuksen kesto on yleensä elokuusta maaliskuulle eli noin kahdeksan kuukautta. Kuitenkin koulutuksen muotoa ja pituutta räätälöidään erityistapauksissa. (Mantere 2015.)

Koulutuksen jälkeen hakijat aloittavat työalueella paikallisen kielen opiskelun, jonka kesto vaihtelee 4–24 kuukauteen riippuen paikallisen kielen haastavuudesta. Tämän koulutuksen jälkeen työntekijät aloittavat ensimmäisen määräaikaisen työ kautensa. Ensimmäinen työkausi kestää 24 kuukautta. (Mantere 2015.)

2.2.4 Lähetystyöntekijät

Lähetysseuralla oli vuoden 2014 lopulla 143 työntekijää ulkomaantyössä. Näiden työntekijöiden koulutus ja työtehtävät vaihtelivat laajasti. Yleisin koulutus lähetystyöntekijöillä oli teologian maisteri tai joku alempi pastoraalitutkinto. Muita yleisiä kirkollisia tutkintoja olivat kirkon nuorisotyönohjaajan ja diakonin koulutukset. Maallikkotutkinnoista enemmistöön kuuluivat opettajat ja niistä erityisesti eri aineiden opettajat. Monet työntekijät olivat myös kasvatuksen tai filosofian kandidaatteja, maistereita tai tohtoreita. Listalta löytyi myös esimerkiksi kirkkomuusikoja, sairaanhoitajia, valtiotieteiden maistereita, merkonomeja, lähihoitajia sekä sähköteknikkoja. Tutkintoja oli merkitty 292 Lähetysseuran tietokantoihin, joten osalla työntekijöillä oli kaksi tai useampi tutkinto. (Notko 2015.)

Työntekijöiden tutkintoja ja heidän työtehtäväänsä lähetyskentällä vertaillaessa on havaittavissa vaihtelevuutta. Esimerkiksi teologisesti kouluttautuneet työntekijät toimivat tietenkin seurakuntatyössä, mutta listalta löytyi myös samaa koulutusta omaavien työtehtävinä opettaja, kristillisen kasvatustyönsihteerin tai lentäjä. Toisin sanottuna, yksittäinen koulutus ei määritä automaattisesti henkilön työtehtävää.

Tähän kirjavuuteen vaikuttaa kohdemaan alueelliset tarpeet sekä työntekijän muu erityisosaaminen. (Notko 2015.)

2.2.5 Työn tavoite ja onnistumisen arviointi

Suomen evankelis-luterilainen kirkko näkee lähetystyön tavoitteena uusien kristittyjen ja seurakuntien syntymisen kaikilla mantereilla (Suomen ev.lut. kirkko i.a.). Kirkon tavoite ei ole absoluuttinen, vaan siinä selkeästi piilee olettamus työn jatkuvuudesta ja suuruudesta. Suomen Lähetysseura on kirkon kanssa samoilla linjoilla, mutta antaa myös lopullisen päämäärän. Lähetysseuran sivuilla kirjoitetaan seuraavasti: ”Meidät on kutsuttu välittämään evankeliumia kolmiyhteisen Jumalan luovasta, pelastavasta ja elämää uudistavasta toiminnasta, kunnes sanoma tavoittaa jokaisen yksilön, yhteisön ja yhteiskunnan” (Suomen Lähetysseura 2011a). Tässä korostuu työn suuruus, mutta selkeästi Lähetysseuran lopullisena tavoitteena on tehdä itsensä tarpeettomaksi. Lähetysseuran rekrytointikoordinaattori Raila Manterekin (2015) korosti Lähetysseuran tavoitteena tarpeettomuutta. Hänelle tarpeettomuus tarkoitti sitä, että siinä vaiheessa, kun Lähetysseuran yhteistyötaho on omaehtoinen työssään ja kykenevä itse ylläpitämään toimintaansa, on työ onnistunut ja tavoite saavutettu. Työn lopetukseen on oleellista jo luoda suunnitelma yhteistyötahojen kanssa keskustellessa ensimmäisiä kertoja.

Lähetysseuran työn edistymistä arvioidaan eri keinoin riippuen työmuodosta. Kehitysyhteistyö jakaantuu pääasiallisesti hankkeisiin, joiden arvioinneissa hyödynnetään globaali- ja aluetason tavoitteita sekä indikaattoreita. Hankkeiden eri työmuodoista johtuen jokaiselle hankkeelle luodaan oma suunnitelmansa, budjettinsa ja seurantajärjestelmänsä. Kehitystavoitteiden saavuttamista ja indikaattoreita seurataan raportoinnin, haastattelujen ja havaintojen kautta. Jokaisen ohjelmakauden päätteeksi tehdään arviointi kehitysyhteistyöohjelman toteutumisesta ja sen vaikutuksista. Suomen Lähetysseura on ollut yksi Suomen ulkoasiainministeriön kumppanuusjärjestö vuodesta 2003 ja näin ollen hankkeiden toimintamuodot ja tavoitteet ovat yhteneviä valtioavustuslain ja ministeriön kehitysyhteis-

työlinjausten kanssa. (Suomen Lähetysseura i.a.a, 24–25.) Ulkopuolisen arvioinnin perusteella Suomen Lähetysseuran kehitysyhteistyöohjelma oli kaikkienensa luotettava ja tuloksellinen. Arvioinnin keskeiset johtopäätökset ovat kehitysyhteistyön vaikuttavuus ja vastaavuus paikallistason tarpeisiin. (Suomen Lähetysseura 2014a.)

Vaikuttamistyön arviointia ei ole tarpeellista käsitellä erikseen, koska vaikuttamistyö on integroituna paljolti kehittämisyhteistyöhön ja arviointitapa on samanlainen kuin edellä mainitussa.

Kirkollisen työn onnistumisen arviointi oli vielä alkuasteilla. Janetta Vettenrannan (2015) kanssa keskustellessani kävi ilmi, että Lähetysseuran sisällä oli käynnissä prosessi kehittää kirkollisen työn arviointimenetelmiä ja tehdä niistä enemmän yhteneväisiä kehitysyhteistyön kanssa. Kuitenkin ongelmana kirkollisen työn arvioinnissa oli se, että laadullisuus oli useissa tapauksissa oleellisempaa kuin määrällisyys. Tämän takia oli haasteellista luoda indikaattoreita tämän mittaamiseen. Kuitenkin Vettenrannan esittelemässä kirkollisen työn manuaalissa oli annettu muutamia esimerkkejä kirkollisen työn indikaattoreista. Esimerkiksi työn onnistumista voitaisiin mitata muutoksena muun muassa seurakunnan väkiluvussa, hengellisyydessä seurakunnan sisällä, aktiivisten seurakuntalaisten määrässä tai seurakunnan taloudellisessa kyvykkyydessä.

3 NUORET

Nuoruusikä on siirtymävaihe lapsesta aikuiseksi. Nuoret kokevat paljon muutoksia niin fyysisesti kuin psyykkisesti ja ovat näin ollen haavoittuvassa asemassa. Omaisuusrikollisuus ja ongelmakäyttö ovat yleisempiä tässä vaiheessa. Nuoria myös kuvataan ”aikakautensa peleinä”. On huomattu, että merkittävät ideologiset ajattelutavat ovat ensin yleistyneet nuorten keskuudessa, esimerkkinä 1920- ja 1930-luvuilla levinnyt oikeistolaisideologia. Nuorten herkkyyys ajan tapahtumille on aiheuttanut monia ylilyöntejä paitsi nuorten toiminnassa myös muun väestön suhtautumisessa heihin. Nämä asiat ovat kuitenkin yleistyksiä eivätkä päde kaikkiin nuoriin. (Nurmi ym. 2014, 142–143.)

Eri tutkijoilla on erilaisia ikärajoja nuoruudelle. Nuorisopsykiatrin Veikko Aalbergin ja lastenlääkärin Martti Siimeksen (2010, 67) mukaan nuoruus sijoittuu vain 12–22 ikävuoden väliin, kun taas Jyväskylän psykologisen laitoksen professori Jari-Erik Nurmi ja muutama hänen kollegansa (2014, 143) ovat sitä mieltä, että nuoruus ulottuu jopa 30 ikävuoteen asti. Nurmen ja kollegoiden perusteluna on ajatus, että jos nuoruuden päättymisen kriteerinä pidetään aikuisuuden keskeisten roolien saavuttamista, on nuoruuden ajanjakso pidentynyt nykypäivänä. Nuoret opiskelevat pitempään ja perustavat perheitä myöhemmin. Juridisesti nuori määritellään alle 29-vuotiaaksi (Nuorisolaki 2006).

3.1 Varsinaisnuoruus ja viimeisin sukupolvi

Aalberg ja Siimes (2010, 67–69) ovat karkeasti jakaneet nuoruusiän kolmeen vaiheeseen: varhaisnuoruus 12–14-vuotiaana, varsinainen nuoruus 15–17-vuotiaana ja jälkinuoruus 18–22-vuotiaana. Työssä käsitellään vain varsinaisen nuoruuden vaihetta, koska se on opinnäytetyön kohderyhmän ikähaarukka. Varsinaisessa nuoruudessa seksuaalinen kehitys on keskeistä. Nuori on saanut suurimalta osin hallintaansa varhaisnuoruuden mielialavaihtelun. Kuitenkin oma seksuaalisuus ja seksuaaliset halut lisääntyvät. Tähän sisältyy myös vahva epävar-

muus omasta riittävydestä. Ikätoverit ovat keskeisessä asemassa nuoren seksuaalisuuden rakentumisessa. Muun muassa omaa minuutta vahvistetaan seurustelusuhteilla. Hämmentyneestä varhaisnuoresta kasvaa aktiivinen, kykyjään etsivä ja niitä käyttävä nuori.

Viimeisten sukupolvien erityispiirteitä kuvattaessa on kirkon kehittämissasiakirjan (Tähkää ym. 2012, 10–11) mukaan yleisesti käytetty X-Y-Z-sukupolvi-käsitteitä. Z-sukupolvi on myöhäisin ja käsittää 1990–2000-luvulla syntyneet nuoret. Tämä on ensimmäinen sukupolvi, jolle internet ja digitaaliset laitteet ovat olleet koko elämän läsnä. Virtuaalitodellisuus on merkittävä osa nuorten elämää ja yhtä arvokas kuin muutkin sosiaaliset ympäristöt. Sukupolvelle tyypillistä on turhautuminen asioiden hitaaseen tapahtumiseen, erilaisten brändien käyttö sekä individualismin heijastuminen ajatusmaailmassa. Z-sukupolvelle kaiken täytyy olla avointa ja läpinäkyvää. Kasvavassa sosiaalisen median maailmassa myös monikulttuurisuuden suvaitsevaisuus on lisääntynyt. Muiden sukupolvien erityispiirteitä ei tässä käsitellä, koska ne eivät ole enää osa opinnäytetyön kohderyhmää.

3.2 Ryhmätoiminta ja sen edellytykset

Ryhmässä oleminen on keskeistä nuorten elämässä. On pidetty huolestuttavana, jos nuori ei kuulu mihinkään ryhmään. Tyypillistä on, että nuori samanaikaisesti kuuluu useampaan ryhmään eikä mikään sosiaalinen ryhmä ole kovin pysyvä. Tässä on kuitenkin eroavaisuuksia tyttöjen ja poikien välillä, koska tyttöjen on helpompi solmia uusia ystävyys-suhteita ja heillä on kiinteämpiä ryhmiä kuin pojilla. Ryhmät eroavat myös siitä näkökulmasta, miten paljon eri instituutiot tai aikuiset ovat vaikuttaneet sen muodostumiseen. On merkitystä sillä onko ryhmä muodostunut luokkajaon perusteella vai vapaa-aikana tapahtuneessa ryhmämuodostuksessa. (Nurmi ym. 2014, 166–167.)

Työyhteisövalmentaja ja pastori Mikko Aalto (2000, 22–24) kirjassaan on määritellyt ryhmäturvallisuuden kahdeksan eri astetta. Asteet näkyvät alla olevassa taulukossa (taulukko 1). Aluksi ryhmäläiset eivät tunne toisiaan ja ilmaisevat tätä pelolla ja epävarmuudella. Tätä edustavat erityisesti T1 ja T2 asteet. Vähitellen

ryhmä etenee siihen vaiheeseen, että ryhmäläisten on vapaampaa puhua ja ilmaista omia mielipiteitään, mutta he ovat hieman varauksellisia epäonnistumisen suhteen. Tämä on näkyvissä erityisesti asteilla T3, T4 ja T5. Viimeiset kolme astetta edustavat Aallon käsitystä turvallisesta ryhmästä. Ryhmässä on mahdollisuus epäonnistua ja antaa toisille anteeksi. Ryhmässä opitaan selviytymään yksin ja muiden kanssa. Aalto korostaa turvallisen ryhmän merkitystä, koska hän kokee tämän olevan keskeisintä esimerkiksi oppimisessa, jossa ollaan vuorovaikutuksessa toinen toiseemme.

TAULUKKO 1. Ryhmän turvallisuuden asteet (Aalto 2000, 22–23)

KOODI	ASTEEN KUVAUS
T1	Pelkäävä ryhmä
T2	Turvaton ryhmä
T3	Tuntematon perusturvallinen ryhmä
T4	Tuttu, turvallinen ryhmä
T5	Avoin ryhmä
T6	Heikkoutta hyväksyvä ryhmä
T7	Haavoittuvuutta salliva ryhmä
T8	Armahtava ryhmä

Ryhmän muodostumisessa on keskeistä yhteenkuuluvuuden tunne (Markkanen 2012, 4). Yhteisöllisyys on kuitenkin moniulotteisempi käsite ja sitä on vaikea määrittellä, koska yhteisöllisyys nähdään fyysisen ja paikallisen ilmiön lisäksi myös sosiaalisena ilmiönä. Yhteisöllisyyteen kuuluu myös kokemus yhteisöön tai ryhmään kuulumisesta. Tämä tarkoittaa sitä, että silloin ei puhuta yhteisöllisyydestä, jos kuulut yhteisöön mistä itse et ole erityisen tietoinen tai vaikuta siihen erityisen aktiivisesti. Keskeistä yhteisöllisyydessä onkin ihmisten välinen vuorovaikutus. Tämä voi tapahtua kasvokkain tai maailmanlaajuisesti Internetin välityksellä. (Thitz 2013, 23–28.) Helsingin yliopiston tutkija Anne Birgitta Yeung (2006), nykyisin sukunimeltään Pessi, näkee, että erityisesti uskonnollisista instituutioista osallistujat kaipaavat sekä yksilöllisyyttä että yhteisöllisyyttä. Tutkimukset osoittavat, että ihmiset toivovat yhteisön elämyksellisyyttä ja tunnepitoisuutta, mutta samalla he haluavat mahdollisuuden omiin valintoihinsa.

Toimiva ryhmä on nähty myös aidon osallisuuden edellytyksenä (Markkanen 2012, 4). Osallisuuden määritelmä on moniselitteinen. Nuorten osallisuutta tutkinut Anu Gretchel määrittelee osallisuuden voimaantumisen ja valtautumisen tunteena. Tämän käsityksen mukaan osallisuudessa on ensisijaisen tärkeää, että nuori pystyy asettamaan itsensä toimijan asemaan. Osallisuus voidaan myös ymmärtää osattomuuden ja syrjäytymisen vastakohtana. Osallisuus on tässä tapauksessa osallisuutta johonkin. Puheessa osallisuudesta käytetään eri synonyymejä. Näitä ovat muun muassa osallistuminen ja aktiivinen kansalainen. Kuitenkin osallisuus ja osallistuminen tarkoittavat hieman eri asioita. Osallistuminen tarkoittaa mukana olemista jossain valmiiksi järjestetyssä toiminnassa mihin ei ole itse voinut vaikuttaa, kun taas osallisuus tarkoittaa muun muassa sitoutumista toiminnan suunnitteluun ja toteutukseen. Osallisuudessa merkittävää on saada vaikuttamisen kokemus. (Piiroinen 2007, 5.)

3.3 Seurakunnan nuorisotyö

Seurakunnan nuorisotyöllä viitataan rippikoulun jälkeiseen nuorisotyöhön eli pääasiassa toimintaan 15–17-vuotiaiden nuorten parissa. Työn tavoite on yhteneväinen Suomen evankelis-luterilaisen kirkon kasvatuksen linjauksiin. Kirkko linjaa, että kasvatuksessa on neljä perustehtävää: kasvatus, julistus, lähetys ja palvelu. Näistä kristillinen kasvatus on eniten esillä eri seurakunnissa. (Tähkää ym. 2012, 13–18.)

3.3.1 Nuorisotyön teologia

Nuorisotyön teologialla tarkoitetaan nuorten kasvukysymysten tarkastelua kirkon uskon näkökulmasta. Perusajatus on, että se on luonteeltaan kontekstuaalista ja nuoren elämäntodellisuudesta nousevaa. Tämä näkyy konkreettisesti siinä minkälaisista käytöistä ja kielenkäytöistä oletetaan seurakunnan nuorten tilassa sekä minkälaisista erilaisuudesta siedetään. Seurakunnan työntekijät tekevät jatkuvasti näitä teologisia valintoja. (Tähkää & ym. 2012, 12.)

Pitkään nuorten kanssa työtä tehnyt pappi Arto Köykkä (2005, 29–33) korostaa kolmea teemaa, joita on hyvä käsitellä nuorisotyössä. Nämä ovat rakkaus, Jumala ja kuolema. Näiden käsittely Köykin mukaan mahdollistaa keskittymisen oleelliseen niiden tuodessa samalla oleellisia näkökulmia nuorten elämään. Rakkauden käsittelyssä tuodaan esiin lähimmäisen rakkaus. Jumalasta keskusteleminen mahdollistaa ylliluonnollisten asioiden käsittelyn. Kuolema taas on asia, joka kohtaa jokaista ja siksi Köykin mukaan on tärkeää antaa eväitä nuorille pahan päivän varalle. Hän korostaa myös sitä, että nuorten omille ajatuksille täytyy antaa paikkansa. Hän kirjoittaaakin lohdullisesti: ”On lupa luottaa siihen, että Jumala ohjaa omiaan”. Köykin mukaan näiden kolmen teeman alle kätkeytyvät kaikki muut aihealueet ja nämä kolme ovat niin keskeisiä, että muut teemat ymmärretään näitten avulla. Köykkä (2014, 128) myös mainitsee nämä kolme teemaa uudessa kirjassaan ja väittää, että ne ovat ihmisen keskeisiä eksistentiaalisia kysymyksiä.

Ajattelu Raamatun kontekstuaalisoinimisesta nuorisokulttuuriin pohjautuu paljolti Uuden Testamentin kertomuksiin. Ajatus siitä, että Jeesus on elänyt lapsesta aikuiseksi, on merkittävä. Köykkä viittaa brasilialaisen teologi Leonarda Boffin väitteeseen, että on väärin korostaa vain Jeesuksen ristinkuolemaa. Boff toki näkee sen merkityksellisenä, mutta on väärin keskittyä vain muutama tuntiin Jeesuksen elämästä. Jeesuskin puhuu Matteuksen evankeliumissa ristin kantamisesta ja kehotti opetuslapsiaan seuraamaan hänen jalanjälkiään. Nuorten kanssa toimimisessa teoilla on suuri merkitys sanoman ymmärtämiseen. (Köykkä 2005, 23–24.)

3.3.2 Toimintamuodot

Kirkon tekemän tutkimuksen mukaan suosituin nuorisotyön toimintamuoto on isoskoulutus. Valtakunnallisesti isoskoulutukseen vuonna 2011 osallistui 27 000 nuorta, joista noin kaksi kolmasosaa oli tyttöjä. (Haastettu kirkko 2012, 154–155.) Nykyisin Diakonia-ammattikorkeakoulussa tutkijana toimivan Jouko Porkan tutkimuksen mukaan isoskoulutuksen muoto vaihteli eri seurakunnissa vuodesta use-

amman vuoden mittaiseksi sekä viikoittaisista tapaamisista leireihin. Kuitenkin sisällöltään nämä olivat samankaltaisia. Kristillinen leirityö, oma hengellinen kasvu sekä kristillinen oppi olivat yleisempiä aiheita. (Porkka 2004, 89–90.)

Toiseksi yleisin toimintamuoto oli nuorten illat. Vuonna 2011 seurakunnissa järjestettiin 19 100 nuorten iltaa joihin osallistui 448 000 nuorta. (Haastettu kirkko 2012, 154.) Nuorten illat ovat seurakunnan tiloissa järjestettyjä ohjattuja kokouksia. Pappi Terhi Paanasen (2005, 113–117) mukaan nuorten iltojen avain on yhteisöllisyys. Hän mainitsi artikkelissaan viisi havaitsemaansa toimivan nuorten illan piirrettä: (1) aiheet liittyvät kiinteästi nuorten intresseihin, (2) nuoret tulevat aidosti kohdatuiksi, (3) ilta on pysähtymisen paikka, (4) ohjelma on selkeä ja (5) on tilaa kohdata toisia nuoria. Vuonna 2011 seurakuntien nuorten iltojen kävijämäärät ovat olleet yleisesti ottaen laskussa verrattuna vuoteen 2007 (Haastettu kirkko 2012, 154). Kuitenkin Paananen haluaa korostaa nuorten iltojen merkitystä yhteyden saavuttamiselle. Erityisesti häntä huolestuttaa ilmiö nuorten passivoitumisesta omiin koteihinsa. (Paananen 2005, 117–118.)

Seurakunnan nuorisotyössä toteutuu myös useita nuorten leirejä, nuorille suunnattuja matkoja ja tapahtumia. Myös koulujen kanssa toteutetaan muun muassa tutustumispäiviä ja päivänavauksia. Lisääntyvänä työmuotona on verkossa tapahtuva nuorisotyö. (Haastettu kirkko 2012, 154–156.)

3.3.3 Kristillinen kasvatus ja lähetyskasvatus

Kristillisen kasvatuksen määritelmä on yhtä monimutkainen, kuin kasvatus termi itsessään. Kuitenkin kasvatustieteiden asiantuntijat Mervi Muhonen ja Kirsi Tirri (2008, 64–69) ovat päätyneet seuraavaan lopputulokseen: ”kasvatus on päämääräsuuntautunutta, arvoihin sitoutunutta toimintaa, joka toteutuu erityisessä vuorovaikutuksessa”. Tutkijoilla on eroavia mielipiteitä kasvatuksen varsinaisesti toteutumisesta, mutta pääpainopisteenä on se, että toinen henkilö kasvattaa toista henkilöä selviytymään tämän maailman haasteista. Kristillinen kasvatus taas voidaan määritellä kristillisten perinteiden ja arvojen välittämiseksi seuraa-

valle sukupolvelle. On kuitenkin hyvä huomioida, että kristillisen periaatteen mukaan uskoa ei voi kasvatuksen kautta synnyttää, vaan se on Jumalan lahja. Kristillisessä kasvatuksessa on keskeistä opettaa Jumalan sanaa ja kristillisiä tapoja, mutta uskon syntyminen on kuitenkin kasvatettavan ja Jumalan välinen asia.

Muhosen lastenohjaajaopiskelijoille teettämässä tutkimuksessa ilmenee kuusi kristillisen kasvatuksen ulottuvuutta. Näitä ovat opillinen, rituaalinen, kokemuksellinen, eettismoraalinen, huolenpidollinen ja pedagoginen ulottuvuus. Näistä ulottuvuuksista kolme ensimmäistä voidaan nähdä hengellisinä ja kolme viimeistä inhimillisinä. Kuitenkin hengellistä ja inhimillistä puolta ei voida käytännössä erottaa toisistaan, mutta niiden tiedostaminen ohjaa työn tekoa kokonaisvaltaisemmaksi. (Muhonen & Tirri 2008, 77.)

Nuorisotyössä lähetystyön sisältöä ammennetaan lähetyskasvatuksesta. (Tähkää ym. 2012, 15.) Lähetyskasvatuksella tarkoitetaan seurakuntalaisten hengellisen kasvun tukemista, jotta he sen seurauksena osallistuisivat seurakunnan perustehtävään eli lähetystyöhön. Entisellä Suomen Lähetysseuran työntekijän ja nykyisen Oulun Haukiputaan seurakunnan lähetys sihteerin Paula Hiltusen mukaan lähetyskasvatukselle voidaan asettaa kolmenlaisia tavoitteita: asenteellisia, tiedollisia ja toiminnallisia. Asenteelliset tavoitteet pohjautuvat evankeliumiin, Jumalan armoon sekä rakkauden tuntemiseen. Tiedollisten tavoitteiden ideana on saada nuori ymmärtämään lähetyksen merkitystä ja tiedostamaan, että kristittyjen perustehtävä on lähimmäisenrakkaus. Toiminnalliset tavoitteet viittaavat konkreettiseen tekemiseen ja ymmärrykseen, että lähetystyö on tekemistä. (Hiltunen i.a., 4.)

4 OPPIMINEN, PELIT JA OPPIMISPELIT

Työn keskeisenä piirteenä on oppimisen ja pelin yhdistäminen. Tämän takia niitä käsitellään samassa luvussa. Luku alkaa oppimisesta ja sulautuu loppua kohden peleihin.

4.1 Oppimisesta alustavasti

Jo syntymästään asti ihminen on luotu oppimaan. Eri tutkijat ovat kuitenkin väitelleet eri oppimiskäsitteistä. Tämän lisäksi professori Nurmi ja hänen kollegansa (2014, 29, 95) ovat esitelleet, että erityisesti lapsuuden aikana olennainen osa oppimista ovat herkistyminen ja tottuminen. Tämä tarkoittaa lapsen aistien herkimistä uuteen ja tottumista toistuvaan ärsykkeeseen. Alakouluikäisenä korostuu lasten välinen vuorovaikutus ja oma motivaatio.

Filosofian Akatemian ja Extended Mind Technologies -yrityksen perustaja Lauri Järvilehto (2014, 17–41) viittaa kirjassaan, että parhaiten oppiminen toteutuu, kun yksilöllä on hauskaa. Henkilöstä riippumatta voidaan saavuttaa syvällistä oppimista, jos kyseinen asia tuodaan ilmi mielenkiintoa herättävällä tavalla. Hän puhuu tässä yhteydessä henkilön motivaatiosta. Motivaatio voidaan jakaa kahteen eri tyyppiin. Puhutaan sisäisestä motivaatiosta eli toiminnoista, joita tehdään tyydyttämään henkilökohtaisia tarpeita ja haluja. Puhutaan myös ulkoisesta motivaatiosta, joka vastaa ulkopuolelta tulleeseen kysyntään tai palkkioon. Järvilehto tuo esiin, että erityisesti sisäisellä motivaatiolla ja oppimisella on vahva yhteys. Sisäinen motivaatio voidaankin jakaa kolmeen keskeiseen psykologiseen tarpeeseen. Ensimmäinen on tarve autonomiaan eli vapauden kokemukseen, toisena kompetenssiin eli osaamiskokemukseen ja kolmantena yhteenkuuluvuuden kokemukseen muitten ihmisten kanssa. Nämä ovat keskeisiä sisäisen motivaation kasvuun ja näin ollen merkittäviä oppimisessa. Kuitenkaan Järvilehdon mielestä nämä eivät riitä optimaaliseen opetukseen. Tarvitaan myös ilmiötä nimeltään flow.

Flow on professori Mihály Csikszentmihályin kehittämä teoria ihmisen optimaalisesta tilasta, jossa toimimme vaivattomasti. Flown saavuttamiseksi oleellisinta on, että tehtävän vaativuus ja omat taidot ovat tasapainossa.

4.2 Sosiokonstruktivistinen oppimiskäsitys

Konstruktivistisen oppimiskäsityksen mukaan oppiminen perustuu havainnointiin, jossa valikoidaan informaatiota jo aiemmin opitun perusteella. Tässä oppimiskäsityksessä korostuu ajatus tiedon rakentamisesta. Oppija on tämän käsityksen mukaan aktiivinen muokkaaja, joten opetus perustuu vuorovaikutukseen informaation sekä oppimisympäristön kanssa. Opin merkittävä tutkija Jerome Bruner on esittänyt kolme periaatetta opetukselle. Ensiksi opetustilan tulee luoda opiskelijoille oppimishalu ja valmiustila oppimiseen. Toiseksi opetuksen pitää olla omaksuttavissa helposti. Kolmanneksi ja viimeiseksi opetuksen täytyy tukea uuden ymmärtämistä. Vaikka opetustila on opettajan vastuulla, on silti oppijalla merkittävä rooli. (Kauppila 2007, 39.)

Sosiokonstruktivismi on lähtökohtaisesti sama kuin edellä mainittu. Sosiokonstruktivismissa korostuu ihmisten välisen vuorovaikutuksen merkitys oppimisessa. Tämän oppimisen periaate on se, että oppiminen toteutuu vuorovaikutuksessa toisten samassa ympäristössä olevien kanssa. Oppiminen nähdään kokonaisuutena johon kuuluu muun muassa itseohjautuvaisuus, reflektio, yhteistyö ja identiteetin kehitys. Tieto koetaan suhteellisena ja sen merkitys punnitaan käytännön näkökulmasta. (Kauppila 2007, 47–52.)

4.3 Oppimistyylejä

Jyväskylän kielikeskuksen mukaan ihmisillä on yksilöllisiä keinoja ottaa vastaan ja prosessoida tietoa. Ihminen hankkii tietoa ja muistaa oppimaansa aistien kautta. Vaikka oppiminen on yksilöllistä, ovat oppimistyylit luokiteltavissa kolmeen eri ryhmään dominoivan aistikanavan mukaan. Auditiivinen oppija hyödyntää kuuloaistia, visuaalinen näköaistia ja kinesteettinen kosketusta. Kielikeskus on erotellut vielä kinesteettisestä taktiillin oppimistyylin. Ero näiden välillä on, että

taktiili oppija oppii parhaiten käsillä tekemisen kautta, kun taas kinesteettinen vaatii koko kehon liikettä. (Jyväskylän yliopiston kielikeskus i.a..)

Aistillisten oppimistyylien lisäksi kielikeskus kuvaa myös toista oppimistyylien jaottelutapaa. Tässä oppimistyylijaottelussa henkilö määrittyy joko analyyttiseksi tai globaaliksi oppijaksi. Analyyttinen oppija lähestyy opittavaa asiaa yksityiskohtia tarkastelemalla ja on kykenevä toimimaan luokkahuonetilanteissa, joissa ongelmia lähestytään systemaattisesti. Globaali oppija vuorostaan havainnoi tilanteen kokonaisuutta. Tämä lisää tarvetta opittavien asioiden selkeyteen ja itsenäiseen analysointiin, jotta asia voidaan liittää edellä opittuun asiaan. (Jyväskylän yliopiston kielikeskus i.a..)

Itä-Suomen yliopisto on esitellyt kolmannenkin oppimistyylijaottelun perustuen oppilaiden rooliin luokkatilanteissa. Aktiivinen osallistuja oppii parhaiten useasta haastavasta lyhytaikaisesta tehtävästä, joita on tuettu visuaalisin keinoin. Käytännön toteuttaja taas oppii harjoittelemalla käytännössä. Looginen ajattelija vuorostaan oppii parhaiten teoreettisten mallien ja käsitteiden kautta sekä ideoimalla ja tutkimalla syvemmin opittavaa. Viimeisenä mainitaan harkitseva tarkkailija, joka oppii parhaiten, kun voi itse määrittää ajankäytön sekä analysoida asioita sivummasta. (Itä-Suomen yliopisto i.a..)

Oppimistyylien huomioiminen on oleellista opetuksessa. Erilaisten oppijoiden liitto (2010) kertoo, että oppimistyyliä pitäisi huomioida opetuksessa kolmella tavalla: monipuolisilla opetustavoilla, lisäämällä oppimaan oppimisen kulttuuria kouluissa ja kasvattamalla oppilaan ymmärrystä omasta oppimistyylistään. Luokkatilanteisiin ei ole kuitenkaan liiton mukaan tarpeellista luoda useampia opetussuunnitelmia huomioimaan eri oppimistyyliä erikseen, koska kukaan ei opi vain yhdellä tavalla. Tavoitteena on monipuolisuus. Itä-Suomen yliopistokin (i.a.) kehottaa jokaista kehittämään itsellensä heikoimpia oppimistyyliä, jotta vahvistuisi oppiminen erilaisissa tilanteissa.

4.4 Oppiminen peleissä

Tutkija ja pelisuunnittelija Simon Egenfeldt-Nielson on havainnut, että oppimiskäsitys vaikuttaa vahvasti oppimispelien kehittämiseen. Viime vuosien korostus on ollut sosiokonstruktivismissa. Tänä päivänä oleellista on pelaajan motivointi ja aktiivinen rooli ongelmanratkaisemisessa. Peleissä huomioidaan myös entistä enemmän sosiaalista ja kulttuurista kontekstia. (Koskinen, Kangas & Krokfors 2014, 24.) Yhteisöllisyyden ja luovuuden hyödyntäminen opetuksessa mahdollistaa oppilaiden aidon osallistumisen niin oppimiseen kuin oppimistapahtuman suunnitteluunkin. Hyvä oppimispeli tarjoaa ympäristön tietojen ja taitojen oppimiselle ja avaa keskustelua laajempiin aiheisiin. Peliin sisältyvä oppimisen potentiaali on monilta osin kuitenkin tuntematon. (Kangas, Vesterinen & Krokfors 2014, 19.)

Kun yhdistetään pelit ja pedagogiikka, puhutaan pelillisyydestä. Pelillisuus mahdollistaa luokkahuoneen ulkopuolella tapahtuvan oppimisen. Parhaimmassa tapauksessa pelillisyydessä yhdistyy opetettava asia ja oppijan oma elämä. Pelit ovat lisääntyvä ilmiö nuorten keskuudessa ja peleissä oppiminen on entistä luontevampi tapa oppia uusia asioita. Kuitenkaan pelillisyydellä ei aina tarkoiteta pelin käyttämistä esimerkiksi opetuksessa, vaan itse opetus voi sisältää pelillisiä elementtejä. Jos puhutaan tilanteen muokkaamisesta peliksi, silloin puhutaan pelillistämisestä. Kuitenkin pelillisuus ilmenee myös pelillistämisen kautta. (Vesterinen & Mylläri 2014, 57–63.)

Tutkijat ovat myös korostaneet leikillisyyttä oppimisleikeissä. Leikillisuus on käsitteenä samankaltainen ja yhtä moniulotteinen kuin pelillisuus. Leikillisyydessä kuitenkin korostuu asenne miten suhtaudutaan opittavaan asiaan. Leikillisyydessä on keskeistä elämyksellisyys ja miellyttävyyden tunne. Tampereen yliopiston informaatiotieteiden yksikön professorin Frans Mäyrän kerrotaankin suosivan näistä syistä leikillisyyksen käyttöä pelillisyyden sijasta. Leikillisuus on tärkeää oppimiselle ja yhteisen ilmapiirin rakentumiselle. (Kangas 2014, 74–79.)

Pelien oppimisprosessi voi alkaa jo pelin suunnittelemisesta. Osallistumisella jo suunnitteluvaiheeseen opetetaan tulevaisuuden kannalta merkittäviä taitoja, kuten tiedonhankintaa. Myös leikkilisyys ja luovat aktiviteetit pelin kehityksessä lisäävät vapauden ja voimaantumisen tunnetta prosessissa. (Kangas 2014, 81–82.)

4.5 Pelikulttuuri viime vuosina

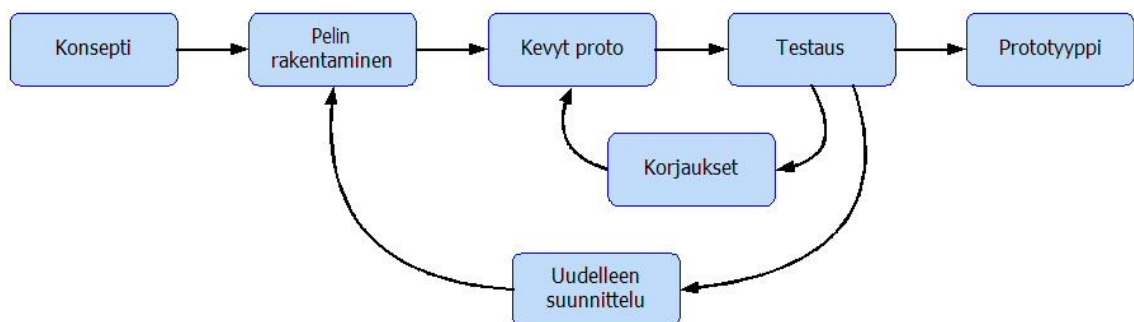
Vuonna 2013 pelaajabarometrin mukaan 98,5 prosenttia suomalaisista pelaa ainakin jotain peliä, jos otetaan huomioon kaikki eri pelimuodot. Aktiivisia eli vähintään kerran kuukaudessa pelaavia on 88 prosenttia. Perinteisten pelien eli ei digitaalisten pelien pelaaminen on pysynyt suhteellisen samana edellisistä barometreistä. Kuitenkin merkittävin muutos on ollut aktiivisessa pelaamisessa älypuhelimilla ja tablettitietokoneilla. Tämä määrä oli vuonna 2013 10–19-vuotiaiden ryhmässä 72,1 prosenttia. (Mäyrä & Ermi 2014, 2–3.)

Vuonna 2013 yli puolet 10–19-vuotiaiden ikäryhmästä vastasivat pelaavansa aktiivisesti lauta- ja seurapelejä sekä korttipelejä. Nämä kuuluivat barometrin perinteisten pelien kategoriaan. Tässä kategoriassa vain urheilupelit olivat saaneet suuremman vastausprosentin eli 70,1 prosenttia. Tyttöjen ja poikien vastaukset olivat lähestulkoon samat. Myös edellä mainituissa kategorioissa tämä 10–19-vuotiaiden prosentti oli merkittävästi suurempi muihin ikäryhmiin verrattuna. (Mäyrä & Ermi 2014, 37–38)

Playstationia edustava Nordisk Film (2014) toteutti tutkimuksen, johon osallistui 1153 suomalaista, jotka olivat pelanneet videopelejä viimeisen vuoden aikana. Vastaajista 57 prosenttia oli miespuoleisia ja ikäjakauma oli 15–45 vuotta. Tutkimus osoitti, että yli 70 prosenttia vastanneista pelaa pelejä kasvotusten toisten kanssa ja 75 prosenttia valitsee mieluummin pelin, jossa on mahdollista pelata muiden kanssa. Pelitovereista yli puolet olivat omia kavereita, 31 prosenttia perheenjäseniä ja 29 prosenttia Internetin kautta tulleita tuttuja. Pelaamisen syinä olivat realismi, voittamisen hauskuus, haasteet, kommunikointi ja yhteistyö.

4.6 Pelisuunnitelma

Pelisuunnitelma on oleellinen osa pelin toteutusta. Se ohjaa työtä haluttuun suuntaan ja sen avulla voidaan havaita mahdolliset epäkohdat jo varhaisessa vaiheessa. (Manninen 2007, 30–32.) Menestynyt lauta- ja korttipelientekijä Andrew Looney (2011, 34) on väittänyt, ettei ole olemassa yhtä toimivaa pelisuunnittelutapaa, vaan jokainen luo sen itse. Kuitenkin vertaillen useita pelisuunnitelmalleja huomasin niiden olevan suurimmalta osin saman tyyppiset (Looney 2011, 35; Manninen 2007, 71; Roll D6 Games i.a.). Valitsin Roll D6 Games -yhtiön mallin (kuvio 2) näytekappaleeksi, koska se kuvaa havaitsemani peruskaavan selkeästi.



KUVIO 2. Pelisuunnitelman vaiheet (Roll D6 Games i.a.)

Ensimmäinen vaihe on pelikonseptin eli pelin idean luominen. Konseptin tarkoitus on kertoa millaisesta pelistä on kyse ja mikä on pelin kantava idea. Jo konseptivaiheessa on hyvä miettiä myös millaiseksi kuvittelee pelin lopullisen version, esimerkiksi onko kyse lauta- vai korttipelistä. (Roll D6 Games i.a.) Näitten lisäksi roolipelikirjailija ja pelisuunnittelija Ville Vuorela (2007, 45–46) on maininnut, että konseptoinnissa on myös hyvä miettiä pelin koukut, eli mitä pelaaja saa pelistä irti. Amerikkalainen menestynyt pelisuunnittelija Andrew Looney (2011, 36–37.) pitää tässä vaiheessa oleellisena muistion käyttöä ideoiden jäsentämiseksi.

Pelin rakentamisvaiheessa ajatus on, että konseptissa heränneitä ideoita jäsennellään pelin muottiin. Tämä ei tarkoita vielä varsinaisen pelin toteutusta vaan pikemminkin pelin sääntöjen auki kirjoittamista. (Roll D6 Games i.a.) Tässä vaiheessa on myös hyvä huomioida kohdeyleisö ja pelin resurssit (Looney 2011,

36–37) Tämä vaihe on useasti yhdistetty jo pelin konseptin luomiseen. (Manninen 2007, 72.)

Kevyt prototyyppi on paperista ja askartelutarvikkeista tehty pelattava versio. Tässä vaiheessa ei panosteta visuaaliseen ulkoasuun. (Roll D6 Games i.a..) Prototyypin toteutuksessa voidaan muun muassa hyödyntää vanhoja kortteja ja tarapaperia uusien korttien luomiseen. Tässä vaiheessa myös kirjoitetaan mahdollisimman yksityiskohtaisesti säännöt. (Looney 2011, 37–38.)

Testaus on oleellinen osa pelin toteuttamista ja sitä ei voi olla liikaa. Pelin testaus on vaihe, jossa reflektoidaan pelin toteutumista ja jossa palataan korjaamaan kevyttä prototyyppiä tai suunnittelemaan konseptia uudelleen. Roll D6 Games -yhtiö (i.a.) on määritellyt pelitestauksen neljä vaihetta: rakennetestaus, hienosäätötestaus, hajotustestaus ja käytettävyydestestaus. Andrew Looney (2011, 38–40) tuo ilmi kolme tärkeää testiryhmää pelintestaamisessa. Ensimmäinen ryhmä on sisäpiiri, johon kuuluu ystäviä ja muita kollegoita. Ajatus on, että tämä sisäpiiri antaa kriittistä ja rehellistä palautetta pelistä. Toinen ryhmä on ulkopiiri, johon kuuluu ystäviä, joilla ei ole edelliseen ryhmään verrattuna vahvaa ymmärrystä peleistä. Kolmas ryhmä on koottu satunnaisista ihmisistä eli ne, joita pelinsuunnittelija ei itse tunne ja jotka eivät ole tunnesidonnaisia häneen. Kolmannessa vaiheessa on oleellista testata pelin sääntöjä ja miten ymmärrettävästi ne on kirjoitettu. Kaiken aikaa on hyvä myös miettiä pelin hauskuusastetta ja miten yksinkertaistaa pelin osia.

Viimeinen vaihe on pelin pelattava prototyyppi. Tämän kuuluisi edustaa pelin suunnittelijan näkemystä pelin kokonaisuudesta. Tähän on hyvä sisältyä seuraavat asiat: pelilauta, pelivälineet ja ohjeet. (Roll 6D Games i.a..) Lopputuloksena on vahva ja kestävä pelisuunnitelma (Manninen 2007, 72).

4.7 Vinkkejä oppimispelin suunnitteluun

Lauri Järvilehto (2014, 141–145) huomauttaa teoksessaan, että oppimispelin tekeminen ei ole helppoa. Hän viittaa pelejä tutkineiden Scott Rigbyn ja Richard

Ryanin lausuntoihin siitä, että on useita asioita mitä on hyvä ottaa huomioon oppimispeleissä. Ensinnäkin pelin opillisen ulottuvuuden on hyvä näkyä selkeästi ja olla osa pelikokemusta. Näin pelaajat eivät koe tulleet huijatuiksi. Toisena on luoda pelin sisältö kohderyhmän mielenkiinnon mukaisesti ja heidän maailmaansa sijoittuvaksi. Kolmantena sanotaan, että pelin palkinnon kuuluu sisältyä itse toimintaan. Palkitsemisesta tai palautteesta on kolme erilaista palautejärjestelmää: välitön palaute, jatkuva palaute ja kumulatiivinen palaute. Välitön palaute tarkoittaa heti saatavaa palautetta pelaajan toiminnasta. Jatkuva palaute on käytännössä pelin mekanismi, joka kertoo pelaajan toiminnan etenemisestä, eli pisteistä. Viimeinen on kumulatiivinen palaute, joka tarkoittaa pelaajan pysyvemmän kasvun tunnistamista. Tämä on esimerkiksi se, kun pelaaja siirtyy kehitystasolta toiselle. Tähän liittyen myös yhteistyö on oleellista peleissä, koska tällä tavoin pelaajat etenevät peleissä paremmin kuin yksin.

Opettajana ja oppimispelejä valmistavan Eduplus-yhtiön toimitusjohtajana toiminut Jere Linnanen (2014, 276–281) kuvasi artikkelissaan kehittämänsä oppimispeliä nimeltään ”Omaa tietä etsimässä”. Se esittelee pelaajilleen Suomen koulujärjestelmän perusrakenteen lautapelin muodossa. Erityisesti Linnanen on artikkelissaan korostanut sitä, että on oleellista tietää oppilaiden oppimistarve. Esimerkiksi Suomen koulujärjestelmästä hän ei nähnyt oleellisena yksityiskohtaista tiedonopettamista, koska hän koki, että oppilaat tiesivät sen jo. Suurempi oppimistarve oli nimenomaan sen tiedon soveltamisessa käytäntöön, koska tämä tarjosi oppilaille omakohtaista kokemusta. Oppimispelin tulee olla oppimiseen houkutteleva ja motivoiva ympäristö. Tämän tavoittamiseksi Linnanen korostaa selkeää rajaamista oppimispelin tavoitteista.

Oppimispelin arvioinnissa voidaan hyödyntää Linnasen (2014, 280–281) mukaan amerikkalaisen kasvatustieteilijän Benjamin Bloomin luomaa taksonomialuokittelua. Bloomin tasot ovat muistaminen, ymmärtäminen, soveltaminen, analysoiminen, syntetisoiminen ja arvioiminen. Linnasen mukaan oppimispelin tarkkailupiste ja tarkoitus tulee täsmennettyä parhaiten näiden tasojen valossa. Bloomin taksonomian mukaan parhaimman oppimisen edellytys on, että oppijat arvioivat toimintansa ja ajatustensa arvoa. Bloomin taksonomiasta löytyy lisää tietoa Jyväskylän yliopiston (i.a.) sivuilta.

5 TAVOITTEET

Alle olen listannut viisi työlleni asettamaani tavoitetta (taulukko 2). Tavoitteet loin yhteistyössä yhteistyötahon ja koulun kanssa.

TAULUKKO 2. Opinnäytetyön tavoitteet

1. Tukea kirkon rippikoulun jälkeisen nuorisotyön lähetyskasvatusta.
2. Kehittää nuorissa mielenkiintoa herättävä peli.
- 3 Tukea yhteisöllisyyttä seurakunnassa.
4. Osallistaa nuoria pelin suunnitteluprosessiin.
5. Kunnioittaa Suomen Lähetysseuran arvomaailmaa.

Ensimmäinen tavoitteeni on tärkeä, koska opinnäytetyöni aihe kiteytyy siihen. Koen lähetyskasvatuksen oleellisena osana kirkon työtä. Myös kirkkojärjestyksessä lähetystyö on nähty läpäisevänä tematiikkana koko seurakunnan työssä ja on oleellista vahvistaa tätä myös nuorisotyössä. Pitkántähtäimen tavoite on, että nuoret aktivoituisivat tämän pelin myötä toteuttamaan seurakunnan lähetystehtävää ympäristössä.

Toinen tavoite liittyy edelliseen siltä osin, että pelin hyödyn kannalta on oleellista, että nuoret haluavat pelata peliä. Tämä on haasteellista ja vaatii syvää tuntemusta nuorten mielenkiinnosta. Tämän haasteellisen tehtävän lisäksi ongelmana on kehittää peli, joka vetoaa sekä tyttöihin että poikiin. Tarkoitus pelissä on, että se olisi yhdessä pelattava kaikkien kanssa.

Kolmas tavoite on tärkeä, koska yhteisöllisyys merkittävänä asiana seurakunnan nuorisotyössä. Näen oleellisena, että nuorisotilat olisivat mielekkäitä paikkoja olla. Mielestäni on mahdollista, että nuortentilat ovat samaan aikaan mielekäs paikka, mutta myös opetuksellinen tila. Yhteisöllisyyden luominen vahvistaa edellä mainittua asiaa.

Neljäs tavoite on noussut erityisesti teorian kartoittamisen myötä. Pelin opilliselta kannalta on suositeltavaa, että nuoret itse ovat osallisena pelin suunnitteluprosessissa. Tällä tarkoitan, että nuorten ääni tulee kuulluksi tavalla tai toisella.

Tämä tekee pelistä enemmän heidän mielenkiinnon mukaisen, opettaa lähetystyöstä sekä opettaa ryhmätoimintaan ja produktin mukaiseen toimintaan.

Viides tavoite on oleellinen, koska toteutan työn Suomen Lähetysseuran materiaaliksi. Lähetysseura on ilmaissut selkeästi arvonsa julkisesti ja haluaa niiden näkyvän heidän kaikessa toiminnassansa.

6 PROSESSIN KUVAUS

Opinnäytetyöni ideointi alkoi jo opintojeni alkuvaiheissa. Sain toisena vuonna paljon tehdä opinnäytetyökseni pelin, koska koin sen haasteellisena ja itseäni innostavana keinona vaikuttaa. Kohderyhmäksi toivoin seurakunnan nuoria, koska näin heidän kanssaan työskentelyn ammatillisena kutsumukseni. Seuraavaksi kuvaan kronologisesti työn prosessin.

6.1 Ensikontakti Lähetysseuraan

Suomen Lähetysseuraa lähestyin ensimmäisen kerran alkukevästä 2014 sähköpostitse. Lähetysseuran esikoulutuskurssilla syksyllä 2013 yksi ohjaajista neuvoi olemaan yhteydessä nykyiseen yhteyshenkilöni Annamari Tuomelaan, kun kerroin sisäisestä palostani. Tuomelalta vastauksen saantiin meni muutama kuukausi, mutta loppujen lopuksi sain viestin, jossa esiteltiin ideaa Yhdessä maailmassa -lähetysnäyttelyn lautapeliversiosta. Innostuin ideasta ja tapasin Lähetysseuran työntekijät Annamari Tuomelan ja Pirjo Lehtonen-Inkisen kasvotusten loppukevästä 2014. Tapaamisessa kartoitettiin yhteistä ymmärrystä pelistä ja alustavasta aikataulusta. Päädyimme siihen, että pelin teoreettisen viitekehyksen kartoittamiseen käytän syksyn 2014 ja tarpeen mukaan kevään 2015. Sovimme samalla myös siitä, että voin suorittaa Työyhteisöt ja kehittäminen -harjoitteluni Lähetysseuran seurakuntapalveluyksikössä, jotta oli mahdollisimman paljon aikaa työstää opinnäytetyötä.

6.2 Teorian kartoittaminen

Pelin kannattavuuden ja alustavan ideoinnin tukemiseksi toteutin pienen alkukartoituksen kesällä 2014 Saarijärven seurakunnassa, jossa olin kesänuorisotyönohjaajana. Keskustelin tästä Lähetysseuran työntekijöiden lisäksi lehtori Sami Ritokosken kanssa ja hän myös tarkisti kyselylomakkeet. Toteutin kuuden nuoren kanssa ryhmähaastattelun nuortenillan yhteydessä ja laitoin sähköpos-

titse kyselyn kolmelle seurakunnan työntekijälle: nuorisopastorille, lähetys sihteerialle ja nuorisotyönohjaajalle. Vastajat kokivat opinnäytetyöaiheeni mielenkiintoisena ja tarpeellisena, koska vastaavaa materiaalia ei ollut heidän käytettävissään.

Esittelin syksyllä ideapaperini ja hieman kartoitin teoriaa. Tämä kuitenkin jäi lyhyeksi ulkomaanharjoitteluni vuoksi. Palasin työni ääreen vasta tammikuussa 2015. Työstin teoriaa ja esittelin opinnäytetyön suunnitelmani kevään puolessa välissä. Muutama viikko esittelyn jälkeen aloitin edellisessä luvussa mainitun harjoittelun Lähetysseuralla. Harjoitteluni aikana oli tarkoitus, että syvennän teoriaa ja aloitan prototyypin toteuttamista. Prototyypin oli tarkoitus olla valmis kesällä, jotta voisin testauttaa sitä mahdollisuuksien mukaan seurakunnassa, jossa olin sinä kesänä kesätöissä.

Teorian kartoittamiseksi tutustuin huolella Lähetysseuran eri tiedostoihin ja kävin keskusteluja eri työntekijöiden kanssa. Keskustelin eri työmuotojen edustajien, rekrytointikoordinaattorin, johtajien ja henkilöstöasiainhoitajan kanssa. Tarkoituksena oli kartoittaa mahdollisimman hyvä ymmärrys lähetysprosessista ja Lähetysseuran periaatteista. Työni herätti suurta mielenkiintoa haastateltavieni keskuudessa ja sain paljon ideoita. Tämän teorian suureen määrän vuoksi, minulla ei ollut aikaa työstää valmista prototyyppiä keväällä. Ideoin alustavasti pelin osia ja leikin hieman eri karttamahdollisuuksien kanssa, mutta asia jäi sikseen.

6.3 Kysely seurakunnille

Kartoittaakseni paremmin seurakuntien tarvetta ja toiveita työlleni lähetin lyhyen kyselyn (liite 1) kevään 2015 harjoitteluni alkuvaiheilla. Haastateltavien valintakriteerinä oli kokemus Lähetysseuran lähetysnäyttelyn käyttämisestä vuonna 2014. Tämä nousi omasta ja Lähetysseuran toiveista, koska oli parasta, että näyttely oli haastateltavilla tuoreessa muistissa. Viisi seitsemästä työntekijästä vastasi kyselyyn ja olivat pääsääntöisesti seurakuntien lähetys sihteerejä. Kaikki vastanneista olivat sitä mieltä, että peli oli tarpeellinen, koska se tuki paikoittain vähäistä nuorisotyön lähetystyön käsittelyä. Tämän tyyppinen lautapeli oli suurimmalle osalle vastanneista tuntematon. Yksi työntekijöistä kertoi seurakunnan omasta

lähetyspelistä, jossa kierretään eri seurakunnan nimikkokohteita maailman kartalla. Kartan rasteilla saa tietoa kohteista ja joutuu tekemään eri valintoja oman matkan jatkumiseen. Peli vaati enemmän aikaa kuin yhden oppitunnin ja sitä piti vastaajan mielestä vielä kehittää eteenpäin.

Keskeiset teemat lähetystyön käsittelyssä nuorten parissa olivat vastanneiden mielestä työn konkretisointi ja työn monipuolisuus. Koettiin hyvänä, että nuoret kokevat mitä on olla lähetystyössä ja mitkä ovat sen teologiset taustat. Monipuolisuudella tarkoitettiin, että lähetystyön julistus- ja palveluaspektia tuodaan ilmi. Ylipäättänsä toivottiin, että nuoret oppisivat ymmärtämään ihmisten ainutkertaisuutta Jumalan luomana ja, että olemme samanarvoisia ihonväristä tai kansallisuudesta riippumatta.

Itse peliin he toivoivat selkeyttä ja kykyä vaikuttaa. Pelin toivottiin tuovan nuorille perusymmärryksen lähetystyöstä. Tämän lisäksi korostettiin, että pelin tulisi olla yhteistyöpeli ja toivottiin sen herättävän arvokeskusteluja ja muuta yhdessä pohdimista. Tietenkin vastanneet toivoivat pelin välittävän myös kristillisiä arvoja muun muassa lähimmäisen rakkautta ja hyväntekeväisyyttä. Pelin ulkoasun ja materiaalin toivottiin olevan kestäväää, kuvitettua, ei sisältävän liikaa pieniä osia sekä pysyvän ajankohtaisena.

6.4 Prototyypin syntyprosessi

Prototyyppiä ei testattu kesällä 2015. Viivästyminen johtui kahdesta syystä: ajanpuutteesta ja luomisen haasteellisuudesta. Ajanpuute johtui omasta kiireellisestä kesästä kesätöiden ja omien häitteni merkeissä, mutta silloin kun itselläni oli aikaa, idea ei lähtenyt liikenteeseen. Itselläni oli ideoita siitä mitä pelissä voisi olla, mutta en osannut antaa selkeätä vastausta sille, mitä varten ne olivat. Toisin sanottuna pelin tavoitteen ideointi tuotti tuskaa. Tavoite valkeni vasta alkusyksystä tutkimalla Toivon tiekarttaa, jota esittelin luvussa 2.2.1. Keksittyäni tavoitteen pelilleni alkusyksystä asiat alkoivat edetä hyvää vauhtia. Pelin tavoiteisiin ja muihin pelinisiin vaikuttaneita tekijöitä käsittelen selkeyden vuoksi paremmin luvussa 7.

Ensimmäisen pelattavan prototyypin, eli kevyen prototyypin pelisuunnitelman mukaisesti, sain valmiiksi elokuun lopulla ja testautin sitä kunnolla kurssikavereideni kanssa syyskuussa. Testautin peliä kurssikavereiden kanssa, koska luvun 4.6 perusteella ensimmäisen testauksen oli hyvä suorittaa itseni vertaisten kanssa, jotta saa ammattitasoista kritiikkiä työhön. Nykyiseen peliin (liite 2) nähdessä pelistä puuttuivat haastekortit (liite 5) ja hankekorttien kuvaavat tekstit sekä suurin arvo hankekorteissa oli kolme. Yleinen palaute oli, että peli on toimiva, mutta jää hieman tylsäksi. Myös neljästä pelatessa hankekortit loppuivat ennen ajan loppumista ja peli jäi helpoksi. Tämän takia kehitettiin peliin haastekortit ja neljän arvoisia hankkeita. Syyskuun puolessa välissä esittelin työtäni yhteyshenkilölleni Annamari Tuomelalle. Hänkin toi samoja asioita ilmi kuin testiryhmä aikaisemmin. Palautteen perusteella tein peliin muutamia muutoksia niin mekaniikkaan, sisältöön kuin grafiikkaan. Tarkoituksena oli ennen kaikkea pelikokemuksen lisääminen.

Ennen lopullisia testauksia laitoin pelin sen hetkisen version sähköpostitse keväällä haastattelemilleni Lähetysseuran työntekijöille. Pyysin kommentointia heidän oman osaamisensa näkökulmasta. Vastausaikaa oli viikko. Kuudesta työntekijästä kaksi vastasivat. Heillä oli pieniä korjausehdotuksia, mutta peli kokonaisuutena vaikutti heistä hyvältä. Tein korjaukset ehdotusten mukaisesti.

6.5 Lopulliset testaukset

Pelisuunnitelman mukaisesti toteutin lopullisen testauksen pelin kohdeyleisön, eli nuorten kanssa, joihin itselläni ei ollut henkilökohtaista kontaktia. Testasin pelin viimeistelyä versiota Alavan seurakunnan nuortenillassa 23.10.2015. Testaus toteutettiin illan toiminnallisena hetkenä ja sen jälkeen oli kahvit. Toiminallinen hetki yleensä kesti noin tunnin. Tila oli iso huone, jossa oli useampia pöytiä ja tuoleja. Testaus aloitettiin jakamalla nuoret seitsemään peliryhmään, joiden koko alussa vaihteli neljästä kuuteen pelaajaan, mutta ryhmät täydentyivät kaikki kuuden pelaajan ryhmiksi myöhemmin tulleista nuorista. Näin ollen pelaajia oli yhdessä tilassa 42. Nuorten saivat itse päättää ryhmänsä. Nuoret täyttivät ensiksi kyselylo-

makkeen (liite 7) ”ennen peliä” -kohdan. Tällä kartoitettiin nuorten alustavaa lähetystyön ymmärtämistä. Kysymyksen vastaamisen jälkeen nuoret alkoivat lukemaan pelinsääntöjä ja pelaamaan itse peliä. Alkuperäinen ohjeistus oli se, etten antaisi mitään ylimääräisiä ohjeita, vaan pelinsäännöistä löytyisi tarvittava tieto, jotta pelinsäännöt tulisivat testautettua pelisuunnitelman mukaisesti. Tähän kuitenkin oli pakko tehdä muutos, koska monilla ryhmillä oli haasteista päästä pelin alkuun. Tähän näyttivät vaikuttavan sääntöjen paljous, pieni tekstin koko sekä liialliset häiriötekijät ympäristössä. Ohjeistin yleisesti pelin alkuasetelman ja hie-man mistä pelistä on kyse. Tämän jälkeen kävin jokaisen ryhmän luona varmistakseni pelin käynnistymisen. Parille ryhmälle ohjeistus oli tarpeeton, koska he olivat ymmärtäneet jo itse pelin kulun. Lähes kaikki ryhmät jättivät pelin kesken mielenkiinnon ja ajan loppuessa. Kuitenkin yksi ryhmä pelasi pelin loppuun asti kahvitauolla. Havainnon perusteella kukaan ryhmistä ei täydellisesti noudattanut sääntöjä, esimerkiksi pelaajat eivät vastanneet hankekorttien oheiskysymyksiin hanketta sijoittaessaan. Pelin päätyttyä ryhmät täyttivät kyselylomakkeen loppu-osan.

Kyselylomakkeesta kävi ilmi, että Alavan nuorten ennakkotiedot lähetyksestä olivat yhteneväiset. Yleisiä asioita mitä nuoret mainitsivat, olivat toisten auttaminen, lähetyskäsky ja työ ulkomailla. Pelin lähetysten sanomana nähtiin, että lähetys on tärkeää, se on toisten auttamista ja monipuolista. Tuosta monipuolisuudesta muutamat kertoivat yllättyneensä palautteessa. Yksi ryhmä oli hieman humoristiseen sävyyn laittanut, että lähetys ”toimii vaihtelevalla menestyksellä”. Tällä he todennäköisesti viittasivat omaan pelaamiseensa, mutta teorian valossa tuo lause oli yllättävän oivaltava miettien lähetystyötä oikeassa elämässä. Palaute Alavan nuorilta oli osittain positiivinen, mutta löytyi myös paljon kritiikkiä. Nuoret kyllä kokivat pelin mielenkiintoiseksi ja opettavaiseksi, mutta säännöt koettiin liian pitkiksi ja sekaviksi. Kuitenkin ryhmä, joka pelasi pelin loppuun asti piti sääntöjä yksinkertaisina, jähkä sisäisti ne. Havaintojeni mukaan testaus ilmeni osittain kaottisena suuren pelaajanmäärän vuoksi. Tila oli meluisa ja siellä oli selkeästi haasteellista keskittyä. Kuitenkin olin iloinen, että ryhmät aluksi yrittivät pelata tässä haastavassa ympäristössä ja toivat selkeästi esille sääntöjen osittain huonon sanotuksen. Todennäköisesti tämän takia kaikkia sääntöjä ei sisäistetty.

Työtä testattiin myös 24.10.2015 Puijon seurakunnan k-16 illassa. Nuoria oli kahdeksan, ikäjakauma 16–18 ja sukupuolijakauma oli tasan. Testaus toteutui kahdessa peliryhmässä. Pelaajien toiveesta ryhmät jaettiin satunnaisesti. Toiseen ryhmään osallistui paikallinen nuorisotyönohjaaja. Ryhmät täyttivät saman alkukysymyksen kuin Alavan seurakunnan nuoret ja aloittivat pelaamisen peliohjeiden perusteella. Jos pelaajilla oli jotain kysyttävää, ohjeistin. Näin peli pelattiin sääntöjen mukaisesti. Molemmat ryhmät pelasivat pelin loppuun asti. Ryhmä, jossa oli viisi pelaajaa, lopetti noin reilu puolitoistatuntia aloituksen jälkeen. Toinen ryhmä jatkoi yli kaksi tuntia. Reiluun pituuteen vaikutti ryhmien pohtiva luonne niin pelin strategiassa kuin hankekorttien kysymyksiin vastaamisessa. Pitempään pelannut ryhmä onnistui saamaan pelissä täydet pisteet. Tämä varmistui vasta viimeisellä kierroksella. Pelin loputtua ryhmät täyttivät palaute ja pohdinta -lomakkeen loppuosat.

Puijon testiryhmien palaute oli äärimmäisen positiivista. He kokivat pelin mielenkiintoisena ja mieltävänä. Vaikka molemmilla ryhmillä pelin kesto ylitti puolentoistatuntia, he kuvasivat pelikokemusta todella antoisaksi ja etteivät tylsistyneet. Pelin teki heidän mukaansa mielenkiintoiseksi strateginen ajattelu, yhteistyö ja opettavaisuus. Pelaamisen jälkeen paikallinen nuorisotyönohjaaja jopa kyseli pelin lopullisen version julkistamisajankohtaa. Hän näki pelin loistavana tapana käsitellä lähetystyötä nuorten kanssa, koska se loi paljon keskustelua ja antoi kokonaiskuvan työstä. Tämä kokonaiskuva on myös luettavissa pohdinta ja palaute -lomakkeesta. Ryhmien ennakkoymmärrys lähetystyöstä oli samankaltainen kuin Alavan seurakunnassa. Lähetystyötä kuvattiin avustuksena, kristinuskon levittämisenä ja opettamisena. Pelin kerrottiin opettavan lähetystyön eri työmuodoista ja työn puuttumisesta maailman eriarvoisuuteen. Testiryhmien kehitysideat painottuivat pelin ulkoasuun. Toivottiin kiinteämpää pelilautaa ja arvojen värin korostamista. Peliin toivottiin, Alavan tavoin, selkeämpi ulkoasu ja tiivistetympiä sääntöjä. Toinen ryhmä myös toivoi haastekortteihin vaihtelevuutta esimerkiksi kortilla, joka antaisi jonkin väristen hankekorttien rakentamiskiellon miinuspisteiden sijasta. Pelin mekaniikkaan tai muihin pelitarvikkeisiin ei koettu tarvetta kehitykseen.

6.6 Työn luovuttaminen Lähetysseuralle

Esittelin työn Lähetysseuran työntekijöille ja kerroin muutaman kehittämisideani. Työn esittely toteutui 27.10.2015. Suomen Lähetysseuran työntekijöitä oli paikalla yhteensä viisi, mutta pari tuli myöhässä ja pari joutui poistumaan tilanteesta ennen sen loppumista. Tilanteessa oli mukana seurakuntapalvelun päällikkö Timo Ryhänen, seurakuntapalveluyksikön assistentti Raisa Takala, palvelupäällikkö Riitta Sandberg, rippikoulu- ja nuorisotyön kouluttaja Janne Keränen sekä ruotsinkielisten lasten ja nuorten palvelujen koordinaattori Carre Lönnqvist. Koollekutsujana toimi yhteistyöhenkilöni, joka itse ei päässyt paikalle aikataulullisista syistä. Työ esiteltiin lyhyesti demonstroimalla pelin eri vaiheita, niin, että jokainen työntekijä toimi pelaajana ja teki itse päätöksiään. Esittely kesti noin puolituntia, jonka jälkeen kerroin aikaisempien testausten tuloksia ja työntekijöillä oli mahdollisuus kysyä ja kommentoida. Kokonaisuutena palaute oli äärimmäisen positiivista ja pelissä nähtiin paljon potentiaalia. Ainoana kehitettävänä asiana nähtiin työn opetuksellisuuden vahvistaminen entisestään.

Työ jäi Lähetysseuralle jatkokehittelyä varten. Lähettäessäni työn lopullisen version Annamari Tuomelalle 11.11.2015 sähköpostitse liitin siihen tekstin jatkokehittämistä varten (liite 8). Nostin esille omaa näkemystäni työn ulkoasusta ja sisällöllisistä muutoksista. Tekstin tarkoituksena oli myös varmistaa pelin julkaiseminen ja onnistuminen.

7 PELIIN VAIKUTTANEET TEKIJÄT

Tässä luvussa esittelen miten olen huomionnut pelin eri osa-alueissa teoreettista viitekehystä ja muita tekijöitä. Työhön on vaikuttanut teoreettisen viitekehysten lisäksi Lähetysseuran sekä seurakuntien toiveet ja pelin käytännön testaaminen. Luvut on järjestetty kronologisesti huomioiden pelin kehittyminen. Muistutuksena lukijoille siitä, että työstämäni materiaali on tarkoitettu Suomen Lähetysseuran käyttöä varten, joten luvaton kopioiminen on kielletty.

7.1 Pelin päämäärä ja tavoite

Pelin oleellisin ja samalla haasteellisin aspekti oli miettiä mikä oli pelin tavoite. Ongelmaksi syntyi Lähetysseuran monet arviointi-indikaattorit, jotka vaihtelivat riippuen työmuodosta. Työssäni oli kuitenkin oleellista, että jonkin asteinen arviointi toteutuu, koska Lähetysseuran työkin on kehittymässä tähän suuntaan. Kuten luvussa 2.2.5 käy ilmi, Lähetysseura pyrkii luomaan yhtenäisiä indikaattoreita kirkollisen ja kehitysyhteistyön välille. Haasteena tässä on se, että kirkollinen työ on enemmän laadullista kuin määrällistä. Vaihtoehtona ei kuitenkaan ollut, että keskittyisin yhteen työmuotoon, koska, niin kuin esittelin luvussa 2.2.2, Lähetysseuran työn keskiössä on kokonaisvaltainen näkökulma.

Vastaus edellä mainittuun ongelmaan oli Lähetysseuran uusi strategia vuosille 2017–2022 ja toivon teemat. Toivon teemat antoivat idean siitä, että pelissä pelaajien tehtävänä olisi pyrkiä vaikuttamaan näihin neljään teemaan mahdollisimman tasapuolisesti. Tämä perustuu siihen, niin kuin luvussa 2.2.1 esittelen, että toivon teemat ovat läsnä Lähetysseuran työntekijöiden kaikessa työssä. Tätä ideaa on myös Lähetysseuran arviointi-indikaattoreissa huomioitu. Varmistaakseni pelissä, että pelaajat toteuttavat teemoja tasapuolisesti, on sääntöihin (liite 2) kirjattu, että pelaajien pistemäärä riippuu siitä mitä arvoa he ovat toteuttaneet vähiten. Pelissä ilmenee luvussa 4.7 mainittu jatkuva palautejärjestelmä, koska se antaa parhaiten palautetta tämän tyyppisessä yhteistyöpelissä. Osittain pe-

lissä ilmenee kumulatiivinenkin palautejärjestelmä, koska pelaajat siirtyvät vaiheesta 1 vaiheeseen 2. Kuitenkin näkyvämpi palaute tulee ensimmäiseksi mainitusta.

7.2 Tarina ja genre

Käytännössä pelissä käydään läpi Lähetysseuran ulkomaan työntekijän ensimmäinen työkausi. Tämä näkyy niin pelinohjeiden narratiivisissa elementeissä kuin pelin pituudessa. Tähän olen hyödyntänyt tietoa luvusta 2.2.3. Tarkoituksena on tuoda konkreettisesti ilmi lähetystyön toteutumista. Tämä oli yhteistyötahoni toive sekä tuli ilmi haastatteluvastauksissa luvussa 6.3. Valitsin myös käytännön syistä ensimmäisen työkauden, koska sillä oli selkein runko ja siihen oli helpoin liittää lähetystyöhön valmentavat prosessit. Ensimmäiseen työkauteen sisältyy yleensä myös kielenopiskelu. Tämän soveltaminen peliin antoi enemmän todellisuuden tuntua ja loi vaihtelevan piirteen pelin kulkuun.

Työni genre on yhteistyöpeli, koska se välittää lähetystyön keskeistä piirrettä eli yhdessä tekeminen. Tätä yhteistyötä on käsitelty luvuissa 2 ja 2.1. Yhteistyössä keskeisenä viestinä on, että lähetystyötä ja muutenkin kristillistä elämää toteutetaan toinen toistaan tukien. Tämän yhteistyön tarkoituksena on myös vahvistaa pelaajien osallisuuden tunnetta. Osallisuudessa, niin kuin luvussa 3.2 kirjoitin, on merkittävää, että henkilö saa vaikuttamisen kokemuksen. Tämä näkyy pelissä, koska pelaajat pystyvät konkreettisesti vaikuttamaan yhteiseen tulokseen. Myös luvun 4.5 perusteella yhteistyö ja yhdessä pelaaminen ovat olleet suosittuja nuorten keskuudessa.

Pelin oleellisena elementtinä on yhteistyö paikallisen toimijan kanssa. Paikallisen yhteistyötahon kanssa toimiminen on oleellista Lähetysseuran työssä, koska sillä tavalla varmistetaan työn jatkumo kohteessa. Tähän myös liittyy Lähetysseuran halu tehdä itsensä tarpeettomaksi. Tätä asiaa olen tarkemmin käsitellyt luvussa 2.2.5. Pelissä yhteistyötahona on paikallinen luterilainen kirkko, koska suurin osa Lähetysseuran kumppaneista on luterilaisia kirkkoja. Käytännössä yhteistyö kirkon kanssa on sitä, että kirkko tarjoaa hankkeita ja resursseja pelaajille. Ilman

kirkkoa pelaajat eivät voi toteuttaa tehtäväänsä. Pelissä on yksinkertaistettu yhteistyötahon roolia pelillisistä syistä. Oikeasti yhteistyötahot itse olisivat aktiivisia toimijoita ja lähetystyöntekijöiden rooli olisi olla neuvonantajia. Kuitenkin pelin nykyinen mekanismi korostaa lähetystyöntekijän mahdollisuutta vaikuttaa konkreettisesti eri kohteisiin, mikä pitää myös oikeassa elämässä paikkaansa.

7.3 Pelattavat toiminnot

Pelissä pelaajat asettavat hankkeita eri kyläruutuihin avustuksia käyttäen. Peli on rakennettu siten, että pelikierrokset ovat lyhyitä ja pelaajilla on mahdollisuus tehdä muutamia toimintoja pelaajamäärästä riippuen. Tämän tarkoituksena on, että pelaajien on helppo oppia peli sekä pelaajien ei tarvitse odottaa pitkään omaan vuoroaan. Tämä oli jälleen toive niin seurakunnilta luvussa 6.3 kuin yhteistyötaholta. Työn teoreettinen viitekehyskin tukee tätä, koska luvussa 3.1 käy ilmi, että nykynuoret toivovat asioiden nopeaa edistymistä sekä selkeyttä. Pelin haastavuus kasvaa pelin myötä. Pelin perusrunko on kaksiosainen pelikokemus – kielenopiskeluvaihe ja varsinainen työ. Varsinaisessa työssä pelaajat voivat toteuttaa kielenopiskeluvaiheen kahden toiminnan lisäksi kaksi uutta toimintaa. Tämän tarkoitus on tukea pelaajien oppimisprosessia konstruktiiivisesta näkökulmasta, jota käsittelemme tarkemmin luvussa 4.2.

Pelissä on eriarvoisia hankekortteja. Tarkoituksena on, että suuremman voi asettaa vain pienemmän hankekortin päälle. Tämän pasianssista tutun periaatteen tarkoituksena on varmistua siitä, että eriarvoiset hankkeet ovat tärkeitä. Eriarvoiset hankkeet luovat mietintää peliin ja yhteistyötä. Pelin bonuspisteiden tarkoitus on taas ohjata pelaajien värivalintaa. Bonuspisteitä saa esimerkiksi, jos kyläruudussa on neljä eriväristä hankekorttia.

Pelissä pelaajilla on tasapuoliset mahdollisuudet toteuttaa asioita, jos resurssit ja sijainti täsmäävät. Tutkin roolien mahdollisuutta luvun 2.2.4 mukaisesti, mutta huomasin sen olevan rajoittava aspekti pelissä. Luvussa 2.1 tuon ilmi, että suomalainen lähetystyö ulkomailla muokkautuu joustavammaksi. Joustavuus vaatii moniosaisuutta työntekijöiltä. Näin ollen on perusteltua, että pelissä pelaajilla on

mahdollisuus osallistua erilaisiin hankkeisiin, koska se antaa realistisempaa kuvaa lähetystyön tulevaisuudesta. Kuitenkin on totta, että oikeassa elämässä työntekijöiden osaaminen vaihtelee, mutta pelin monimutkaisuuden välttämiseksi oli hyvä pitää tämä yksinkertaisena.

7.4 Hankekortit

Hankekortit (liite 4) ovat keskeisessä osassa, koska ne antavat sisällön ja monipuolisuuden peliin. Hankkeissa olen huomionut luvun 2.2.2. Tarkoituksena on, että hankkeet edustavat mahdollisimman monipuolisesti Lähetysseuran työmuotoja. En ole kuitenkaan sisällyttänyt katastrofityötä näihin hankkeisiin, koska katastrofityö on profiililtaan erilainen. Hankekortit ovat todellisia asioita, joita Lähetysseura toteuttaa ympäri maailmaa. Hankkeiden aiheet valitsin Lähetysseuran internetsivuilta (Suomen Lähetysseura 2011h). Valitsin tarkoituksella eri työmuotoja ja eritasoisia hankkeita. Tällä tavoin pystyin välittämään lähetystyön kirjavuutta pelaajille. Lisäksi huomioin korttien kysymyksissä nuorisotyön teologian keskeisiä teemoja, joita esitettiin työn luvussa 3.3.1. Arto Köykan kolmesta teemasta kuolema on vähiten edustettuna, koska se oli vaikea aihe sisällyttää ja uskon, että on parempiakin tilanteita tämän käsittelyyn. Kuitenkin kuolema voi esiintyä esimerkiksi keskusteltaessa Seurakuntatyö -kortin kysymyksestä ”Mikä on mielestäsi tärkeintä kristinuskossa”, joten eri teemojen käsittely riippuu paljolti pelaajista. Halusin hankekorttien ja ylipäättänsä pelin painottuvan leikillisyyteen, jota käsittelin luvussa 4.4. Pelissä tätä on huomioitu niin lempeässä grafiikassa kuin eri korttien teksteissä. Pelin testaukset luvussa 6.5 antavat viitettä tämän onnistumisesta, koska pelaajat kuvasivat peliä sanoilla: ”ei tullut tylsää”.

Jokainen hankekortti on jaoteltu johonkin toivon teemaan. Tämä on näkyvässä värivalinnassa. Päädyin loppujen lopuksi siihen, että jokainen hanke edustaa vain yhtä teema, vaikka todellisuudessa siinä voi hyvinkin ilmetä kaikki neljä. Tämä oli puhtaasti pelin mekanismia tukeva toimi, koska muuten pelistä olisi tullut liian monimutkainen ja vaikea suunnitella tasapainoiseksi. Tämä myös yksinkertaisti asiaa paremmin sisäistettäväksi.

Pelin opetuksellisen aspektin vahvistamiseksi jokainen hankekortti sisältää lyhyen kuvauksen, kuvan ja pohdittavan kysymys. Näiden ajatuksena on vahvistaa pelaajien ymmärrystä kyseisestä hankkeesta. Koen, että tällaisen tiedon lisääminen antaa mahdollisuuden pelaajille luoda omaa tarinallisuutta peliin. Erityisesti korttien kysymys lähentää kortin aihetta pelaajan omaan elämään ja luo paremman pelikokemuksen. Tällä viitataan lukuun 4.7, jossa sanotaan, että hyvä oppimispeli tarjoaa ympäristön tietojen ja taitojen oppimiselle ja avaa keskustelua laajempiin aiheisiin. Tämä myös tukee lähetyskasvatuksen tavoitetta lähetystyön merkityksen lisäämisessä, jota olen käsitellyt luvussa 3.3.3. Erityisesti hankekorttien kysymyksillä sisäistetään hankkeen merkitys, kun pelaaja peilaa sitä omaan elämäänsä. Myös kysymykset, kuten "Mikä on sinun tulevaisuuden haaveesi" tai "Mikä saa sinut tyytyväiseksi", vahvistavat nuorten minäkuvan kehittymistä, joka on oleellista erityisesti tuossa ikävaiheessa. Tätä nuoruuden ikävaihetta olen käsitellyt tarkemmin luvussa 3.1.

7.5 Avustusmerkit

Hankekorttien saavuttamiseksi pelissä on avustusmerkkejä (liite 6). Nämä avustukset toimivat pelaajille osittain muistuttajina yhteistyöstä paikallisen toimijan kanssa, mutta samalla myös muistuttavat, että merkillä ei kuvata pelkästään rahaa. Näillä merkeillä tarkoitetaan kaikkia resursseja, mitä seurakunta voi tarjota materiaalista paikallisiin kontakteihin. Päädyin resurssi-sanasta sijasta puhumaan avustuksista, koska ajattelin sen helpommin ymmärrettäväksi ja positiivisemmaksi. Avustus-käsitteen positiivisuuden lisäämiseksi merkit ovat prototyypissä sydämen muotoisia.

7.6 Pelilauta

Pelilaudassa (liite 3) olen huomionnut liikuttavuuden ja selkeyden. Hankekorttien asettaminen pelilaudan reunoille oli keino tukea pelaajien edistymisen seuraamista. Samalle se vähensi pelin osia, mikä oli erityinen toive seurakuntien työntekijöiltä. Pelilaudalla liikkumisella ja pelin ulkoasulla pyrin tukemaan visuaalisia

ja taktiileja oppijoita. Auditivisia oppijoita huomioitiin pelin tarinallisuudessa. Näitä eri oppimistyyplejä olen käsitellyt luvussa 4.3 tarkemmin.

Prototyypin pelilauta on ymmärrettävästi yksinkertainen, mutta julkaistavaan versioon on tarkoitus tulla enemmän grafiikkaa. Erityisesti toivon, että eri kyläruudut olisivat kuvitettu kuvaamaan erilaisia miljöitä. Prototyypissä tätä on kuvattu kyläruutujen erilaisina taustoina. Tämän tyyppinen grafiikka mahdollistaa jälleen pelaajien tarinallisuutta. Tällä on samanlainen vaikutus kuin hankekorttien tarkentavilla tiedoilla ja kuvilla.

7.7 Haastekortit

Haastekorttien (liite 5) idea syntyi Suomen Lähetysseuran katastrofityöstä. Oli oleellista, että pelissä ilmenisi katastrofityö, koska muuten Lähetysseuran kokonaisvaltaisesta työstä jäisi puuttumaan merkittävä osa. Katastrofityö ei voinut kuitenkaan olla hanketyyppinen, koska katastrofityön periaate on reagoida äkisti syntyneisiin tilanteisiin. Lähetysseuralla on kyllä valmiita suunnitelmia katastrofien varalta, mutta varsinaista työtä ei voida tehdä ennen katastrofitilannetta. Ennaltaehkäiseviä toimintoja otetaan huomioon riskialueilla, mutta joitain asioita ei voida välttää.

Käytännössä haastekorttien tarkoitus oli luoda arvaamattomuutta pelin kulkuun. Tällä tavoin peliin lisättiin mielenkiintoa ja haastetta. Luvussa 4.1 kirjoitan flow-ilmioistä ja siitä, että sen saavuttamiseksi tehtävän vaativuus ja omat taidot ovat tasapainossa. Koin, että haastekorteilla pelin haastavuutta pystyi säätelemään. Halutessaan haasteet olisi mahdollista poistaa. Kuitenkin peli on rakennettu siten, että haasteet lisääntyvät vasta pelin loppupuolella. Näin ollen pelaajilla on mahdollisuus oppia ymmärtämään pelin perusmekaniikkaa ennen muuntujia. Haasteet tarjoavat myös vaihtelua pelikertoihin niiden arvaamattomuudesta johtuen.

8 OPETTAVAISEN PROSESSIN LOPPUMIETINNÄT

Pitkän opinnäytetyöprosessin jälkeen on ilo ja kunnia päästä kirjoittamaan tätä lukua. Selkeyden vuoksi luku on jaettu alalukuihin. Alalukujen aiheet ovat opinnäytetyöhjeistuksista peräisin.

8.1 Tavoitteet tuli täytettyä

Koen, että olen onnistunut tavoitteiden saavuttamisessa hyvin, mutta osittain jäi vielä kehittävää. Nuorisotyön lähetyskasvatusta olen huomionnut luomalla peliin pohtivan ympäristön, jossa nuori voi oppia lähetystyöstä, mutta samalla hänelle on annettu mahdollisuus peilata asioita omaan elämäänsä. Testaamisen kautta pelin nykyinen versio osoittautui soveltuvan parhaiten toimimaan pienessä ryhmässä, jotta peliryhmiä tarvitsisi muodostaa korkeintaan pari. Näin uusien pelaajien on helpompi keskittyä ja sisäistää peli. Tämä rajaa kuitenkin pelin mahdollisuutta opetuskäytössä esimerkiksi luokkatilassa. Joten peli on loistava ajanviette ja opettavainen materiaali nuortenillassa, mutta vaatii ohjeiden ja pelin kulun yksinkertaistamista, jotta se toimisi hyvin luokkahuoneessa. Kuitenkin seurakuntien isoskoulutuskerrat ovat joustavampia kuin perinteinen käsitys luokkahuonetilanteesta, joten näen tämän soveltuvan hyvin myös seurakuntien suosituimpaan toimintamuotoon, joka käy ilmi luvussa 3.3.2. Luvussa 3.3.3 esitellyistä kristillisen kasvatuksen ulottuvuuksista koen, että ainoastaan rituaalinen ulottuvuus ei ilmene työni kautta. Tämä monipuolisuus on osoitus työni käyttökellvöllisyydestä.

Toisena tavoitteena oli nuorissa mielenkiintoa herättävä peli. Tähän suurimpana haasteena oli pelin ohjeiden sisäistäminen. Kuitenkin testit osoittivat, että sisäistettyä ohjeet peli osoittautui mielenkiintoiseksi ja sitä kuvattiin jopa intensiivisenä ja pohdintaa herättävänä. Tämä palaute tuli niin pojilta kuin tytöiltä. Vertaillen tätä luvussa 4.7 käsiteltyyn Bloomin taksonomiaan voi nähdä, että peli luokituu todella korkealle. Peli mahdollistaa pelaajille ympäristön arvioida toimintaansa ja asettaa heidät tilanteeseen, jossa he joutuvat miettimään mikä olisi yhteisen hyvän parhaaksi. Uskon, että peli myös luo mielenkiintoa luvussa 3.2 esitellyistä

turvallisuusasteista riippumatta, koska pelaajat itse määrittävät pelin henkilökohtaisuuden. Kuitenkaan kaikki eivät kiinnostuneet pelistä. Tähän varmasti vaikutti paljon sääntöjen asettelu ja ympäröivät tekijät, mutta myös pelin vaativuustaso. Pelin vakiintunut vaativuustaso esti luvussa 4.1 käsitellyn flow'n muodostumisen, koska kaikille pelaajille vaativuustaso ja oma osaaminen eivät kohdanneet. Ratkaisu tähän olisi luoda eri aloitustasoja, jotka toisivat eri haastavuusasteita peliin. Tätä keinoa on käytetty monissa hyvin arvioituissa yhteistyöpeleissä. Tästä esimerkkinä voi lukea arvostelun Kadonnut Kaupunki -lautapelistä (Saari 2013).

Seurakunnan yhteisöllisyyttä tuen pelin kautta eri tavoilla. Ensiksi pelin tematiikka vaatii vuorovaikutusta toisten pelaajien kanssa ja yhteistyötä. Kuitenkin yhteisöllisyys on enemmän kuin yhteistyötä, mutta keskinäinen vuorovaikutus kasvattaa luottamusta, joka on tärkeää yhteisöllisyyden muodostumisessa. On mahdotonta arvioida pitkän tähtäimen vaikutuksia näin lyhyen testauksen jälkeen, mutta lähtökohdassa on selkeästi esillä lisääntyminen vuorovaikutuksessa. Näen myös, että toisella tasolla tämä peli yhdistää eri työaloja, koska tässä työssä yhdistyvät konkreettisesti lähetystyö ja nuorisotyö, mutta myös käsitellään osittain diakonia-työtä, lapsityötä ja musiikkityötä. Näen, että tämän tapaisella materiaalilla on kyky murtaa entistä enemmän rajoja eri työalojen välillä.

Neljäs tavoite on vähiten toteutunut, mutta se on ollut kuitenkin kriittinen pelini kehitykseen. Nuoria olen osallistanut pelin suunnitteluun pelin testauksen kautta, koska peli on suunnattu heille. Nuorten palaute antoi selkeän suunnan työlleni. Jatkossa osallistuttaisin nuoria jo varhaisemmassa vaiheessa antamaan mielipiteitään, mutta tässä työssä se ei ollut mahdollista työn prosessin viivästymisen vuoksi ja ettei työ ollut suunnattu yhdelle alueelle.

Viides tavoite eli Suomen Lähetysseuran arvomaailman kunnioittaminen on ollut todella vahvasti läsnä työssäni. Koko työni informatiivisuus perustuu Lähetysseuran tietoihin. Varmistuakseni yhteisymmärryksestä lähetin työstämäni materiaalia Annamari Tuomelalle useamman kerran prosessin aikana. Prosessin loppuilla lähetin työni myös useammalle työntekijälle, jotta tieto olisi korrektia ja heidän näkemykseensä sopivaa. Pelini arvonäkökulma ei ole saanut lainkaan kielteistä palautetta.

8.2 Toimiva menetelmä puutteineen

Toimintatapani toimi, mutta siinä oli myös kehitettävää. Tiedonkartoittamiseni toimi hyvin. Pitkäkestoinen tiedonkartoitus mahdollisti monipuolisen informaation. Hyvää oli myös, että kirjallisen tiedon lisäksi kävin keskustelua alan ammattilaisten kanssa, joitten kautta syvensin tuntemustani. Myös kysely, jota käsittelin luvussa 6.3, toi seurakuntien näkökulmaa. Tätä kartoitusta olisi voinut tehdä nuorten kanssa työtä tekevistä ja jopa nuorista jo työn ideointi vaiheessa. Tämä olisi vahvistanut nuorten näkökulmaa työssäni. Koen kuitenkin teorian ja oman nuorisotyökokemukseni paikanneen tätä puutetta.

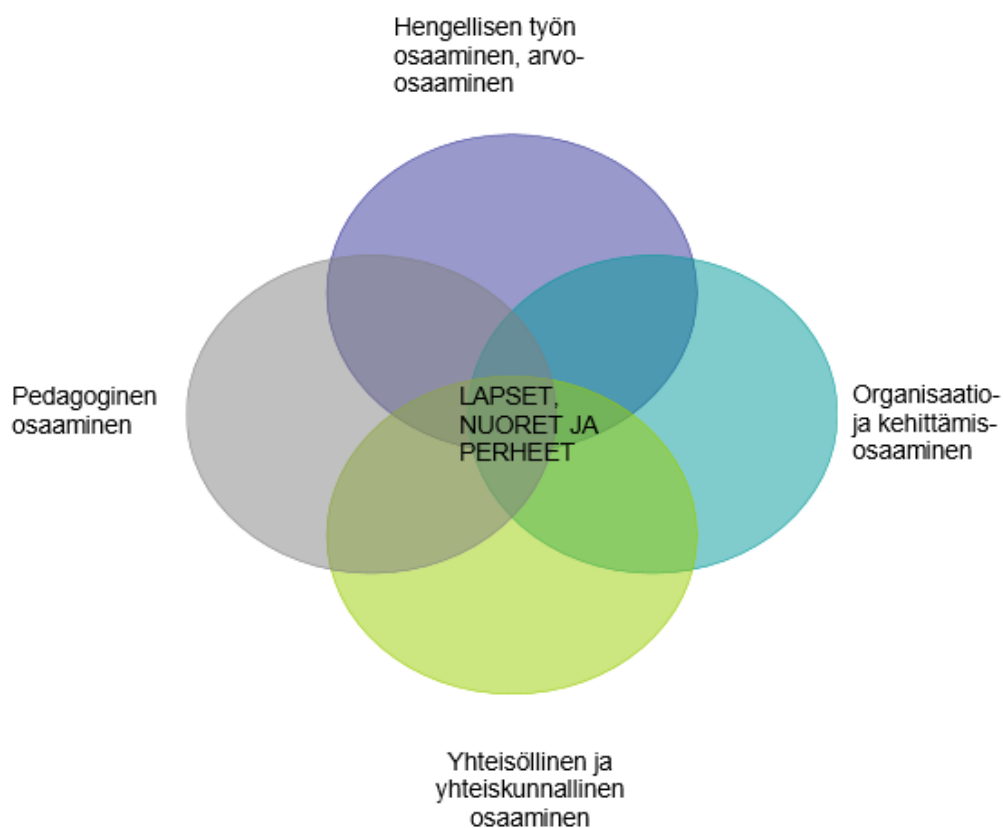
Produktin työstämisessä pyrin noudattamaan pelisuunnitelmaa, jota esittelin luvussa 4.6. Toisin sanottuna työstin ideastani prototyypin ja testasin sitä. Peliä olisi pitänyt testauttaa yleisesti useamman kerran ja erityisesti enemmän nuorten kanssa. Tämä olisi vahvistanut työni selkeyttä ja mielenkiintoa. Tähän esteenä oli haaste löytää yhteinen aika seurakuntien kanssa sekä huomaa, näin jälkikäteen katsottuna, olleeni liian arka testaamiseen. Hioin pelin kevyttä prototyyppiä pitkään ennen ensimmäisiä testausta, koska halusin sen onnistuvan. Onnekseni pelin alkuperäinen idea oli hyvä ja pystyin viimeistelemään pelini suhteellisen lyhyessä ajassa.

8.3 Ainutlaatuinen työ

Verratessani työtäni edellisiin opinnäytetöihin, joita mainitsin johdantoluvussa, huomasin, että tämän tyyppistä ei ollut aikaisemmin tehty. Työni yhtenä erikoisuutena oli, että se ei keskity yhteen lähetyskohteeseen, mutta silti testiryhmät ovat antaneet positiivista palautetta sen konkreettisesta luonteesta. Tällainen työkalu mielestäni soveltuu parhaiten eri seurakunnille, koska tarttumapintaa on paljon. Työni vahvuus on myös keskustelun luojana, koska hankkeiden kysymykset ovat useasti arkipäiväisiä, mutta kuitenkin haastavia. Kuitenkaan en pidä peliäni muita lähetyskasvatuksellisia materiaaleja poissulkevana, koska kaikkia ei tällainen peli tavoita ja tämä ei kaikkiin tilanteisiin sovellu.

8.4 Ammatillista pohdintaa

Työ tuki vahvasti kirkon nuorisotyönohjaajan ammatillisuuttani. Avaan tätä vertailemalla oppimaani Kirkon nuorisotyöntekijän ydinosaaminen -asiakirjan kanssa. Lukukokemusta helpottaakseni, alle (kuvio 3) on poimittu asiakirjasta kuvio, joka osoittaa työalan neljä eri ydinosaamisaluetta.



KUVIO 3. Kirkon nuorisotyönohjaajan ydinosaamisalueet (Kirkkohallitus 2010)

Arvo- ja hengellisen työn osaamisen alueella asiakirja listasi viisi asiaa: (1) kristillisen uskon keskeisen sisällön tuntemisen, (2) eettisen ja arvo-osaamisen, (3) diakonisen osaamisen, (4) sielunhoidollisen osaamisen ja (5) Jumalanpalveluksen, rukouksen sekä musiikin merkityksen ymmärtämisen ja kyvyn toteuttaa niitä monipuolisesti (Kirkkohallitus 2010). Näistä viidestä opinnäytetyöprosessini vahvasti eniten kahta ensimmäistä. Ensinnäkin olen syventänyt ymmärrystäni lähetystyöstä ja siitä miten se ilmenee tänä päivänä. Kohtasin prosessin aikana paljon todella keskeisiä kysymyksiä, joihin minun oli osattava antaa vastaus. Suurin näistä on ollut ehdottomasti mikä on lähetystyön tarkoitus. Lähetysseuran näkemys tähän asiaan oli yhdellä sanalla tiivistetty: kokonaisvaltaisuus. Tämän olen

itse sisäistänyt ja koen, että se soveltuu yleisestikin kaikkeen kirkon työhön. Lisäksi pelin hankekorttien kysymysten kautta olen oppinut keinoja vahvistaa nuoria miettimään esimerkiksi omaa kristillistä identiteettiään. Työni aikana jouduin paljon punnitsemaan kysymysmuotoja, jotta ne olisivat ajatuksia herättäviä, mutta samanaikaisesti kunnioittaisivat Suomen Lähetysseuran ja kirkon perusarvoja. Prosessi myös vahvisti hieman sielunhoidollista osaamista, koska yksinkertaisten tekstien ja kysymysten kautta pelaajille syntyi paikoittain paljonkin keskustelua yllättävän syvällisistä aiheista.

Pedagogisessa osaamisessa oli nostettu neljä asiaa: (1) kristillisen kasvatuksen ja kasteopetuksen osaaminen, (2) kasvun tukeminen, (3) ohjaaminen, opettaminen ja kouluttaminen sekä (4) hengellinen työ verkossa (Kirkkohallitus 2010). Näistä neljästä kolme ensimmäistä ovat vahvistuneet eniten. Opin, että kristillistä kasvatusta sekä kasvun tukemista vahvistetaan nuorten keskinäisellä vuorovaikutuksella, koska se muokkaa asian nuorten näköiseksi, mikä auttaa vuorostaan asian sisäistämässä. Työntekijänä minun on paras olla mahdollistamassa ja rohkaisemassa keskustelua, mutta antaa nuorten kollektiivisesti selvittää itse miten asian laita on. Työstämäni peli on yksi keino mahdollistaa tämä. Olen syventänyt osaamistani pelien työstämisessä ja nähnyt niiden potentiaalin nuorisotyössä, mikä tukee pedagogisen osaamisen kolmatta kohtaa. Tämän osaamisen näen hyvänä työelämässä, koska se mahdollistaa uudenlaisen tavan käsitellä asioita nuorten kanssa. Olen saanut rohkeutta ja näkemystä siitä, että itse pelin työstäminen on asia, joka voi olla todella innostavaa ja opettavaista nuorille. Näen, että tämä voisi toteutua esimerkiksi pelityöpajoissa, jossa nuoret saisivat ideoida yhdessä pelejä, luoda toteutumislle suunnitelman ja päästä mukaan itse luomisprosessiin. Idean lähtökohtana voisi olla esimerkiksi joku kristinuskosta kumpuava tematiikka. Pelillistämiseen vaaditaan käsitteen taustateorian ymmärtämistä ja kykyä löytää siitä ydinviesti minkä haluaa välittää. Näin prosessi opettaisi ihan uudella tavalla nuorille kristinuskon ytimeä antamalla mahdollisuuden soveltaa sitä oman elämän näkökulmasta. Pelin työstämiseen tarvitaan erilaisia nuoria, joten näen tämän myös tavoittavana ja kokoavana työmuotona.

(1) Sosiaalipedagoginen osaaminen, (2) kulttuurin ja perinteiden tunteminen, (3) verkostotyö, (4) monikulttuurinen toiminta, (5) rakenteellinen vaikuttaminen, (6)

viestintä- ja mediaosaaminen sekä (7) ekologisen vastuun, toiminnan ja kestävä kehityksen tukeminen ovat yhteisöllisen ja yhteiskunnallisen ydinosaamisalueen seitsemän aihetta (Kirkkohallitus 2010). Näistä erityisesti ensimmäinen on työni kautta vahvistunut. Työni on haastanut itseäni miettimään miten innostaa nuoria sekä miten luoda onnistunut yhteisöllinen hetki. Olen saanut parempaa käsitystä vuorovaikutuksen luomisesta ja pelin käytännöntestaus on antanut viitettä, että olen onnistunut tässä. Myös verkostotyöhön olen kasvattanut tuntemusta ja rohkeutta. Huomasin, että oli todella palkitsevaa esimerkiksi käydä keskusteluja eri työalojen osaajien kanssa kartoittaakseni Lähetysseuran toiminnan tuntemusta. Toista aihetta, eli kulttuurin ja perinteiden tuntemista, olen joutunut miettimään, koska pelin piti sisällöllisesti olla materiaali, jota voitaisiin hyödyntää kaikkialle Suomessa. Peli ei tästä syystä ole rajoittunut yksittäiseen lähetyskohteeseen, koska näin eri seurakuntien työntekijät pystyvät täydentämään pelin tietoa esimerkiksi kertomalla seurakunnan omista nimikkokohteista. Paikoittain pelissä myös käsitellään neljättä, viidettä ja seitsemättä aihetta, mutta ne ovat pääsääntöisesti hankekorteissa.

Organisaatio- ja kehittämisosaamisessa kasvoin paljon. Tämä osa-alue on jaoteltu viiteen aiheeseen: (1) työn koordinointiin ja organisointiin, (2) prosessi-osaamiseen, (3) tutkivaan, kokeilevaan ja arvioivaan työotteeseen, (4) kirkkoon toimintaympäristönä ja (5) persoonalliseen ja ammatilliseen kasvuun (Kirkkohallitus 2010). Työn koordinoinnissa ja organisoinnissa kehityin huomattavasti, koska olin päävastuussa työn toteutumisesta. Työ vaati kykyä olla aktiivisesti yhteyksissä eri henkilöihin, järjestää tapaamisia ja suunnitella oman aikataulutusta. Eli samalla myös persoonallinen ja ammatillinen kasvu kehittyi. Prosessin aikana pyrin parhaani mukaan saavuttamaan asettamani aikataululliset tavoitteet. Ainoa tavoite, jota en saavuttanut, oli alustavan prototyypin testaaminen kesällä 2015. Tämä viivästyminen oli itselleni hyvä oppitunti, koska se osoitti oman rajallisuuteni ja pakotti suunnittelemaan syksyni uudella tavalla. Olen kiitollinen siitä, että lähdin työstämään opinnäytetyötäni varhaisessa vaiheessa, koska näin tämä viivästyminen ei estänyt työn loppuun saattamista. Myös aikataulun tiukentaminen rajasi entistä selkeämmin työ- ja vapaa-ajan, koska tietoisesti ottamalla taukoja jaksoin paineen keskellä. Kolmanteen aiheeseen tässä osa-alueessa sain entistä enemmän rohkeutta, koska ilman testaamista ei tiedä työn todellista luonnetta.

Huomasin, että oma vahvuuteni oli testauksessa tiedostaa vaadittavat kehittämisalueet, jotta työ olisi onnistuneempi jatkossa. Olen oppinut myös yhteistyön merkityksen eri työalojen välillä, koska yksittäisellä henkilöllä ei ole kaikkea osaamista. Pelini on ollut yhdistämässä lähetystyötä ja nuorisotyötä.

Kaiken kaikkeaan, tämä työ on antanut rohkeutta ja osaamista tulevaisuuden työelämää varten. Tällä viittaan niin kirkolliseen kuin sosiaalialan työhön. On ymmärrettävää, etteivät kaikki nuorisotyöntekijän ydinosaamisalueet täytyneet tasapuolisesti tämän opinnäytetyöprosessin kautta, koska työalan kaikkea osaamista ei voi tuoda ilmi yhdessä pelissä. Tätä osaamista olen saanut niin harjoiteluista kuin muista opinnoista. Asia, joka ei mielestäni ilmene ydinosaamisalueissa, mutta jonka itse näen mainitsemisen arvoisena, on ulkopuolisen tuen hyödyntäminen. Työni on rohkaissut ja opettanut etsimään materiaalia eri kanavien kautta ja hyödyntämään sitä omassa työssä. Tämä rikastaa omaa työtäni ja auttaa niissä tilanteissa, joissa en koe olevani vahvimmillani.

8.5 Uusia peli-ideoita ja muita tulevaisuuden opinnäytetöitä

On paljon muitakin keinoja miten eri kasvatusaloja voitaisiin tukea pelien kautta. Näen, että peli voisi olla entistä konkreettisemmin työväline esimerkiksi seurakuntalaisten aktiivisuuden lisäämiseksi. Ideoin, että tämä voisi olla jotain samantyyppistä kuin amerikkalainen elokuva-alan opiskelijoille suunnattu Reality -peli (SCA Reality 2011). Pelin mekaniikkaan en ole tarkemmin syventynyt, mutta perusperiaatteeltaan pelissä liitetään sopivia kortteja yhteen ja luodaan lyhytelokuvan idea, josta saa pisteitä, jos toteuttaa oikeasti tämän elokuvan. Näen, että tämän soveltaminen voisi todella lisätä nuorten aktiivisuutta seurakunnassa, koska peli antaisi ideoita esimerkiksi eri tempauksiin. Näen hyvänä, ettei itse peli ole toiminnan tarkoitus, vaan se, että se aktivoi nuoria. Tällaisia pelejä löytyy eri alueista, mutten en ole vielä törmännyt kirkolliseen tai edes sosiaalipuolen versioon. Yleensä yksinkertainen idea on paras niin kuin voi huomata esimerkiksi The Creative Hub -yhtiön (2015) suosituissa tarinoita ideoivassa Rory's Story Cubes -nopissa sekä suunnitteluun innostavassa The Extraordinaries -pelissä. En itse ollut suunnitellut lautapelejä ennen tätä työtä ja huomasin, ettei se loppupeleissä

ollut ylitsepääsemätöntä. Paljon materiaalia on tarjolla tukemaan vasta-alkajia. Esimerkiksi opinnäytetyönprosessin loppuvaiheissa tutustuin pelisuunnittelijan ja yliopiston professorin Jesse Schellin (2014) tekemään A Deck of Lenses -korttipakkaan. Tämän korttipakan tarkoitus on tukea pelillisin keinoin pelien kehittäjiä. En valittavasti pystynyt hyödyntämään tätä pakkaa oman pelini kehityksessä, mutta materiaali vaikuttaa todella laadukkaalta ja on saanut hyviä arvosteluja esimerkiksi Amazonissa (2014).

Toinen idea olisi kehittää edellisessä luvussa mainittua pelityöpajaideaa. Pelin kehittämisprosessi on todella opettavainen mahdollisuus. Tämä myös aktivoisi nuoria toimimaan seurakunnassa uudella tavalla. Työ tekisi nuorisotyöstä entistä nuorekkaamman ja heidän elämänsä kysymyksiä pohtivan. Tämä voisi olla myös yksi tapa tukea kristillistä pelitapaa nuorissa. Tähän liittyen olen aikaisemmin yhdessä kurssitoverin kanssa kirjoittanut artikkelin Verkkonuorisotyön valtakunnallisen kehittämisskeskuksen viikon näkökulmaan (Berg & Rantamäki 2015).

Tutkimuksellisista ideoista tulee mieleen, että olisi mielenkiintoista kartoittaa kirkon työntekijöiden näkökulmia ja seurakuntien toimivia käytäntöjä kestävästä yhteistyön luomisesta kirkon eri työalojen välillä. Tämä on oleellinen aihe seurakuntien varojen vähentyessä ja uskon, että esimerkiksi Kirkontutkimuskeskus voisi mielellään toimia yhteistyökumppanina tässä asiassa. Huomasin työni alkukartoituksen ja oman kokemukseni perusteella, että esimerkiksi työstämäni peli tuli tarpeeseen lähetys- ja nuorisotyön yhteistyössä, joka paikoittain on todella vähäistä.

LÄHTEET

- Aalberg, Veikko & Siimes, Martti 2010. Lapsesta aikuiseksi : nuoren kypsyminen naiseksi tai mieheksi. 2. painos. Helsinki: Nemo.
- Aalto, Mikko 2000. Ryppäästä ryhmäksi : turvallisen ryhmän rakentaminen. Tampere: My Generation Oy.
- ACT Alliance 2015. About. Viitattu 9.11.2015. <http://actalliance.org/about/>.
- Ahonen, Risto A. 2014. Tulevaisuuden kirkko. Helsinki: Suomen Lähetysseura.
- Ahonen, Risto; Helminen, Erkki; Kemppe-Repo, Eeva; Laine, Markku; Mauranen, Kirsti; Paunonen, Seikku; Sääksi, Tuula & Mäkelä, Jaakko i.a.. Lähetys: Yhteinen usko – yhteinen tehtävä : Suomen Lähetysseuran teologiset periaatteet ja yhteistyön linja. Helsinki: Suomen Lähetysseura. Viitattu 22.2.2015.
https://www.suomenlahetysseura.fi/ls_fi/?__EVIA_WYSIWYG_FILE=6930
- Amazon 2014. The Art of Game Design: A Deck of Lenses, Second Edition. Viitattu 19.11.2015. http://www.amazon.com/The-Art-Game-Design-Edition/dp/0692288872/ref=pd_bxgy_14_img_2?ie=UTF8&refRID=1Q152GXY34ZEZNRJRSYDV
- Berg, Anton & Rantamäki, Petteri 2015. Kristillinen tapa pelata – videopelien luomat mahdollisuudet seurakunnan nuorisotyölle. Viikon näkökulma 4.5. Verke. Viitattu 25.10.2015.
<http://www.verke.org/ajankohtaista/viikon-nakokulma/item/503-kristillinen-tapa-pelata-videopelien-luomat-mahdollisuudet-seurakunnan-nuorisotyolle>
- Erilaisten oppijoiden liitto 2010. Tarinoita oppimisesta ja opettamisesta. Viitattu 29.9.2015. http://www.erilaistenoppijoidenliitto.fi/wp-content/uploads/2012/02/Oppimistyyliit-Opetuksessa-_LS1_2010_uusi.pdf
- Frilander, Timo 2015. Katastrofityön koordinaattori, Suomen Lähetysseura. Helsinki. Henkilökohtainen tiedonanto 7.5.

- Gröhn, Petra 2012. Kenian aarteet : kolme toiminnallista lähetysnäyttelyä lapsille ja nuorille. Diakonia-ammattikorkeakoulu. Diak Etelä, Kauniainen. Sosiaalialan koulutusohjelma. Opinnäytetyö.
- Haastettu kirkko 2012. Suomen evankelis-luterilainen kirkko vuosina 2008–2011. Kirkon tutkimuskeskuksen julkaisuja 115. Tampere: Kirkon tutkimuskeskus.
- Hiltunen, Paula i.a. Lähetyskasvatus. Teoksessa Paula Hiltunen & Pirjo Lehtonen-Inkinen (toim.) Lähetyskasvatuksen pohdintaa. Viitattu 4.2.2015.
https://www.suomenlahetysseura.fi/ls_fi/media/www/lahetysseura/missio_aineistopankki/seurakuntien_lapsi__ja_nuorisotyon_materiaalit/pohdintaa_lahetyskasvatuksesta?__EVIA_MEDIA_PATH_DOWNLOAD
- Huhta, Ilkka 2008. Suomalaisuusaate ja Suomen Lähetysseuran synty. Teoksessa Liisa Hovila-Helminen (toim.) Uskoa teoiksi 150 vuotta : Suomen Lähetysseura 1859–2009. Helsinki: Suomen Lähetysseura 19–28.
- Itä-Suomen yliopisto i.a.. Tunnistatko oppimistyyliä?. Viitattu 29.9.2015.
<http://www.uef.fi/web/aducate/oppimistyyliet>
- Jyväskylän yliopisto i.a.. Bloomin taksonomia. Viitattu 26.10.2015.
<https://koppa.jyu.fi/avoimet/mit/oppimisesta-ja-opettamisesta/bloomin-taksonomia>
- Jyväskylän yliopiston kielikeskus i.a.. Oppimistyyliet. Viitattu 29.9.2015.
<https://kielikompassi.jyu.fi/opioppimaan/oppimistyyliet.htm>
- Järvilehto, Lauri 2014. Hauskan oppimisen vallankumous. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Kangas, Marjaana 2014. Leikillisyyttä peliin. Teoksessa Leena Krokfors, Marjaana Kangas & Kaisa Kopisto (toim.) Oppiminen pelissä : Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino. 73–92.
- Kangas, Marjaana; Vesterinen, Olli & Krokfors, Leena 2014. Johdanto. Teoksessa Leena Krokfors, Marjaana Kangas & Kaisa Kopisto (toim.) Oppiminen pelissä : Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino. 15–22.

- Kauppila, Reijo A. 2007. Ihmisen tapa oppia : johdatus sosiokonstruktiviseen oppimiskäsitykseen. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Kauppinen, Laura 2010. VillageLife : Suomen Lähetysseuran verkkopalvelun hyödyntäminen kirkon nuorisotyön välineenä. Diakonia-ammattikorkeakoulu. Diak Etelä, Helsinki. Sosiaalialan koulutusohjelma. Opinnäytetyö.
- Kirkkohallitus 2010. Kirkon nuorisotyöntekijän ydinosaaminen. Piispainkokouksen hyväksymä 14.–15.9.2010.. Viitattu 16.11.2015. [http://sakasti.evl.fi/sakasti.nsf/0/F69989152F5F3B0AC2257744002BF5ED/\\$FILE/nuorisott_yo.pdf](http://sakasti.evl.fi/sakasti.nsf/0/F69989152F5F3B0AC2257744002BF5ED/$FILE/nuorisott_yo.pdf)
- Kirkkohallitus i.a.. Kirkon lähetysjärjestöjen ja Kirkon Ulkomaanavun yhteistyösopimuksia kansainvälisten kristillisten järjestöjen kanssa. Viitattu 9.11.2015. <http://sakasti.evl.fi/sakasti.nsf/sp?open&cid=Content495088>.
- Kirkkojärjestys 1991/1055, 8.11.1991. Viitattu 24.1.2015.
- Kirkkolaki 1993/1054, 26.11.1993. Viitattu 29.3.2015.
- Kirkon tiedotuskeskus i.a. Lähetystyo. Viitattu 24.1.2015. <http://www.evl2.fi/sanasto/index.php/L%C3%A4hetysty%C3%B6>
- Koskinen, Antti; Kangas, Marjaana & Krokfors, Leena 2014. Oppimispelien tutkimus pedagogisesta näkökulmasta. Teoksessa Leena Krokfors, Marjaana Kangas & Kaisa Kopisto (toim.) Oppiminen pelissä : Pelit, pelillisyyt ja leikillisyyt opetuksessa. Tampere: Vastapaino. 23–37.
- Köykkä, Arto 2005. Rakkaus, Jumala ja kuolema – ehdotus nuorisotyön teologiaksi. Teoksessa Terhi Paananen ja Hans Tuominen (toim.) Nuorisotyön käsikirja. Helsinki: Kirjapaja. 21–34.
- Köykkä, Arto 2014. Nuorisotyön alkeet ja jatko. Helsinki: Lasten Keskus & Kirjapaja.
- Laitala, Teija & Mrcela Saara 2009. Kuuletko kutsun? lähetyskasvatusmateriaalia kristilliseen nuorisotyöhön. Diakonia-ammattikorkeakoulu. Diak Etelä Kauniainen. Sosiaalialan koulutusohjelma. Opinnäytetyö.
- Linnanen, Jere 2014. Mistä on oppimispeli tehty? Oma tietä etsimässä – oppimispeli ja sen tausta. Teoksessa Leena Krokfors, Marjaana

- Kangas & Kaisa Kopisto (toim.) Oppiminen pelissä : Pelit, pelillisyyys ja leikillisyyys opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 276–282.
- Looney, Andrew 2011. How I Design a Game. Teoksessa Mike Selinker (toim.) The Kobold guide to Board Game Design. Kirkland, WA: Open Design. 34–41.
- Manninen, Tony 2007. Pelinsuunnittelijan käsikirja : Ideasta eteenpäin. Tallinna: Rajalla.
- Mantere, Raila 2015. Rekrytointikoordinaattori, Suomen Lähetysseura. Helsinki. Henkilökohtainen tiedonanto ja luentotallelle lähetystyöntekijöiden hakuprosessista 10.4.
- Markkanen, Eeva-Liisa 2012. Kuulun! Välineitä ryhmän toiminnan tukemiseen. Helsinki: Mannerheimin Lastensuojeluliitto.
- Marttila, Hanna & Niemistö, Pasi 2008. Missiona maailma : lähetysaiheinen lautapeli nuorisotyöhön. Diakonia-ammattikorkeakoulu. Diak Etelä, Kauniainen. Sosiaalialan koulutusohjelma. Opinnäytetyö.
- Mod, Mia & Sirviö, Sanni 2011. Minä maailmalle ja maailma minulle : lähetystapahtuma nuorille ja nuorille aikuisille. Diakonia-ammattikorkeakoulu. Diak Itä, Pieksämäki. Sosiaalialan koulutusohjelma. Opinnäytetyö.
- Muhonen, Mervi & Tirri, Kirsi 2008. Mitä on kristillinen kasvatus? . Teoksessa Jouko Porkka (toim.) Johdatus kristilliseen kasvatukseen. Helsinki: Lasten Keskus / LK-kirjat 63–82.
- Mäyrä, Frans & Ermi, Laura 2014. Pelaajabarometri 2013 : mobiilipelaamisen nousu. TRIM Research Reports 11. Tampere: Tampereen Yliopisto. <http://tampub.uta.fi/handle/10024/95150>.
- Nordisk Film 2014. Jaettu pelikokemus. Pohjoismainen tutkimus. Viitattu 18.2.2015.
<http://mb.cision.com/Public/5785/9724179/acb9c6d35884c8c6.pdf>
- Notko, Anneli 2015. Henkilöstöasiainhoitaja, Suomen Lähetysseura. Helsinki. Sähköpostiviestit 9.4. & 20.4. Vastanottoja Anton Berg.
- Nuorisolaki 2006/72, 27.1.2006. Viitattu 31.3.2015.
- Nurmi, Jari-Erik; Ahonen, Timo; Lyytinen, Heikki; Lyytinen, Paula; Pulkkinen, Lea & Ruoppila, Isto 2014. Ihmisen psykologinen kehitys. 5. painos. Jyväskylä: PS-kustannus.

- Paananen, Terhi 2005. Nuorteniltojen puolesta. Teoksessa Terhi Paananen ja Hans Tuominen (toim.) Nuorisotyön käsikirja. Helsinki: Kirjapaja, 109–118.
- Piironen, Tiina 2007. Ohjaajan opas : lasten osallistavien ryhmien ohjaamiseen. Kuunnelkaa meitä – Lasten osallisuushanke 2006–2007. Helsinki: Kuunnelkaa meitä –hanke. Viitattu 6.2.2015. Osoitteessa: <http://www.munvuoro.fi/materiaalit/ohjaajan-materiaalit/>
- Porkka, Jouko 2004. On kunnia olla isonen : Suomen evankelis-luterilaisen kirkon isostoiminta 2000-luvun alussa. Kirkkohallituksen julkaisuja 2004:10. Helsinki: Kirkkohallitus
- Raamattu. Suomen evankelis-luterilaisen kirkon kirkolliskokouksen vuonna 1992 käyttöön ottama suomennos. Helsinki: Kirjapaja.
- Roll D6 Games i.a. Pelinsuunnittelun vaiheet. Viitattu 13.2.2015. <http://www.rolld6.com/pelikehittajalle/pelinsuunnittelun-vaiheet/>
- Saari, Mikko 2013. Peliarvostelut : Kadonnut kaupunki. Viitattu 24.10.2015. <http://www.lautapeliopas.fi/peliarvostelut/kadonnut-kaupunki/>
- SCA Reality 2011. Reality Card Demo. Viitattu 25.10.2015. https://youtu.be/Z5_OteviFok
- Schell, Jesse 2014. The Art of Game Design: A Deck of Lenses. 2. painos. Pittsburgh: Schell Games.
- Spencer, Stephen 2011. SCM Studyguide to Christian Mission. London: SCM press.
- Suomen ev.lut. kirkko 2008. Nuoret innostuivat Lähetyseuran uudelta lähetysnäyttelystä. Viitattu 16.1.2015. <http://evl.fi/EVLUutiset.nsf/Documents/494204E7152CD420C22573E8003C91CB?OpenDocument&lang=FI>
- Suomen ev.lut. kirkko i.a.. Lähetyksen sanoma on viesti Jumalan rakkaudesta. Viitattu 4.5.2015. <http://evl.fi/EVLfi.nsf/Documents/2BBCF1BAB2917F46C2256FEA003E4B45>
- Suomen Lähetyseura 2011a. Arvot ja strategia. Viitattu 18.1.2015. https://www.suomenlahetyseura.fi/ls_fi/www/lahetyseura/etusivu/suomen_lahetyseura/arvot_ja_strategia/

Suomen Lähetysseura 2011b. Katastrofityö. Viitattu 21.4.2015.

https://www.suomenlahetysseura.fi/ls_fi/sivut/tyomme/katastrofityo/

Suomen Lähetysseura 2011c. Katastrofityö vuonna 2013. Viitattu 21.4.2015.

https://www.suomenlahetysseura.fi/ls_fi/sivut/tyomme/katastrofityo_vuonna_2013/

Suomen Lähetysseura 2011d. Kehitysyhteistyö. Viitattu 21.4.2015.

https://www.suomenlahetysseura.fi/ls_fi/sivut/tyomme/kehitysyhteistyo/

Suomen Lähetysseura 2011e. Kirkollinen työ. Viitattu 21.4.2015.

https://www.suomenlahetysseura.fi/ls_fi/sivut/tyomme/kirkollinen_tyo/

Suomen Lähetysseura 2011f. Kustannusliike. Viitattu 16.1.2015.

https://www.suomenlahetysseura.fi/ls_fi/sivut/suomen_lahetysseura/kustannusliike/

Suomen Lähetysseura 2011g. Suomen Lähetysseura. Viitattu 18.1.2015.

https://www.suomenlahetysseura.fi/ls_fi/sivut/suomen_lahetysseura/

Suomen Lähetysseura 2011h. Lähetystyö on globaalin kirkon arkityötä. Viitattu 28.9.2015. http://suomenlahetysseura.fi/ls_fi/sivut/tyomme/

Suomen Lähetysseura 2011i. Tätä on kokonaisvaltainen lähetystyö. Viitattu 21.4.2015.

https://www.suomenlahetysseura.fi/ls_fi/sivut/tyomme/tata_on_kokonaisvaltainen_lahetystyo/

Suomen Lähetysseura 2011j. Töihin ulkomaille. Viitattu 13.4.2015.

http://suomenlahetysseura.fi/ls_fi/sivut/suomen_lahetysseura/tyopaikat/toihin_ulkomaille/

Suomen Lähetysseura 2011k. Vaikuttamistyö. Viitattu 21.4.2015.

https://www.suomenlahetysseura.fi/ls_fi/sivut/tyomme/vaikuttamistyo/

Suomen Lähetysseura 2012. Tasaus-kampanjalla tasataan naisten taakkaa. Viitattu 4.5.2015.

https://www.suomenlahetysseura.fi/ls_fi/sivut/uutiset/tasaus_kampanjalla_tasataan_naisten_taakkaa/

- Suomen Lähetysseura 2013a. Lähetysseuran kotimaantyo uudistuu. Viitattu 24.1.2015.
http://www.suomenlahetykseura.fi/ls_fi/sivut/uutiset/lahetykseuran_kotimaantyo_uudistuu/
- Suomen Lähetysseura 2013b. Tasaus-kampanja tarttuu ihmiskauppaan. Viitattu 4.5.2105.
https://www.suomenlahetykseura.fi/ls_fi/sivut/uutiset/tasaus_kampanja_tarttuu_ihmiskauppaan/
- Suomen Lähetysseura 2014a. Suomen Lähetysseuran kehitysyhteistyö luotettavaa ja tuloksellista. Viitattu 4.5.2015.
https://www.suomenlahetykseura.fi/ls_fi/sivut/uutiset/suomen_lahetykseuran_kehitysyhteistyö_luotettavaa_ja_tuloksellista/
- Suomen Lähetysseura 2014b. Vuosiraportti 2013. Suomen Lähetysseuran vuosiraportti 2013 155. toimintavuosi. Verkkojulkaisu.
https://www.suomenlahetykseura.fi/ls_fi/?__EVIA_WYSIWYG_FILE=32995
- Suomen Lähetysseura i.a.a. Kehitysyhteistyöohjelma 2011–2016. Viitattu 4.5.2015.
http://www.suomenlahetykseura.fi/ls_fi/?__EVIA_WYSIWYG_FILE=11358
- Suomen Lähetysseura i.a.b. Kokonaisvaltainen lähetystyö – toivon tiekartta. Viitattu 11.9.2015.
https://www.suomenlahetykseura.fi/ls_fi/?__EVIA_WYSIWYG_FILE=44159
- Suomen Lähetysseuran kustannusliike 2014. Tuoteluettelo 2014–2015. Esittely. Viitattu 16.1.2015. Osoitteessa:
https://www.suomenlahetykseura.fi/ls_fi/sivut/suomen_lahetykseura/kustannusliike/
- Tasaus i.a.. Uraauurtavaa työtä unohdettujen puolesta. Viitattu 4.5.2015.
<http://www.tasaus.fi/uraauurtavaa-tyota-unohdettujen-puolesta/>
- The Creative Hub 2015. We are the Creative Hub. Viitattu 19.11.2015.
<http://www.creativityhub.com/>

- Thitz, Päivi 2013. Seurakunta osallisuuden yhteisönä. Diakonia-ammattikorkeakoulun julkaisuja A. Helsinki: Diakonia-ammattikorkeakoulu.
- Timonen, Antti 2014. Alkuseurakuntien apuna : Lautapeli seurakuntien nuorisotyöhön. Diakonia-ammattikorkeakoulu. Kauniaisten toimintapiste. Sosiaalialan koulutusohjelma. Opinnäytetyö.
- Tuomela, Annamari 2015. Koulu- ja oppilaitostyön koordinaattori, Suomen Lähetysseura. Helsinki. Sähköpostiviesti 16.–17.2. Vastaanottaja Anton Berg. Tuloste tekijän hallussa.
- Tähkäpää, Ari; Taavitsalainen, Tiina; Lehtinen, Katja; Kallinen, Eija; Ojala, Sami; Jutila, Juha; Syrjä-Turpeinen, Sirpa; Tukeva, Pekka & Lampenius Simon (toim.) 2012. Nuoret seurakuntalaisina. Helsinki: Kirkkohallitus.
- Vesterinen, Olli & Mylläri, Jarkko 2014. Peleistä pelillisyyteen. Teoksessa Leena Krokfors, Marjaana Kangas & Kaisa Kopisto (toim.) Oppiminen pelissä : Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino. 23–37.
- Vettenranta, Janetta 2015. Ulkomaan kirkollisen työn koordinaattori, Suomen Lähetysseura. Helsinki. Henkilökohtainen tiedonanto ja materiaalin lähettäminen sähköpostitse 6.5.
- Vuorela, Ville 2007. Pelintekijän käsikirja. Helsinki: BTJ Finland Oy.
- Vänskä, Vuokko 2014. Piispa Peura Kansanlahetyspäivillä: Lähetys on kristityn tapa elää. Viitattu 19.11.2015. <http://uusitie.com/piispa-peura-kansanlahetyspaivilla-lahetys-on-kristityn-tapa-elaa/>.
- Yeung, Anne Birgitta 2006. Uskonto ilmiönä : Uskonnollisuuden tila ja tulevaisuus. Viitattu 26.10.2015. <http://www.teologia.fi/artikkelit/uskonto-ilmiona/94-uskonnollisuuden-tila-ja-tulevaisuus>

LIITE 1: KYSELYLOMAKE SEURAKUNNAN TYÖNTEKIJÖILLE

Hei

Olen Diakonia-ammattikorkeakoulun opiskelija Kauniaisten toimipisteestä. Teen opinnäytetyötä, joka on lähetyskasvatuksellinen lautapeli seurakunnan rippikoulun jälkeisen nuorisotyöhön. Perustana työlleni toimii Suomen Lähetysseuran Yhdessä maailmassa –lähetysnäyttely ja Lähetysseura on myös yhteistyötoihoni. Lähetysseuralta saamani tietojen mukaan teillä on kokemusta tuosta edellä mainitusta lähetysnäyttelystä. Näin ollen haluan muutamalla kysymyksellä kartoittaa mielipidettänne näyttelyn teemojen soveltamisesta lautapelin muotoon.

Pelini tavoitteet ovat samat, kuin alkuperäisessä lähetysnäyttelyssä, eli lähetystietoisuuden lisääminen ja arvokeskustelun luominen. Näiden lisäksi tavoitteena on pyrkiä tukemaan seurakunnan nuorten ryhmäytymistä sekä luomaan heille mielekästä ja opettavaista toimintaa. Peli on kooltaan helposti kuljetettava ja sitä on tarkoitus pelata itsenäisesti. Pelaamisen yksityiskohdat ovat vielä suunnitteluvaiheessa, mutta tarkoituksena on luoda yhteistyöpeli.

Pelin toteutus on vielä alkuasteilla ja näin ollen toivon, että voisitte auttaa työtäni vastaamalla muutama kysymykseen. Vastauksenne tulevat todelliseen tarpeeseen pelin kehittämisessä. Lyhytkin vastaus riittää.

1. Miten hyödylliseksi näette tämän lautapelin seurakuntanne nuorisotyössä?
2. Onko teillä jo kokemusta aikaisemmin tämän kaltaisesta pelistä? Jos on, niin mistä pelistä oli kyse ja miten hyvin se toimi mielestänne?
3. Mitkä ovat keskeisimmät teemat käsitellessänne lähetystyötä nuorten parissa?
4. Mitä erityisesti toivotte, että lautapeliin ammennetaan lähetysnäyttelystä?
5. Muita huomioita tai kysymyksiä tekijälle

Toivon, että pystyisitte vastaamaan sähköpostiviestiini viimeistään perjantaina 10.4.2015.

Paljon kiitoksia jo etukäteen ja hyvää kevään jatkoa!

Ystävällisin terveisin,

Anton Berg

D33nsosn

Sosionomi (AMK) + kirkon nuorisotyönohjaaja –virkakelpoisuus

Diakonia-ammattikorkeakoulu

LIITE 2: PELINSÄÄNNÖT

1

YHDESSÄ MAAILMASSA -LAUTAPELI

PELIN KUVAUS

Tarkoituksenanne pelissä on tukea ja kehittää lähetyskohdetta yhteistyössä paikallisen kirkon kanssa. Määränpäänä on luoda monipuolista ja kestävää työtä yhden työkauden (24 kuukautta) aikana. Kerätkää yhdessä mahdollisimman paljon pisteitä. Varautukaa matkan varrella tuleviin haasteisiin!

TAUSTATARINA

Olette Suomen Lähetysseuran työryhmä lähetyskohteessa. Olette jo jonkin aikaa valmistautuneet tähän työtehtävään. Matkanne alkoi Lähetysseuran avoimesta työtarjouksesta, jota haitte. Tämän jälkeen teitä on haastateltu ja testattu miten sovelutte uuteen ympäristöön. Olette osoittautuneet olevan fyysisesti ja henkisesti valmiita kohtaamaan uutta kulttuurista ja uskonnollista ympäristöä. Teillä on riittävä kielitaito ja yli kahden vuoden työkokemus alaltanne takana. Koska hakuprosessinne sai vihreätä valoa, pääsitte mukaan kirkon kansainväliseen erikoistumiskoulutukseen. Tämä useamman kuukauden kestävä koulutus on tarjonnut teille uusia eväitä kohdata ihmisiä ja olette oppineet paremmin myös tuntemaan kohdettanne. Nyt koulutus on kuitenkin takana, rokotukset ja viisumit hoidettu, laukut pakattu ja olette valmiina lähtöön!

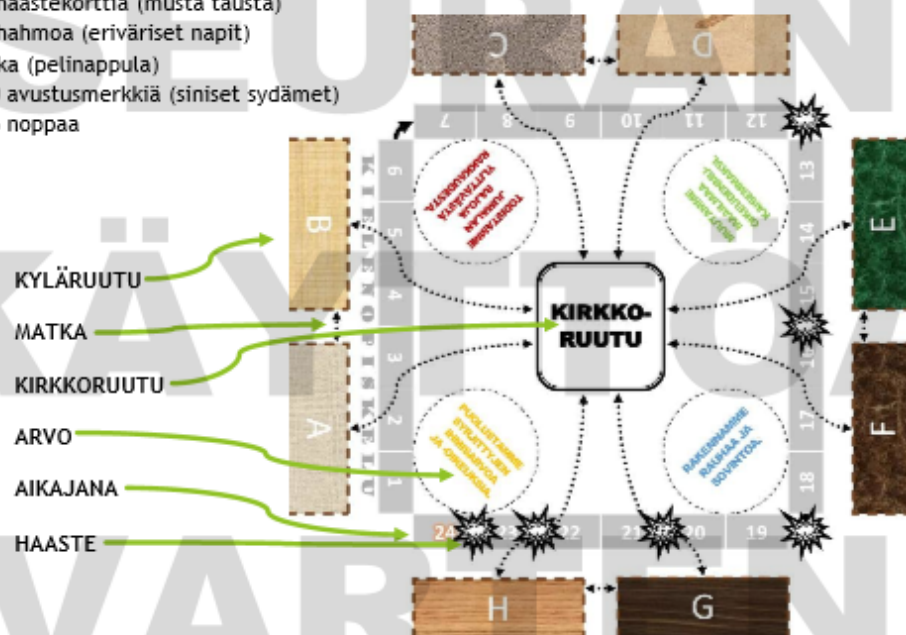
Onnea ja Jumala teitä siunatkoon!

PELAAJIEN MÄÄRÄ JA IKÄ

2-6 pelaajaa, 14 +

SISÄLTÖ

- Pelilauta
- 32 hankekorttia (sininen tausta)
- 6 haastekorttia (musta tausta)
- 6 hahmoa (eriväriset napit)
- Aika (pelinappula)
- 20 avustusmerkkiä (siniset sydämet)
- 16 noppaa



VALMISTELUT

- Asettakaa lauta keskelle pöytää.
- Sekoittakaa hankekortit ja asettakaa ne kuvapuoli alaspäin laudan viereen.
- Sekoittakaa haastekortit ja asettakaa ne kuvapuoli alaspäin laudan viereen.
- Asettakaa avustusmerkit laudan viereen.
- Valitse itsellesi hahmo ja aseta se kirkkoruutuun.
- Asettakaa aikajanan ensimmäiseen ruutuun aika.
- Asettakaa nopat laudan viereen. Noppia käytetään myöhemmin muun muassa pisteenlaskussa.

PELINKULKU

Valitkaa aloittava pelaaja, jonka jälkeen vuorot kiertävät myötäpäivään.

Jokaisella vuorolla teette vuorotellen toimintoja alla olevan mukaisesti.

Kun jokainen on pelannut vuoronsa, siirretään aikaa yhden ruudun eli kuukauden verran eteenpäin. Tätä toistetaan pelin loppuun asti.

Alla oleva taulukko kertoo toimintojen enimmäismäärän yhden vuoron aikana riippuen pelaajien määrästä. HUOM! Siirtyminen tulee mahdolliseksi vasta vaiheessa 2.

	2 pelaajaa	3 pelaajaa	4 pelaajaa	5 pelaajaa	6 pelaajaa
Toiminnot	3	2	2	1	1
Siirtymiset	2	2	1	2	1

Peli on jaettu kahteen vaiheeseen.

VAIHE 1: KIELENOPISKELU (KUUKAUDET 1-6)

Suomen Lähetysseuran työntekijöinä aloitatte ensimmäisen työkauteenne opiskelemalla paikallista kieltä kohdemaassa. Yleisesti tämä vaihtelee 4-24 kuukauteen, mutta teidän kohdalla se kestää enintään 6 kuukautta. Kielenopiskelun ohella keräätte avustusta kirkolta ja tutustutte kirkon tarjoamiin hankkeisiin.

PELATTAVAT TOIMINNOT

- AVUSTUKSEN VASTAANOTTO: nosta 1 avustusmerkki eteesi pöydälle.
- HANKKEISIIN TUTUSTUMINEN: nosta 2 hankekorttia ja valitse niistä toinen eteesi pöydälle kuvapuoli ylöspäin ja laita toinen nostopakan pohjalle. Kortteja saa olla pelaajalla kerrallaan korkeintaan 3. Noston jälkeen ylimääräiset kortit laitetaan nostopakan pohjalle.

KIELITESTI

Kieli on olennainen kommunikoimisen väline ja sitä ei voi koskaan opiskella tarpeeksi. Kuitenkin vaiheessa 1 voitte jokaisen vuoron päätteeksi yrittää siirtyä suoraan seuraavaan vaiheeseen tekemällä KIELITESTIN.

- **HYVÄKSYTTY TULOS:** Heität silmäluvun, joka on sama tai vähemmän kuin nykyinen aika. Palkkioksi suorita välittömästi kielenopiskelun loppuun (6. kuukausi) jäljellä olevien kuukausien verran toimintoja ja siirry seuraavalla kierroksella vaiheeseen 2.
- **HYLÄTTY TULOS:** Heität silmäluvun, joka on enemmän kuin nykyinen aika. Menetät kielitestin loppumiseen jäljellä olevan ajan verran avustusmerkkejä / hankekortteja. Luovu kaikista, jos omistat vähemmän kuin vaaditaan.

ESIMERKKI AIKA ON KOHDASSA 4	
HYVÄKSYTTY: 1, 2, 3 tai 4 PALKKIO: 2 toimintoa	HYLÄTTY 5 tai 6 MENETYS: 2 hanketta/ avustusta

JOKAINEN ON SUORITTANUT KIELITESTIN ILMAN NOPAN HEITTOA, KUN AIKA SIIRTYY 7. KUUKAUTEEN.

VAIHE 2: VARSINAINEN TYÖ (KUUKAUDET 7-24)

Lähetysseuran työ on monipuolista ja aina yhteistyökumppanin kanssa toteutuvaa työtä. Lähetysseuran työntekijöinä teidän ensisijainen tehtävä on olla jakamassa asiantuntijuutta. Kirkko tarjoaa teille hankkeita ja avustusta. Kohdemaassa on kahdeksan kylää, jotka on merkitty kirjaimilla A-H.

SIIRTYMINEN

Siirrä hahmoasi yhden matkan verran joko kirkkoruudusta kyläruutuun tai päinvastoin. Jokaisella kylällä on myös viereinen kylä mihin voit siirtyä. Yllä olevasta taulukosta näet siirtymien määrän vuoron aikana. Siirtymiset voidaan tehdä ennen tai jälkeen toiminnon.

PELATTAVAT TOIMINNOT

VAIN KIRKKORUUDUSSA

- AVUSTUKSEN VASTAANOTTO: nosta 1 avustusmerkki eteesi pöydälle.
- HANKKEISIIN TUTUSTUMINEN: nosta 2 hankekorttia ja valitse niistä toinen eteesi pöydälle kuvapuoli ylöspäin. Ylimääräinen laitetaan nostopakan pohjalle. Kortteja saa olla pelaajalla kerrallaan korkeintaan 3. Noston jälkeen ylimääräiset kortit laitetaan nostopakan pohjalle.

VAIN KYLÄRUUDUSSA

- HANKKEEN SIJOITTAMINEN: maksa hankekortin ylälaidassa oleva summa ja aseta kortti kyläruutuun, jossa olet. Hankkeet sijoitetaan kyläruutuun numerojärjestyksessä (1, 2, 3, 4) pienimmästä alkaen. Näin kylään sijoitetaan korkeintaan neljä erihintaista hanketta. Asettaessasi hankekorttia lue ääneen hankekortin teksti ja vastaa kortin kysymykseen. Luovuus on aina plussaa! Muut pelaajat täydentävät halutessaan.

Jokainen hankekortti on väriltään sama kuin jokin pelilaudan arvoista. Hankkeen hinta kertoo hankkeesta saatavat pisteet. Merkitkää kerryttämänne pisteet nopilla arvon päälle. HUOM! Lisätietoa kohdasta Pisteensalku!

ESIMERKKI

Martti maksaa ja sijoittaa 3 arvoisen sinisen hankkeen kyläruutuun 2 arvoisen keltaisen hankkeen päälle. Asetettu hanke on ensimmäinen sinisistä, joten Martti ottaa uuden nopan, kääntää 3 silmäluvun ja asettaa sen sinisen "Rakennamme rauhaa ja sovintoa" -arvon päälle.

AVUSTUSTEN VAIHTAMINEN

Aina ei yksin jaksa ahertaa vieraassa ympäristössä, joten on hyvä tukea toinen toistaan vaikeina hetkinä. Ollessasi toisen pelaajan kanssa samassa ruudussa voitte siirtää avustusmerkkejä toisillenne ilman erillistä toimintoa. Tämän voi toteuttaa, vaikkei olisi vuorosi.

HAASTE

Lähetystyössä on paljon ennalta-arvaamattomia tilanteita ja tapahtumia. Aikajanalla on kuusi haastetta, jotka on merkitty räjähdyskinä pelilaudalla. Ajan ylittäessä haasteen nostakaa päällimmäinen haastekortti ja lukekaa se ääneen. Haastekortti vaikuttaa johonkin kahdeksasta kylästä.



KYLÄN MÄÄRITTÄMINEN

Heittäkää noppaa kahdesti.

- Ensimmäinen heitto määrittää haasteen kiertosuunnan. Jos noppaluku on 1-3, kierretään aikajanana suuntaisesti ja jos se on 4-6, kierretään aikajanana vastaisesti.

- **Toinen heitto** määrittää kuinka monenteen kylään haaste vaikuttaa. Laskeminen aloitetaan aikaa lähinnä olevasta kylästä. Asettakaa haastekortti haastetun kylän päällimmäiseksi kortiksi. Haastekortin päälle ei voida sijoittaa hankkeita. Haastekortteja voi olla useampi yhdessä kylässä. Jos haaste osuu tyhjään kylään, haasteella ei ole vaikutusta ja se voidaan laittaa pois pelilaudalta.

SELVIYTYMINEN (TOIMINTO)

Selviydytte haasteesta paikallisen kirkon avustuksella.

Ollessasi haastetussa kylässä, voit käyttää yhden toiminnon poistaaksesi haasteen. Haaste veloittaa sen alla olevien hankekorttien yhteenlaskettujen pisteiden verran avustuksia. Nämä on annettava kerralla! Poista tämän jälkeen haastekortti pelilaudalta.

SEURAUKSET

Älkää jättäkö ystäviemme pulaan!

Jokainen selviytymätön haastekortti pelin päättyessä vähentää 5 pistettä lopullisista pisteistä.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Nyt on kulunut 24 kuukautta ja on aika palata kotiin ensimmäiseltä työkaudelta. Palaatte tuttujen tapojen ja ruokien yhteyteen. Mainokset ovat suomeksi ja ihmiset ymmärtävät sinua. Mikä helpotus! Osalle saattoi jäädä hinku päästä takaisin, kun taas toisille kerta oli riittävä. Joka tapauksessa voitte olla ylpeitä siitä, että olette olleet osana kirkon perustehtävää - eli lähetystyötä.

Työtä ei kuitenkaan tehdä vain menemällä ulkomaille. Alla olevista linkeistä löydät lisää tietoa!

Peli päättyy kun jokainen pelaaja on suorittanut toimintonsa ajan ollessa 24:ssä.

PISTEENLASKU

Pienin summa arvoissa on saamanne pisteet. Huomioikaa mahdolliset haastekorttien miinukset. Luvassa on myös...

...BONUSPISTEET

Pelissä saatte bonuspisteitä seuraavasti:

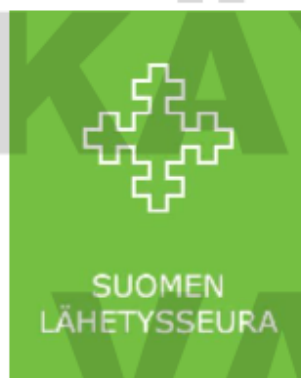
- 5 pistettä: jokaisesta kylästä, johon on sijoitettu kaikki neljä eriväristä hanketta
- 40 pistettä: kaikissa kylissä on vähintään yksi hanke

TÄYDET PISTEET: 100!

Miltä matka tuntui?

Mikä onnistui?

Mitä tehdään ensi kerralla toisin?



OPI LISÄÄ LÄHETYSTYÖSTÄ

- www.suomenlahetysseura.fi
- evl.fi/lahetystyo/

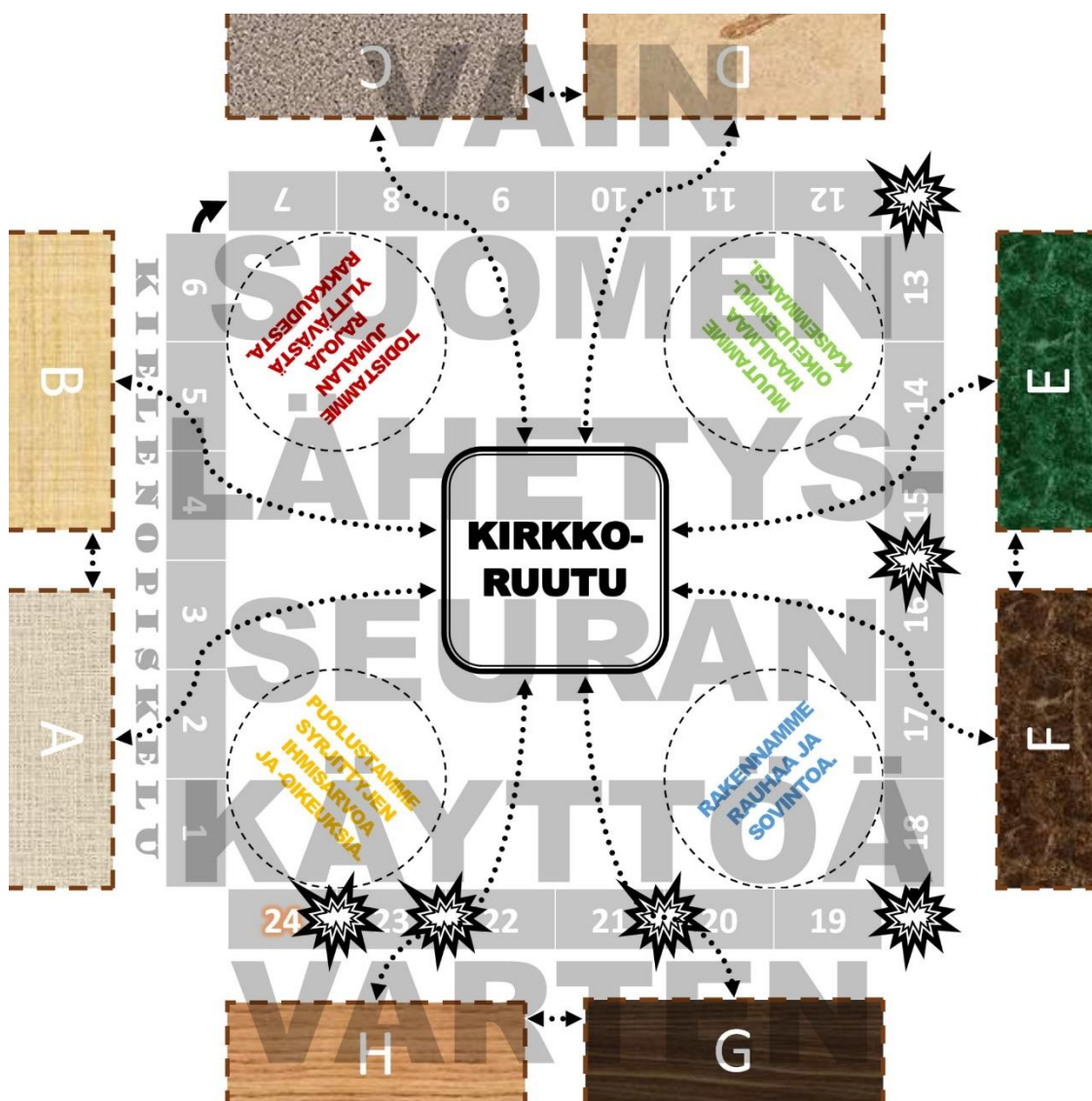
KEINOJA TUKEMISEEN

- www.suomenlahetysseura.fi/lahjoita/
- www.suomenlahetysseura.fi/tule_mukaan/

OLLAAN YHTEYKSISSÄ

- Suomen Lähetysseura
- Suomen Lähetysseura FELM
- @lahetysseura

LIITE 3: PELILAUTA



LIITE 4: HANKEKORTIT

<p>1 KLINIKKA</p>  <p>Köyhimmillä alueilla on tarve terveydenhuoltoon. Klinikka ei tarjoa kaikkea, mutta antaa oleellisen ja on nopea perustaa. Millaista elämä olisi ilman terveydenhuoltoa?</p>	<p>1 ORPOKOTI</p>  <p>Pienet lapset tarvitsevat kiireellistä huolenpitoa, jos he ovat jääneet yksin. Tämä antaa heille mahdollisuuden tulevaisuuteen. Mikä on sinun tulevaisuuden haaveesi?</p>	<p>2 HIV/AIDS-TUKIKESKUS</p>  <p>Hiv ja aids lamaannuttavat ja leimaavat ihmisiä. Keskus tukee tartunnan saaneita ja pyrkii hälventämään kantäväestön ennakkoluuloja. Mikä luo ennakkoluuloja?</p>
<p>2 DIAKONIA TYÖ</p>  <p>Päämääränä on toteuttaa tein lähimmäisenrakkautta. Teot tekevät evankeliumin näkyväksi. Autetaan sitä joka apua tarvitsee fyysisesti ja henkisesti. Miten voit olla avuksi tänään?</p>	<p>3 SAIRAALA</p>  <p>Tarjotaan laadukasta hoitoa apua tarvitseville. Sairaala mahdollistaa monipuolisen hoidon sekä paikan kouluttaa paikallisia osaajia. Missä ihminen voi tarvita apua?</p>	<p>3 KYLÄNKEHITYS-HANKE</p>  <p>Kehitetään paikallisten ihmisten kanssa juomaveden saantia, hygieniatasoa ja kestävää kehitystä. Samalla lisätään koulutusta ja tietoa yhteisöjen oikeuksista. Mitä kehittäisit kaupungissasi?</p>
<p>4 KUUROJEN KOULU</p>  <p>Tämä koulu tarjoaa kuuroille lapselle tulevaisuuden. Näin hän voi työllistyä ja vaikuttaa asemaansa. Jokaisella on oikeus oppia ja elää. Mikä on tärkein aistisi ja miksi?</p>	<p>4 IHMISKAUPAN-VASTAINENTYÖ</p>  <p>Työllä pelastamme monia, jotka ovat joutuneet toisten omaisuudeksi. Tarjotaan suojaa uhreille ja tuetaan päättäjiä tämän vääryyden ehkäisemiseksi. Mitä tarkoittaa omistaminen?</p>	

<p>1 RADIO-HARTAUDET</p>  <p>Levitetään sanomaa rakastavasta Jumalasta ilmojen halki. Työ tavoittaa eristyneimmätkin kohteet. Miten sinut tavoitetaan?</p>	<p>1 MUSIIKIN OPETUS</p>  <p>Musiikki ylistää Jumalaa ja yhdistää seurakuntaa. Jakamalla osaamistamme kehitämme paikallisen kulttuurin omaa musiikkityyliä kirkossaan. Mitä musiikki antaa sinulle?</p>	<p>2 KIRKON TALOUDEN TUKEMINEN</p>  <p>Taloushallinto on haaste uusissa kasvavissa seurakunnissa. Kirkon toiminnan jatkamiseksi tätä vahvistetaan budjetoinnissa ja taloudessa. Voiko raha tehdä onnelliseksi?</p>
<p>2 RAAMATUN-KÄÄNNÖSTYÖ</p>  <p>Evankeliumi välittyy parhaiten oman äidinkielen kautta. Työ tavoittaa vähemmistökielisiä ja luo heille kirjoitetun kielen. Miksi on tärkeää voida lukea omalla kielellä?</p>	<p>3 SEURAKUNTATYÖ</p>  <p>Vahvistetaan uskon siementä yhteisössä. Tutkitaan yhdessä paikallisten ihmisten kanssa Jumalan tahtoa ja opetuksia. Mikä on mielestäsi tärkeintä kristinuskossa?</p>	<p>3 LAPSI- JA NUORISOTYÖ</p>  <p>Lapset ovat kaikkialla tulevaisuus. Musiikin, raamatun ja kielen opiskelun kautta uusille sukupolville annetaan ymmärrystä Jumalan rakkaudesta. Miten opit parhaiten?</p>
<p>4 KIRKKO</p>  <p>Kirkko on kohtaamisen paikka. Jumalan edessä me kaikki olemme tasavertaisia. Kirkko tarjoaa tilaa ja suojaa kaikille. Miksi olemme tasavertaisia Jumalan edessä?</p>	<p>4 RAAMATTU-KOULU</p>  <p>Seurakunnan omatoimisuuden tukemiseksi tarvitaan paikallisia. Täällä koulutetaan seurakunnan työntekijöitä eri työtehtäviin. Miten voit toimia seurakunnassasi?</p>	

<p>1 KAIVO</p>  <p>Vesi on jokaisen oikeus. Yhteisöt tarvitsevat vettä selviytyäkseen. Tuetaan kylää saamaan vettä, josta kaikki voisivat nauttia. Missä kaikessa vesi on tärkeää?</p>	<p>1 LUKUTAITO-LUOKKA</p>  <p>Lukeminen ja kirjoittaminen ovat edellytykset menestymiselle. Tutustutetaan lapsia ja aikuisia kirjaimien saloihin, jotta oikeudenmukaisuus lisääntyisi. Miten opetat toisen lukemaan?</p>	<p>2 VAPAAUS LIIKKUA -KAMPANJA</p>  <p>Jokaisella on oikeus liikkua maansa sisällä ja sen ulkopuolella vapaasti! Näin ei kuitenkaan kaikkialla ole. Kampanja herättää tietoisuuden tämän. Mikä olisi sinun kampanjasi?</p>
<p>2 PERUSKOULU</p>  <p>Harvoilla on mahdollisuus kouluun köyhyyden takia. Kehitetään koulutusta, joka on avoin kaikille ja jossa ilmenee rakastava ja kunnioittava opetus. Millainen on paras koulu?</p>	<p>3 EKOLOGISUUS-HANKE</p>  <p>On väärin ryöstää tulevilta sukupolvilta. Kehitetään kylässä tietoisuutta uudistuvasta energias- ta ja kierrättämisestä. Mitä omissa elämässäsi voit tehdä luonnon hyväksi?</p>	<p>3 NAISTEN KOULUTTAMINEN</p>  <p>Naisten asema paremmaksi! Koulutettu nainen pystyy vaikuttamaan oman ja perheensä elämän suuntaan. Tämä on tehokkain keino vähentää köyhyyttä. Mitä koulutus antaa sinulle?</p>
<p>4 KUMMILAPSI-OHJELMA</p>  <p>Köyhien perheiden lapset tarvitsevat ulkopuolista tukea päästäkseen kouluun. Kummitoiminta tarjoaa kanavan suomalaisille tukea apua tarvitsevia. Haluaisitko kummiksi?</p>	<p>4 AMMATTIOPISTO</p>  <p>Koulutus vaikuttaa yhteisöön pitkäkestoisesti ja luo tasa-arvoa. Tämä on paikka, joka tukee eriosajia kehittymään. Missä asioissa koet olevasi asiantuntija?</p>	

<p>1 TURVAKOTI</p>  <p>Perheväkivallan uhreille tarjotaan suojaa ja lepoa pelosta. Koti pyrkii luomaan sovintoa vaikeisiin perheisiin ja lisäämään tietoa yksilöiden oikeuksista. Mikä auttaa sinua pelossa?</p>	<p>1 VIILJELYKURSSI</p>  <p>Rauhan edellytyksenä on tyytyväisyys ja tässä ruoka on keskiössä. Tukemalla paikallisten tietämystä viljelystä vahvistetaan yhteisön harmoniaa. Mikä saa sinut tyytyväiseksi?</p>	<p>2 VEDENPUHDISTAMO</p>  <p>Puhdas vesi on terveyden edellytys. Tuetaan kylää kehittämään tätä elämänehtoa keskuudessaan ja ympäröivässä maaseudussa. Mikä yhdistää vettä ja rauhaa?</p>
<p>2 USKONTODIALOGIN KEHITYS</p>  <p>Maailma on täynnä uskontoja ja väärinkäsityksiä on paljon. Vuorovaikutuksellisen keskustelun kautta luodaan yhteisöön hyväksyvä ilmapiiri. Millainen on hyvä keskustelu?</p>	<p>3 HUUME- JA PÄIHDETYÖ</p>  <p>Huumeet ja päihteet saavat ihmiset häpeään ja syyllisyyteen. Ne erottavat perheitä ja ystäviä. Kuntoutuksen lisäksi työ keskittyy ihmisuhteisiin. Milloin voit antaa anteeksi?</p>	<p>3 PERHETYÖ</p>  <p>Turvallinen perhe antaa lapsille hyvät edellytykset elämään. Työllä pyritään vähentämään perheväkivaltaa ja tarjotaan opastusta taloudenhoidossa. Mitä perhe merkitsee sinulle?</p>
<p>4 ROTUSORRON-VASTAINENTYÖ</p>  <p>Monia ihmisiä syrjitään heidän syntyperänsä tai uskonsa takia. Kukaan ei voi tuomita toista! Työ lähentää ihmisryhmiä ja vähentää stereotyyppioita. Mikä lisää hyväksyntää?</p>	<p>4 KONFLIKTIEN SELVITTELY</p>  <p>On paljon turhia sotia, jotka olisi ratkaistu keskustelulla. Työllä puututaan varhaisessa vaiheessa konflikteihin ja luodaan vuoropuhelua tilanteeseen. Miksi rauha on hyvä asia?</p>	

LIITE 5: HAASTEKORTIT

<p>-5 TULVA</p> <p>Sade täyttää maat ja viemäriverdet tulivat kaduille. Ihmiset ovat joutunut jättämään kotinsa ja vesi on juomakelvotonta. Toimikaa nopeasti, koska avun tarve on suuri!</p> 	<p>-5 MYRSKY</p> <p>Myrskytuulet ovat kaataneet monia puita ja sadat ovat jääneet kodittomaksi. Ihmiset tarvitsevat kipeästi majoitusta, ruoka-apua ja henkistäkin tukea.</p> 	<p>-5 SOTA</p> <p>Levottomuuksia ja konflikteja on syntynyt viereisessä maassa ja pakolaisia tulvii rajan yli. He tarvitsevat apua ruuan saantiin, sopeutumiseen ja traumaistansa ylipääsemiseen.</p> 
<p>-5 JÄRISTYS</p> <p>Maanjäristys on tehnyt massiivisia tuhoja asuntoihin ja tieyhteyksiin. Monia on jäänyt ansaan romahtaneisiin rakennuksiin. Sähkö- ja vesiyhteydet ovat poikki. Apua tarvitaan!</p> 	<p>-5 KUIVUUS</p> <p>Poikkeuksellisen pitkä kuivuus on tuhonnut maanviljelykset ja ihmiset näkevät nälkää. Ruokaa ja vettä tarvitaan kipeästi, jotta ihmishenget säästyvät. Aikaa ei ole hukattavana!</p> 	<p>-5 VYÖRY</p> <p>Runsaat sateet ja metsien hävittäminen ovat aiheuttaneet massiivisia maanvyöryjä. Rinteessä olleet talot ja pellot ovat huuhtoutuneet. Ihmisiä on hukassa ja paniikkia on ilmassa.</p> 

LIITE 6: TYÖN MUUT OSAT



Aika



Nopat pisteenlaskussa



Avustukset



Hahmot

LIITE 7: KYSELY PELITESTAAMISEN ARVIOINTIIN

POHDINTA JA PALAUTEPeliryhmän koko: **ENNEN PELIÄ**

Mitä tulee mieleen sanasta lähetystyö? Kirjoittakaa niin paljon kuin keksitte.

PELIN JÄLKEEN

Mitä peli opetti lähetystyöstä?

RUUSUT (Mikä toimi?)**RISUT** (Mitä kehittäisit?)

LIITE 8: DOKUMENTTI JATKOKEHITTÄMISTÄ VARTEN

YHDESSÄ MAAILMASSA -LAUTAPELIN JATKOKEHITTÄMINEN

Minä, Anton Berg, luovutan tämän dokumentin kanssa toteuttamani opinnäytetyön Suomen Lähetysseuralle jatkokehitettäväksi. Työni raportista voi käydä lukemassa tarkemmin osoitteessa: www.theseus.fi, jähka se sinne ilmestyy 23.11.2015 jälkeen. Tämän dokumentin funktio on tukea pelin loppuunsaattamista. Tarkoituksena on tarjota eväitä työn jatkokehittämisen onnistumiseen omasta näkökulmastani. Samalla haluan myös osoittaa sydämellisen kiitokseni Lähetysseuran hyvään yhteistyöhön työni aikana. Työ on ollut antoisa ja opettava prosessi ja koen, että molemmat osapuolet ovat hyötäneet siitä.

OLEELLISET MUUTOKSET

- **SÄÄNTÖJEN SELKEYTTÄMINEN:**

Pelin testaukset osoittivat, että pelin säännöt eivät tuoneet esiin pelin tavoitetta tarpeeksi selvästi sääntöjen alkupuolella. Tämä hidasti pelin sääntöjen sisäistämistä. Tämä on ensinnäkin korjattavissa kirjoittamalla tiivistetysti jo pelin tavoitteeseen, mistä pelaajat saavat pisteitä. Toiseksi pelin tarinalliset kohdat (jotka ovat nyt merkattu kursivilla) olisi hyvä pistää erilleen pelin säännöistä, jotta säännöt olisivat nopeammin ja selkeämmin esillä. Tässä on kaksi vaihtoehtoa:

(1) tehdä kaksi palstaa pelin ohjeisiin (toiseen pelin tarinallisuus ja toiseen ohjeet) tai (2) koota tarinalliset elementit erilliseen lukuun.

Itse olen ensimmäisen kannalla, koska niin tuotaisiin paremmin ilmi pelin pohjautumista todellisuuteen, mutta toinen vaihtoehto olisi kuitenkin todennäköisesti selkeämpi.

- **GRAAFINEN TOTEUTUS:**

Pelin eri osat tarvitsevat ulkoasun, joka on informatiivinen ja puoleensavetävä. Pelilaudassa on hyvä luoda paikalliselle kirkolle ja kylille ulkoasu, joka kuvaa realiteettia missä nykyajan Lähetysseuran ulkomaantyöntekijät elävät ja tekevät töitä. Kylien avulla voidaan myös vahvistaa työn globaalia näkökulmaa esimerkiksi sillä, että eri kylät näyttäisivät erilaisilta kohdemailta. Tämä antaisi mahdollisuuden pelaajien harkita jo ensimmäistä hankekorttia laittaessaan mikä kylä tarvitsisi kyseistä tukea. Tällä ei pelin mekaniikan kannalta ole varsinaisesti suurta merkitystä, mutta se avaisi jälleen keskustelua ja pohdintaa. Pelin hanke- ja haastekorteissa on tällä hetkellä käytetty Bing -hakuselaimen poimimia Creative Common -kuvia, joita ei voi käyttää kaupalliseen tarkoitukseen. Kuitenkin kuvat antavat idean millainen kuvitus voisi sopia kyseisiin hankkeisiin.

- **PELIN JATKOTESTAAMINEN:**

Vaikka prototyyppiä testattiin useampaan otteeseen, olivat testiryhmät vain yhdeltä alueelta. Näin näkisin, että olisi kannattavaa testauttaa peliä muissakin seurakunnissa ja eri kokoonpanoilla, koska se auttaisi hiomaan peliä entisestään sekä kasvattaisi samalla tietoisuutta pelistä ympäri maata. Testauksissa olisi hyvä myös huomioida miten peli vaihtelee uudelleen pelattuna. Esimerkiksi: Säilyykö mielenkiinto? Syventyykö pelaajien oppiminen? Nouseeko uusia asioita esiin kysymysten vastaamisessa? Onnistuvatko pelaajat paremmin toisella kerralla saavuttamaan pelin tavoitteen? Jos peli säilyttää mielenkiinnon useamman pelikerran jälkeenkin, on peli todella onnistunut ja haluttu.

HARKINNAN VARAISET EHDOTUKSET

- **MONIPUOLISTAA HAASTEKORTTEJA:**

Pelin jatkopelaamisen kannalta olisi hyvä, että siinä olisi enemmän muuttujia, jotka tuovat monipuolisuutta. Yhdessä testauksessa nousi idea haastekorteista, jotka eivät toisi miinuspisteitä pelin lopulliseen tulokseen vaan kieltäisivät jonkun värin sijoittamisen pelilaudalle niin kauan kuin kyseinen haaste on pelilaudalla. Se toimisi samalla tavalla kuin haasteet aikaisemmin, mutta sanktio vaikuttaisi saman tien pelaajien toimintaan. En ole vielä ottanut tätä nykyiseen versioon mukaan, koska itselläni ei ollut aikaa ideoida minkä nimisiä nämä haasteet ovat. Tulee mieleen, että esimerkiksi tämä Suomen nykyinen kehitysyhteistyövaroista vähentäminen voisi esimerkiksi vaikuttaa vihreisiin hankekortteihin. Kuitenkin tässä on hyvä olla varovainen, jotta peli ei synnytä vääristäviä mielikuvia. On myös harkinnanvaraista miettiä haluaako yhdistää haaste- ja hankekortit yhdeksi pakaksi, jotta haasteiden tuleminen ei olisi niin ennalta-arvattavissa. Kuitenkin tämä vaatii tarkkaa testaamista, jotta haasteet eivät pilaa pelaajien pelikokemusta.

- **TARJOTA USEAMPIA PELIVARIAATIOITA:**

Tämä antaisi mahdollisuuden soveltaa peliä eri opetustilaisuuksiin. Yksi keino olisi esimerkiksi, että pelaajat aloittavat suoraan kuukaudesta 7, jolloin he eivät käy läpi kielenopiskelua. Tämä lyhentäisi peliä ja tekisi siitä hieman yksinkertaisemmän. Opettaja voisi kertoa tai pelaajat itsenäisesti voisivat tutustua kielenopiskelun tarinaan, mutta pääsisivät aloittamaan suoraan varsinaisessa työssä.

- **LUODA PELISTÄ OPETUSVIDEO:**

Idea syntyi katsoessani lukuisia opetusvideoita pelin tekemisestä YouTubeista. Mietin, että entä jos ohjeisiin voisi vaihtoehtoisesti tutustua vaikka YouTube-linkin kautta, joka löytyisi esimerkiksi ohjeiden ylälaidasta tai pelipaketin kannesta. Tässä videossa voisi esimerkiksi peliin johdattelevan tarinan kuvata mieleenpainuvasta kuvien ja musiikin avulla. Myös pelin ohjeet olisivat hyvin ja suunnitellusti esitetty, jotta pelaajat voisivat mahdollisimman nopeasti päästä pelaamaan. Videota voisi esimerkiksi jaksottaa siten, että pelaajilla on aikaa asetella pelin tarvikkeet ohjeiden mukaisesti. Ohjeiden kertoja voisi esimerkiksi kertoa milloin video on hyvä laittaa seisahduksiin. Tämä todella antaisi mahdollisuuden pelaajien päästä pelin tunnelmaan hyödyntämällä pelaajien eri aisteja. Tämä olisi myös houkutteleva konsepti seurakunnille, koska toteutus olisi uudenlainen ja se lyhentäisi uusien pelaajien pelin sisäistämiseen kuluva aikaa. Video olisi myös siitäkkin näkökulmasta näppärä, koska pelaajat voivat katsoa sitä jonkun älypuhelimien näytöltä.

Toivon, että tästä dokumentista on hyötyä pelin viimeistelyyn. Kiitän kaikkia Lähetysseuran työntekijöitä, joiden kanssa olen saanut käydä keskusteluja ja joilta olen oppinut keskeisiä asioita kirkon perustehtävästä. Arvostan suuresti työtänne ja toivon, että pelini voisi olla lisäämässä tietoisuutta siitä.

Ystävällisin terveisin
Anton Berg
11.11.2015 Kuopio