

www.humak.fi

Opinnäytetyö

Nuorisotyön pelikenttää kehittämässä

Kasvatuksellisen roolipelin luominen Turun kaupungin nuorisopalveluille

Janette Salminen & Tiia Koski

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma
(210 op)

Arvioitavaksi jättämisaika
(11/2018)



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU

TIIVISTELMÄ

Humanistinen ammattikorkeakoulu
Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma

Tekijät: Janette Salminen ja Tiia Koski

Opinnäytetyön nimi: Nuorisotyön pelikenttää kehittämässä – Kasvatuksellisen roolipelin luominen
Turun kaupungin nuorisopalveluille

Sivumäärä: 39 ja 15 liitesivua

Työn ohjaaja(t): Jenny Honka

Työn tilaaja(t): Turun kaupungin nuorisopalvelut, Hasan Habib

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli tuottaa kasvatuksellinen roolipeli Turun kaupungin nuorisopalveluiden käyttöön. Pelin kasvatuksellinen tavoite on suoraan lähtöisin turkulaisista nuorista, joiden hyvinvointia ja jaksamista on selvitetty opinnäytetyössämme.

Pelillisuus ja pelit nuorisotyössä tarkoittavat usein konsoli-, lauta- ja korttipelejä. Tämä opinnäytetyö keskittyy pelien kasvatukselliseen puoleen tavoitteellisena toimintana, antaen nuorisotyöntekijälle työkalun toteuttaa tehtävänsä leikin ja pelin kautta. Pelaamisen tarkoituksena ei ole pelkästään hauskanpito, vaan tavoitteena on tukea nuoren kasvua ja kehitystä mielenkiintoisen toiminnan kautta.

Aineistoa opinnäytetyötä varten on kerätty nuorilta Webropol- kyselyillä ja haastattelemalla nuorten kanssa työskenteleviä ammattilaisia. Näkökulmia kerättiin kouluympäristöstä, nuorisotalolta sekä kasvatuksellisten pelien ammattilaiselta. Näiden tutkimusmenetelmien avulla on selvitetty haasteita nuorten maailmassa eri näkökulmista, joiden perusteella kasvatuksellista roolipeliä lähdettiin luomaan.

Aineistojen perusteella nuoret tarvitsevat lisää tukea seuraavista aiheista: kiusaamisen ehkäiseminen, tunnekasvatus, nuorten mielenterveys, demokratiakasvatus sekä yksinäisyys. Opinnäytetyön tuotoksena luotu roolipeli on toiminnallinen menetelmä nuorisotyöntekijöille avuksi käsitellä aineistosta nousseita teemoja. Pelin tärkeimpiä osia on jälkipuinti, joka johdattaa nuoret pelissä käsiteltyjen aiheiden ja teemojen äärelle, sitoen juuri koetun tapahtuman oikeaan elämään.

Parhaimmillaan opinnäytetyömme herättää muissa kasvattajissa ja nuorisotyöntekijöissä innostusta hyödyntää pelillisiä mekanismeja työskennellessä nuorten kanssa.

Asiasanat: nuorisotyö, pelillisuus, toiminnalliset menetelmät, demokratiakasvatus, oppiminen, roolipelit

ABSTRACT

Humak University of Applied Sciences
Degree Programme in Civic Activities and Youth Work, Bachelor's Degree

Authors: Janette Salminen & Tiia Koski
Title: Developing the game field of youth work – Educational role play for Turku Youth Services
Number of Pages: 39 and 15 attachment pages
Supervisor(s): Jenny Honka
Subscriber(s): Turku Youth Services, Hasan Habib

Gaming and gamification in the field of youth work are usually connected to console gaming, board games or card games as a tool for the youth workers. This thesis is more about the educational side of gaming: the aim and objectives are built inside the game. Educational game aims to not only have fun but also give the participants possibility to understand the world around them in selected themes.

The objective of this thesis was to create an educational game for Turku youth services. The educational aim and the main purpose of the game are straight from the needs of youth living in the city of Turku. The data was collected by using surveys and interviews as a method of gathering information from young people and specialists in the field of youth work and gamification.

The process of creating educational game started by analyzing the results of the surveys and interviews. The results show that young people in Turku need more support and information about bully-prevention, mental health, emotional education, democracy and loneliness.

The product of this thesis is a role play based on the themes above. It can be used as a method in the field of youth work, helping youth workers to educate young people in a fun and creative way. Debriefing can be considered as one of the most important parts of educational game. It connects the events of the game in to the real life and gives depth to in-game experiences.

Keywords: youth work, gamification, role play, functional methods, learning

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

| | |
|--|----|
| 2 TURUN NUORISOPALVELUT JA INSPIRAATIO KEHITTÄMISTYÖLLE..... | 7 |
| 2.1 Turun nuorisopalvelut | 7 |
| 2.2 Game of Rights – Koulutus Georgiassa | 8 |
| 3 TIETOPERUSTA | 10 |
| 3.1 Osallisuus | 10 |
| 3.2 Pelaaminen nuorisotyössä..... | 13 |
| 3.3 Pelillisuus | 15 |
| 3.4 Formaali, informaali ja non-formaali oppiminen..... | 17 |
| 4 MENETELMÄT | 19 |
| 4.1. Kysely | 19 |
| 4.2 Haastattelut | 21 |
| 5 ANALYYSI | 24 |
| 5.1 Kyselyn tuloksia | 24 |
| 5.2 Nuorisotyöntekijöiden näkökulmia | 27 |
| 6 TUOTOKSEN ESITTELY | 31 |
| 6.1 Analyysin hyödyntäminen pelin suunnittelussa | 31 |
| 6.2 Pelimekanismi | 32 |
| 7 LOPUKSI | 36 |
| LÄHTEET | 37 |
| LIITTEET..... | 40 |

1 JOHDANTO

Where, in the real world, is that gamer sense of being fully alive, focused, and engaged in every moment? Where is the gamer feeling of power, heroic purpose, and community? Where are the bursts of exhilarating and creative game accomplishment? Where is the heart-expanding thrill of success and team victory?

Reality doesn't motivate us as effectively. Reality isn't engineered to maximize our potential. Reality wasn't designed from the bottom up to make us happy.

(McGonigal 2012, 3.)

Vuoden 2018 pelaajabarometrin mukaan 97,8% suomalaisista pelaa pelejä, ottaen huomioon kaikki pelimuodot. Ainakin kerran kuukaudessa pelejä pelaa suomalaisista noin 88%, digitaalisten pelien pelaajien osuus ollessa 60 prosenttia. 10–19 -vuotiaista vain 2,3% ei pelaa lainkaan digitaalisia (viihde)pelejä. (Kinnunen & Lilja & Mäyrä 2018, 2, 35.)

Pelaajabarometrin perusteella voimme todeta, että lähes jokaisen nuoren elämään kuuluu pelit ja pelaaminen tavalla tai toisella. Opinnäytetyössämme pyrimme yhdistämään pelien viihteellisyden, sekä nuorisotyön kasvatukselliset lähtökohdat. Tutkimme nuorten hyvinvointia Turussa ja miten voisimme sitä yhteisöpedagogeina kehittää pelin keinoin. Tutkimusmenetelminä hyödynnämme kyselyitä sekä asiantuntijahaastatteluita. Tutkimustuloksien perusteella luomme toiminnallisen roolipelin menetelmäksi käytettäväksi nuorisotyön toimintaympäristöissä.

Opinnäytetyömme tilaajana on Turun kaupungin nuorisopalvelut. Opinnäytetyömme tuotoksena syntyvä pedagoginen roolipeli tukee tilaajaamme sen nuorisolain määritelmien perustehtävien toteutuksessa, joita ovat mm. nuorten sosiaalinen vahvistaminen, aktiivisen kansalaisuuden edistäminen sekä kasvu- ja elinolosuhteiden parantaminen. (Turun kaupunki 2018).

Nuorisotaloilla lautapelit ja konsoleilla pelaaminen ovat tuttu näky. Haluamme opinnäytetyöllämme edistää nuorisotyön pelikentän kehittymistä yhä monipuolisemmaksi. Ideaalitilanne olisi, että joku päivä jokainen nuorisotyöntekijä osaisi luoda pelin, jolla

on kasvatukselliset tavoitteet. Opinnäytetyömme tuotoksena syntyy kasvatuksellinen peli tilaajamme, Turun nuorisopalveluiden, käyttöön.

Inspiraation opinnäytetyömme aiheeseen saimme Game of rights- koulutusmatkalta Georgiassa, jonka aiheena oli pedagogisten pelien hyödyntäminen ihmisoikeuskasvatuksessa. Koulutuksessa loimme ryhmittäin pelejä aiheista, jotka koimme tärkeäksi omassa maassamme ihmisoikeuksiin liittyen. Tällä kertaa pelin aiheen määrittelevät tämän tutkimuksen avulla kasvatusalan ammattilaiset sekä nuoret itse. Selvitämme ne aiheet ja teemat, jotka puhuttavat tällä hetkellä nuoria ja joista tutkimuksen perusteella tarvitsee enemmän tietoa sekä ymmärrystä.

Opinnäytetyömme tietoperustassa käsittelemme aiheita osallisuus, pelaaminen nuorisotyössä, pelillisuus sekä formaali, informaalinen ja non-formaalinen oppiminen. Esitämme aineistonkeruumenetelminä käyttämämme kyselyt sekä haastattelut, jonka jälkeen tutkimme analysoimaan niistä saamamme tulokset. Lopuksi esittelemme lyhyesti pelimme idean ja pedagogisen peliin tarvittavan suunnittelutyön. Valmis peli löytyy opinnäytetyön liitesivuilta.

2 TURUN NUORISOPALVELUT JA INSPIRAATIO KEHITTÄMISTYÖLLE

Tässä kappaleessa avaamme tarkemmin tilaajamme tarpeita ja nykyisiä toimintamuotoja sekä mikä innoitti meitä valitsemaan opinnäytetyömme aiheeksi juuri pedagogisten pelien hyödyntämisen. Nuorisotyö on alati kehittyvä työmuoto, jonka toiminnalliset menetelmät ja lähestymistavat vaihtuvat nuorison tarpeiden mukaisesti niin ryhmä- kuin yksilötasolla. Tämän vuoksi luomme osaksi opinnäytetyötämme nuorisopalveluiden käyttöön menetelmän, jota voi soveltaa moneen eri ympäristöön ja tarkoitukseen.

2.1 Turun nuorisopalvelut

Opinnäytetyömme aiheeksi valikoitunut idea oli lähtöisin omasta inspiraatiostamme ja Turun nuorisopalvelut on molemmille entuudestaan tuttu organisaatio henkilöstöineen ja toiminnoiltaan. Olimme kiinnostuneet pelien hyödyntämisestä nuorisotyössä ja päätimme ehdottaa toiminnanjohtaja Hasan Habibille, sopisiko heille toimia tilaajana tulevassa opinnäytetyössämme.

Turun kaupungin nuorisopalvelut on suunnattu alle 29-vuotiaille turkulaisille nuorille. Toimintaa ohjaa nuorisolaki, joka määrittelee nuorisotyön tavoitteiksi edistää nuorten osallisuutta, tarjota tukea kasvuun sekä itsenäistymiseen ja yhteisöllisyyteen. Nuorisotyön tehtävänä on lain nojalla tarjota tukea harrastusmahdollisuuksiin ja toimintaan. Edistää yhdenvertaisuutta, tasa-arvoa sekä nuorten oikeuksia ja huolehtia näiden toteutumisesta. Tavoitteena on ennen kaikkea parantaa nuorten kasvu- ja elinoloja. (Nuorisolaki 1285/2016, 2§.)

Nuorisopalvelut toteuttavat kunnan tehtävää järjestää nuorisotilatoimintaa, etsivää nuorisotyötä, työpajatoimintaa sekä neuvontapalveluita. Näiden edellä mainittujen lisäksi tarjolla oleva toiminta on hyvin moninaista ja jatkuvasti kehittyvää. Nuorisotyö Turussa on monipuolista ja sitä järjestetään monialaisessa yhteistyössä kolmannen sektorin kanssa. Tarjolla on musiikkitoimintana RockAcademy, joka tavoittaa musiikista kiinnostuneita nuoria joita ei välttämättä muuten nuorisopalveluiden piiriin saa-

taisi. Luovuuskasvatuksena nuorisopalvelut järjestävät harrastekokeiluja nuorisotaloilla ja kansainvälisyys mahdollistaa nuorisovaihdot sekä eurooppalaiset vapaaehtoisuustyömahdollisuudet. (Turun kaupunki 2017; 2016.)

Turun nuorisopalvelut kehittyi toimintana jatkuvasti ja on ajan hermoilla nuorten tarvitsemista palveluista. Tämä näkyy mm. pop-up toimintana, jonka turvin on luotu nuorisotalo sinne missä nuoret ovat, eli Hansa-kauppakeskukseen sekä katutaiteesta ja graffiteista kiinnostuneille nuorille toteutetut liikkuvat taidekontit, jossa saa nuori luvallisesti ilmaista itseään. Nuorisopalveluiden uusimpia kehityskohteita on tavoitteellinen ja kasvatuksellinen digitaalisuus, joka lähti liikkeelle pelikerhosta ja kehittyi siitä Turku Game academy:ksi, joka tarjoaa nuorisotyöllisen alustan tavoitteelliselle elektroniselle urheilulle. (Turun kaupunki 2017; 2018.)

2.2 Game of Rights – Koulutus Georgiassa

2017 kesän ja talven aikana osallistuimme Erasmus+ -ohjelman mahdollistamaan kaksiosaiseen kansainväliseen koulutukseen Georgiassa ja Suomessa Rymättylässä. Koulutuksen aiheena oli Game of rights, pelillisyyden hyödyntäminen ihmisoikeustyökentelyssä. Koulutus oli suunnattu nuorten kanssa työskenteleville ohjaajille ja kasvat-
tajille.

Pelikonsoleilla pelaaminen oli meille molemmille lähellä sydäntä, sekä niihin aikoihin oli ollut paljon puhetta elektronisen urheilun hyödyntämisestä nuorisotyössä, mutta emme olleet aiemmin juuri perehtyneet aiheeseen. Koulutuksen alkaessa alkoi valjeta, ettei kyseessä ollut pelkästään elektronisten pelien hyödyntämisestä ihmisten kanssa tehtävässä työssä, vaan myös roolipelien, lautapelien sekä muiden pelien hyödyntämisestä.

Koulutuksessa opimme, miten suuri vaikutus pelillisillä elementeillä sekä pelien hyödyntämisellä on parhaimmillaan nuorten parissa tehtävässä työssä. Kehitimme myös koulutuksen aikana itse pelejä, jotka eivät olleet pelkästään hauskoja ja mukaansatempaavia, vaan ennen kaikkea kasvatuksellisia ja opettavaisia.

Georgiassa osallistujat jakaantuivat pienryhmiin suunnittelemaan ja luomaan keksimästään aiheestaan opettavaisen pelin. Aiheet muodostuivat siitä mitä osallistujat ha-

lusivat omassa työssään kehittää ja josta he kokivat tarpeelliseksi kasvattaa tietoisuutta nuorissa. Esimerkiksi ukrainalaiset osallistujat kokivat, että heidän maassaan erityistä tukea tarvitsevat ovat eriarvoisessa asemassa, eikä esteettömien tilojen ja toimintojen suunnittelu ole siellä arkipäivää. Näin ollen he kokivat tärkeäksi luoda simulaatiopelin vammaisena henkilönä olosta ja arkielämästä Ukrainassa.

Meidän luomamme pelin aiheena oli maahanmuutto ja erilaisuuden ymmärtäminen. Peli oli simulaatio- ja roolipelin risteytys, jossa pelaajat asettuivat erilaisiin rooleihin käyttäen hyväksi tarinankerrontaa. Yhdessä pelissä pelintekijät olivat luoneet koulutilanteen, jossa pelaajat olivat oppilaita ja oppilaista muodostui pienryhmiä, joilla oli omia mielenkiinnonkohteita. Oppilaiden täytyi suunnitella mihin he halusivat käyttää koulun virkistysrahoja, huolimatta siitä, että jokaisella ryhmällä oli omat mielenkiinnonkohteet. Virkistyskohde täytyi olla jotakin yhteistä. Pelin kasvatuksellisena lähtökohtana oli demokratiakasvatus.

Olimme valtavan inspiroituneita aiheesta, emmekä olleet törmänneet vastaavaan työkentelytapaan Suomessa. Päätimme, että tämä on meidän opinnäytetyömme aihe, pelillisyyden kehittäminen nuorisotyössä.

3 TIETOPERUSTA

Tässä luvussa käsittelemme opinnäytetyömme tietoperustaa ja avaamme siihen kuuluvia käsitteitä. Koemme tärkeäksi avata käsitteet osallisuus, oppiminen, pelaaminen kasvatustyössä sekä pelillisuus. Nämä käsitteet selittävät tarkemmin opinnäytetyöksemme valittua menetelmää ja luovat pohjaa kasvatuksellisen pelin toimivuuteen.

3.1 Osallisuus

Osallisuus on yksilön kokemuksellinen tunne kuulumisesta johonkin yhteisöön ja sen elämään ja toimintaan. Yhteisö voi olla kaveriporukka, työyhteisö, harrastus- tai järjestötoiminnassa tuleva yhteisö. Tunne osallisuudesta kuuluu ihmisen sosiaaliseen perusluonteeseen joten voidaan todeta että jokainen ihminen kokee tarvetta kuulua ja tulla kuulluksi. Osallisuutta ei tule kuitenkaan käsitteenä sekoittaa osallistumiseen, jotka englannin kielessä kulkevat samalla sanalla (participation). (Nivala & Ryyänen 2013, 2, 18.)

Osallisuus velvoittaa sekä yksilöä että yhteisöä. Nivala ja Ryyänen (2013) avaavat osallisuuden käsitettä erilaisilla tasoilla, jotka määrittelevät minkälaisesta toiminnasta yksilön ja yhteisön suhteessa on kyse. Perus olemisen tasolla velvoitteena on, että yhteisö hyväksyy ja haluaa yksilön yhteisön jäsenekseen. Toiminnan tasolla yhteisö tarjoaa toimintamahdollisuuksia ja yksilö hyödyntää niitä. Kokemisen tasolla yhteisö tarjoaa yhteenkuuluvuuden, osallistumisen ja yksilön merkityksellisyyden osana yhteisöä. (Mt. 19.)

Ihminen on osallinen yhteisössä, kun hän on osa yhteisöä (kuuluu johonkin), toimii osana yhteisöä (osallistuu) sekä kokee olevansa osa yhteisöä (tuntee kuuluvansa). (mt. 18.) Osallisuus käsitteenä toteutuu konkreettisesti, kun se tarjoaa osallistujalle todellisuuden mahdollisuuden vaikuttaa, tuoda näkemyksiään esiin ja olla osana päätöksissä kantaen vastuuta toiminnastaan (Viirkorpi 1993, 22-24).

Osallisuuden portaat

Osallisuuden määritelmää on tarkasteltu useiden eri asteikkojen kautta, josta meille tutuin on Roger Hartin osallisuuden tikapuut (Ladder of participation), tai tunnetummin, osallisuuden portaat. Niitä voidaan käyttää hyödyksi tarkastellessa nuoren todellista osallisuutta missä tahansa asiayhteydessä, jossa nuori on osallisena, tekijänä tai kohteena. (Hart 1992, 9.) Suomennettaessa portaita käytimme hyödyksi Leena Turjan vapaamuotoista käännoästä osallisuuden portaista (Turja 2011, 27).

Portaita tarkastellaan alhaalta ylöspäin, joista kolmesta ensimmäisestä portaasta ei löydy todellista osallisuutta. Nämä edustavat portaita, joissa nuori on mukana toiminnassa, mutta tällä ei ole mahdollista vaikuttaa tai tulla kuulluksi kokonaisvaltaisesti. Saattaa olla, että nuorelle vain annetaan tunne, että hänellä on vaikutusvaltaa, asian kuitenkin olematta niin.

Kolmen ensimmäisen portaan sisällä toimiva aktiviteetti ei automaattisesti tarkoita sen olevan huonoa toimintaa. Niin kauan, kun molemmat osapuolet (aikuinen ja nuori) tiedostavat, että toiminnan perimmäinen tarkoitus ei edes ole vaikuttaminen tai osallisuuden tukeminen, ei ole kyse epärehellisydestä. Hyvänä esimerkkinä tästä voisi olla tanssikoreografian opettelu, jossa ohjaaja opettaa ohjattavilleen valmiit liikkeet tulevaa esitystä varten. (Hart 1992, 9)

Ensimmäinen askel portaissa kulkee nimellä manipulaatio (manipulation), joka on aikuisjohtoista toimintaa nuoren toimiessa kohteena vailla ymmärrystä ohjatun toiminnan tarkoitukselle tai oman toiminnan merkityksestä. Rogert Hart (1992, 9) käyttää tästä esimerkkinä uuden leikkikentän rakentamisesta ja suunnittelusta. Lapsia pyydetään mahdollisesti piirtämään ja suunnittelemaan oma unelmien leikkikenttensä. Kuitenkaan jälkikäteen lapset eivät saa palautetta tai tietoa siitä, miten ja miksi heidän piirustuksiaan käytettiin suunnittelutyössä, jos käytettiin ollenkaan. Aikuiset voivat kuitenkin jälkikäteen kertoa muille, että lapset ovat osallistuneet projektin suunnitteluun.

Seuraava porras, tunnelman luonti lasten osallisuudella (decoration) tarkoittaa, että nuori on mukana nimensä mukaisesti somisteena tai koristeena. Nuori saattaa olla toiminnassa mukana aivan toisesta syystä sen perimmäisen tarkoituksen sijaan. Tämä voi olla esimerkiksi tanssi- tai lauluesitys tapahtumassa, jonka tarkoituksesta nuorilla ei

välttämättä ole tarkkaa käsitystä. Ensimmäisestä portaasta poiketen, tässä aikuiset eivät edes esitä nuorilla olevan vaikutusta tapahtuman kulkuun tai toimintaan. (Mt. 9.)

Kolmannessa portaassa, muodollinen lasten kuuleminen, (tokenism) nuori otetaan mukaan toimintaan ja annetaan minimaalinen mahdollisuus kertoa mielipide, jota ei välttämättä kuunnella. Nuori tunnustetaan osaksi toimintaa, mutta lopullinen toteutus tai suunnittelu tapahtuu aikuisten toimesta. Häntä voidaan kuunnella, mutta ei kuitenkaan ole tullut kuulluksi. (Mt. 9-10.)

Näiden kolmen portaan jälkeen asteikossa siirrytään portaisiin, jossa nuorelle mahdollistetaan osallisuus aikuisten toimesta. Neljännessä portaassa, aikuisten ehdolla kuulluksi tuleminen (assigned but informed), nuorella on rooli, joka ajaa toiminnan tarkoitusperää. Nuori on sisäistänyt toiminnan tarkoituksen ja tahtoo omaehtoisesti edesauttaa sitä. Hänelle on kerrottu, miten päätösprosessi toiminnassa hoidetaan, eli kuka päättää ja miksi. (Mt. 11.)

Viidennessä portaassa, lapset (tai nuoret) konsultteina aikuisten projekteissa, (consulted and informed) aikuiset yhä suunnittelevat sekä johtavat aktiviteettiä, mutta nuori ohjeistetaan toimijaksi, sekä hänelle tiedotetaan, miten oma toiminta ja osallisuus vaikuttaa yhteiseen hyvään. Nuorelle kerrotaan aikuisten tekemien päätösten tulokset. Nuoren mielipiteitä kunnioitetaan ja ne otetaan tosissaan. (Mt. 12.)

Seuraavassa portaassa, lapset (tai nuoret) päätöksentekoon aikuisten projekteissa, (adult initiated, shared decisions with children) voidaan määritellä että käsitellään jo aitoa osallisuutta, sillä päätökset, joita toiminnon eteen tehdään, päätetään yhdessä nuorten kanssa. Vaikka toiminto ja aktiviteetti on yhä aikuisten ohjeistamaa, luo nuorten mahdollisuuden päätöksentekoon eron aidolle osallisuudelle. (Mt. 12-13.)

Kahdessa viimeisessä porrasta nuori siirtyy toiminnassa ohjaajan asemaan. Seitsemännessä portaassa, omat projektit, aikuiset tukena (youth initiated and directed) aikuisten rooli pienenee huomattavasti. Aikuinen on yhä tukena taustalla, mutta tila on selkeästi annettu nuorille. Tästä on enää lyhyt matka viimeiseen portaaseen, lasten (tai nuorten) ja aikuisten yhteistoiminnallisuuteen, (youth initiated shared decisions with

adults) joka on nuorisajohtoista toimintaa. Nuori ja aikuinen ovat tasavertaisessa asemassa päätöksenteossa. (Mt. 13-14.)



Kuva 1. Osallisuuden portaatt. (Hart 1992)

3.2 Pelaaminen nuorisotyössä

Varhaisessa iässä ihminen oppii ja havaitsee ympäristöään leikkimällä. Leikki on luonnollinen tapa kokeilla uutta. Käyttämällä mielikuvitusta luomaan ympäristöä ja kuvitteellisia tilanteita lapsi ammentaa ymmärrystään ja oppii sosiaalisuutta. Pelit tarjoavat saman kuin leikki: uusien asioiden kokeilua ja oman itsensä kehittämistä fiktiivisessä ympäristössä. (Saarenpää 2009.)

Pelaamista on monenlaista, aina kortti- ja lautapeleistä digitaalisiin peleihin ja siitä yhä bingoon. Näitä edellä mainittuja pelimuotoja voi käyttää kasvatuksellisessa työssä menetelmänä, esimerkiksi nuorisotyöntekijän ja nuoren kanssakäymisen kynnyksen madaltamisena. Ollakseen kasvatuksellinen peli, vaatii pelin toiminnot tavoitteellisen idean taustalle (Saarenpää 2009). Esimerkiksi klassisessa Cluedo -lautapelissä tavoitteena on ratkaista murha. Sen sijaan että kasvattaja pelaa Cluedo peliä viihteellisyyden nimissä nuorten kanssa, voi taustalla olla tavoitteena kehittää pelaajien ryhmässä toimimisen taitoja sekä maltillisuutta. Puolestaan Väestöliiton luomassa Sitähän sä kysyt! -seksuaalikasvatuspelissä jo pelin lähtökohtainen tavoite on kartoittaa nuorten tietoisuutta muun muassa murrosiästä, kehon muutoksista, seksistä, taudeista ja ehkäisystä (Väestöliitto 2013).

Pelien käyttö nuorisotyössä ei ole uusi keksintö. Aiheen tiimoilta löytyy valtavasti kirjoja, julkaisuja, opinnäytetöitä ja pro gradu -tutkielmia. Suomessa tärkeänä pelikasvatuksen edistäjänä toimii pelikasvattajien verkosto, joka kokoaa yhteen erilaisia pelikasvatuksellisia menetelmiä ja alan asiantuntijoita. Verkosto järjestää vuosittain Peli- viikko- tapahtuman, jonka tarkoituksena on levittää pelaamiseen liittyviä positiivisia puolia sekä vähentää siihen liittyviä ennakkoluuloja. (Pelikasvattajien verkoston toimijat 2018; Peliviikko 2018.)

Seuraavaksi avaamme muutamia pelimuotoja, joita nuorisotyön kentältä on löydettävissä:

Larp (Live action role play)

Larppaaminen, eli liveroolipelaaminen on pelimuoto, jossa olennaista on eläytyminen annettuun rooliin improvisaation myötä. Pelin järjestäjät, eli pelinjohto määrittelee mitä larppi käsittelee ja minkälaisia rooleja se sisältää. Larppi voi sijoittua eri aikakausiin, tai se voi olla täysin fiktiivinen maailma, jossa larppaajat pelaavat. Pelaajan vastuulla on pukeutua ja eläytyä täysillä annettuun rooliin ja käyttäytyä sen mukaisesti larpissa. Vaikka larppi on määritelty peliksi, ei siinä ole tavoitteena voittaa mitään, vaan eläytyä pelin tapahtumiin ja kanssakäymisiin toisten pelaajien kanssa. Peli etenee täysin improvisoidusti ja on pelaajistaan riippuvainen. (Suovanen 2018.) Larppausta esiintyy myös nuorisotyön kentällä. Löytyy erilaisia yhdistyksiä jotka järjestävät larppausta yhteistyössä paikallisten nuorisotoimien kanssa, sekä opinnäytetöitä aiheen tiimoilta. Pedagoginen liveroolipelaaminen eroaa perinteisestä larpista isoissa määrin,

sillä se kattaa kasvatettavan aiheen käsittelyn ennen larppia, sekä tapahtumien jälkipuinnin larpin jälkeen (Pitkänen 2008).

Digitaaliset pelit

Digitaalinen pelaaminen on arkea nuorisotaloilla. Se yhdistää nuoria ja luo sisältöä avoimiin iltoihin. Yleisimmät konsolit ovat Playstation, Xbox ja Nintendon Wii, joilla pelataan useimmiten urheilu- sekä tasohyppelypelejä. PC-pelaaminen on alkanut myös yleistymään nuorisotaloilla, mutta ei ole suinkaan yhtä itsestäänselvyys kuin konsolipelit. PC-pelaaminen vaatii hyvän internetyhteyden, tilaa ja investointeja rahallisesti. Pelitoimintaa voi helposti hyödyntää pienryhmätyöskentelyssä ja turnauksien muodoissa. (Pulkkinen 2008, 17-20.)

Nuorisotyö on ottanut jalansijaa nuorten tukemisessa elektronisen urheilun pariin, eli digitaalisten pelien kilpaurheiluun. Elektronisen urheilun ja nuorisotyön yhdistäminen tarkoittaa perus nuorisotyöntekijän kasvatustehtävien lisäksi toiminnan mahdollistamista nuorille sekä siinä kehittymisen. Toiminnan avulla voi tavoittaa nuoria, joita nuorisopalvelut eivät muuten tavoittaisi. (Tuominen 2015.)

Lautapelit ja korttipelit

Avoimessa nuorisotyössä on kautta aikain käytetty ja hyödynnetty lautapelejä ja korttipelejä. Vaikka digitaaliset pelit ovat viime aikoina nostaneet valtavasti suosiotaan, ei perinteiset lauta- ja korttipelit jää niiden jalkoihin (Valta 2016).

Pelien käyttö pedagogisessa kontekstissa törmää useasti haasteeseen pelien kytkemisestä viihteellisyyteen. Vaikka pedagogiset pelit ottavat vaikutteita viihteeksi tarkoitettuista peleistä, tulee nämä siitä huolimatta erottaa toisistaan. Kasvatuksellisen pohjan omaava peli vaatii suuren suunnittelutyön, jotta saadaan kytkettyä opetettavan asian tavoitteet mukaan pelin sisältöön.

3.3 Pelillisuus

Yhdysvaltalainen pelien suunnittelija ja tutkija Jane McGonigal (2012) avaa pelin määritelmää ja sen neljää tyypillistä piirrettä:

Pelin tavoite on se tietty lopputulema, joka motivoi pelaajia työskentelemään saavuttaakseen jotakin. Tavoite luo pelaajille kannustusta, osallisuutta ja tunnetta, että toiminnalla on jokin tarkoitus. Pelin säännöt luovat ohjeiden lisäksi rajoitteita tavoitteen saavuttamiseksi. Sääntöjä noudattamalla pelistä poistuu itsestään selvät tavat suoriutua. Näin ollen säännöt pakottavat pelaajat tutkimaan pelikenttää ja ajattelemaan strategisesti samalla vapauttaen pelaajien luovuuden matkalla kohti asetettua tavoitetta. (McGonigal 2012, 21.)

Jatkuva palaute on peleistä tuttu tapa kertoa pelaajille pelin etenemisestä ja kuinka lähellä he ovat asetettua tavoitetta. Videopeleissä palaute näkyy ruudulla useimmiten tasoina (levels), pisteinä tai etenemispalkkina. (Mt. 21.) Game of Rights- koulutuksessa luomassamme toiminnallisessa pelissä olemme käyttäneet pelin etenemistä kuvaavaa lasipurkkia, johon pelaajien suoriuduttua asetetuista haasteista lisäsimme kiviä. Purkin täyttymisestä pelaajat pystyivät päättämään missä vaiheessa peliä oltiin ja kuinka hyvin pelaajat tehtävistään suoriutuivat. Reaaliaikainen palaute tuo mukanaan lupauksen tavoitteen saavutettavuudesta ja samalla se tarjoaa motivaatiota jatkaa pelamista (mt. 21).

Vapaaehtoinen osallistuminen on piirre, joka edellyttää, että jokainen pelaaja tietoisesti ja tahdollisesti hyväksyy tavoitteen, säännöt ja palautteen. Tietoisuus luo yhteisen alustan pelaajille yhteiseen toimintaan. Vapaus lähteä mukaan peliin ja pelistä pois tahdonalaisesti mahdollistaa turvallisen toiminnan, josta voi aidosti nauttia. (Mt. 21)

Monesti pelien käytössä kasvatuksen tukena ajatellaan digitaalisia oppimispelejä, joissa oppilaat työskentelevät mobiililaitteiden tai tietokoneiden parissa ratkaistakseen pulmia liittyen annettuun aiheeseen. Pelin ei aina tarvitse sisältää lainkaan tietotekniikkaa sisältäkseen videopelimaailman elementtejä, vaan tärkeintä on luoda ympäristöstä pelinomainen. (Meriläinen 2013, 32.) Tähän avuksi voidaan luoda uudenlainen ”fantasiamaailma”, erilaisia rooleja, tehtäviä pelin kehittyessä eteenpäin ja tietysti selkeät säännöt, joita pelaajien tulee noudattaa koko pelin ajan, hyödyntäen aiemmin kuvattuja neljää peruspiirrettä.

Tärkeimpiä elementtejä kasvatuksellisessa pelissä on asetetut oppimistavoitteet sekä jälkipuinti, jossa yhdistetään juuri koetut asiat, tunteet ja käyttäytymismallit pelaajien oikeaan elämään. Jälkipuinnissa on hyvä käyttää hyödyksi realistisia oikean elämän

esimerkkejä ja teoreettisia viitekehyksiä, aiheesta riippuen. Lähes mistä tahansa aiheesta voi luoda kasvatuksellisen pelin, kunhan pelin vetäjällä on aikaa ja halua panostaa aiheeseen. (Vassiljev 2018.)

3.4 Formaali, informaali ja non-formaali oppiminen

Oppiminen pystytään jakamaan kolmeen eri osa-alueeseen riippuen esimerkiksi oppimiseen asetetuista tavoitteista, tavoitteiden asettajista ja oppimisympäristöstä. Formaali oppiminen tarkoittaa pääsääntöisesti kouluympäristössä tapahtuvaa oppimista, joissa opettaja mahdollistaa oppimisen esimerkiksi opetussuunnitelmasta kumpuavien tavoitteiden kautta. Informaalia oppimista taas pidetään usein formaalin oppimisen vastakohtana. Tätä oppimisen muotoa voidaan kutsua myös arkioppimiseksi. Informaalia oppimista voi tapahtua lähes missä tahansa, sillä se on paikasta riippumaton, eikä oppiminen vaadi ennalta laadittua suunnitelmaa tai tavoitteellisuutta. Mahdolliset asetetut tavoitteet ovat oppijasta itse lähtöisin. Informaalisia oppimistilanteita voivat olla työ- ja vapaa-ajan ympäristöissä, esimerkiksi työssäoppiminen, harrastuskerhot ja viihdepelit. (Peda.net. 2018.)

Non-formaali oppiminen voidaan asettaa näiden kahden edellä mainittujen oppimismuotojen väliin. Non-formaalissa oppimisen muodossa on asetetut oppimistavoitteet, mutta se ei ole virallista, tutkintoon johtavaa toimintaa. Tämä muoto sisältää strukturoituja oppimiseen liittyviä elementtejä: tavoitteet, ohjaus sekä spesifi aika ja paikka. Non-formaalin oppimisen menetelmät ovat nimensä mukaisesti epämuodollisia ja menetelmillä tähdätään oppijan osaamisen kartuttamiseen sen sijaan, että tieto vain omaksutaan. Näin opittuja pystytään sitouttamaan paremmin käytännön tasolle. Non-formaalia oppimista tapahtuu yleensä nuorisotyössä ja erilaisissa koulutuksissa. (Peda.net 2018; Cimo 2018.)

Non-formaalissa oppimisessä lähtökohtana on tarve oppimiselle ja kohderyhmä, joka määrittelee oppimistyylin. Opetusta ei määrittele mikään tietty strukturi, eli se on avoin muutoksille ja erilaisille menetelmille. Non-formaalissa työskentelyssä ohjaajalla ei ole samanlainen merkitys kuin koulumaailmassa opettajalla. Jos tarkastellaan opettajaa päättävänä ja määrävänä tahona, joka pyrkii tuoda tiedon nuorelle, on non-formaalin toiminnan ohjaaja enemmän fasilitaattori, joka pyrkii ohjaamaan oikeaan

suuntaan, mutta ottaa vastaan nuorelta ideoita mielipiteitä toiminnasta. Non-formaalista oppimisesta kumpuaa monille tuttu lause “elinikäinen oppiminen”. (Youth for exchange and understanding 2018.)

Oppimispelejä on hyödynnetty useiden eri peruskoulun oppiaineiden käytössä, kuten matematiikan, terveystiedon ja historian opetuksessa. Sen lisäksi, että opetuksellisen pelin tarkoituksena on perehtyä opiskeltavan oppiaineen sisältöön, kehittää pelaaminen laajempia sisältöjä kuten moraalisia teemoja tai tieteellistä päättelyä. (Koskinen, Kangas & Krokfors 2014, 27.) Opinnäytetyömme tuotoksena tuotettu roolipeli sopii non-formaaleihin oppimisympäristöihin, koska saavuttaakseen potentiaalinsa se vaatii ohjaajan, joka omaksuu sille asetetut tavoitteet, sopivan ympäristön ja motivoituneen ryhmän. Informaalisen oppimisen piirteitä pelillä on sen vapaa-ajan ympäristössä sekä pelaajien omalla motivaatiolla, halulla osallistua ja asenteella omaksua käsitellyt teemat.

4 MENETELMÄT

Opinnäytetyössämme käytimme sekä kvantitatiivisia että kvalitatiivisia tutkimusmenetelmiä. Kvantitatiivisessa eli määrällisessä työskentelyssä tutkittavaa kohdetta ja aineistoa mitataan tilastollisesti sekä numeraalisesti, meidän opinnäytetyössämme se tarkoitti kyselyiden toteuttamista. Kvalitatiivinen tutkimusmenetelmä keskittyy tutkittavan kohteen laatuun ja sen kokonaisvaltaiseen merkitykseen. Laadullisena tutkimusmenetelmänä käytimme aineistonkeruuna asiantuntijahaastatteluita. (Jyväskylän yliopisto 2015a;2015b.) Opinnäytetyössämme kerättiin aineistoa pelin suunnittelua varten.

4.1. Kysely

Kysely on menetelmä, jossa tietynlaisin kriteerein valitulta ihmisjoukolta kysytään vastauksia samoihin kysymyksiin (Jyväskylän yliopisto 2016). Kysely tutkimusmenetelmänä on varsin yleinen ja helppo toteuttaa. Sitä on hyvä käyttää, kun tahdotaan kerätä laaja aineisto tutkittavasta asiasta (Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto 2010). Suunnittelimme ja toteutimme kaksi eri kyselyä eri kohderyhmille. Toinen kysely oli yläkoululaisille oppilaille ja toinen heidän opettajilleen. Valitsimme kyselyn menetelmäksi, jotta tavoittaisimme mahdollisimman laajasti kohderyhmää eli nuorisoa ja kasvattajia useasta eri turkulaisesta koulusta. Kyselyiden tarkoituksena oli kerätä aineistoa, jonka pohjalta luomme kasvatuksellisen pelin.

Kyselyt toteutettiin internetin välityksellä Webropol-työkalua hyödyntäen. Webropol on kyselyalustana selkeä ja helposti muokattava. Kyselyt lähetettiin 12:lle suomenkielistä perusopetusta tarjoavalle koululle. Yhteyshenkilöiksi valikoitui koulujen rehtorit, joihin olimme sähköpostitse yhteydessä. Ohjeistimme rehtoreita lähettämään kyselyt yhä eteenpäin oppilaille ja opettajille.

Oppilaille suunnatussa kyselyssä esittelimme aluksi itsemme, miksi haluamme kysyä tulevat asiat ja mihin käyttöön vastaukset tulevat. Tässä kyselyssä emme käyttäneet kovinkaan virallista asiantuntijakieltä, sillä koimme että olemme helposti lähestyttävempiä jos sivistyssanat ja kankealta kuulostava kieli jää taka-alalle, kun kohderyhmänä on yläkoululaiset nuoret. Kysymyksiä oli laadittu kymmenen kappaletta, joista

osa sisälsi monivalintakysymyksiä. Kysely oli tarkoituksellisesti jätetty lyhyeksi ja ytimekkääksi, jotta oppilaan mielenkiinto säilyy koko kyselyn läpi.

Kysely on hyvä aloittaa yksinkertaisilla lämmittelykysymyksillä, joihin on helppo vastata (Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto 2013). Selvitimme kyselyn alussa oppilaiden perustietoja koulun osalta, millä luokalla vastaaja on, monta oppilasta samalla luokalla on ja missä koulussa vastaaja opiskelee. Näiden lisäksi kysyimme sukupuolta. Taustatieto-kysymysten jälkeen alkoi varsinaiset kysymykset, jotka määrittelevät tulevan pelimme aiheita.

Lomakkeen kohdat 5-7 käsittelivät turvallisuutta koulussa. 5 kohta sisälsi kahdeksan monivalintakysymystä luokkahengestä ja turvallisuudesta. Kysymyksiä oli muun muassa “uskallan pitää esitelmää luokkani edessä ja minulla on kavereita joiden kanssa viettää välitunnit”. Vastausvaihtoehdot olivat “kyllä, ei, en ole varma” joilla vastaaja arvioi omia tuntemuksiaan turvallisuuden tunteeseen liittyen koulu- ja luokkaympäristössä.

Kohdissa 8-10 selvitetään, mistä aiheista oppilaat tarvitsisivat lisää tietoa ja oppia. Kyselyyn oli annettu monivalintavaihtoehtoja, joista ennalta määrättyistä aiheista oppilaat saivat valita, mistä he kokevat tarvitsevansa lisää tietoa. Tämän lisäksi oli mahdollisuus kertoa avoimella vastausvaihtoehdolla, mikäli jokin aihealue jäi vastaajan mielestä puuttumaan.

Opettajien kyselyssä lähestymistapa vastaajia kohtaan toteutui samalla tavalla, kuin oppilaitakin. Esittelimme itsemme, miksi toteutamme kyselyn ja mihin vastauksia tul-taisiin käyttämään. Kirjoitusasu oli tällä kertaa ammattimaista. Opettajien kyselyssä selvitimme kouluympäristössä ilmeneviä haasteita ja kehittämistarpeita, joihin pelimme pyrkii vastaamaan. Kysymyksiä oli 14. Halusimme opettajien kyselyn pysyvän myös tiiviinä ja ytimekkäänä, siten, että koko kysely on nähtävissä yhdellä vilkaisulla ja että kysely on helposti lähestyttävä.

Kysely alkoi yksinkertaisilla ja helpoilla taustakysymyksillä; ikä, koulu jossa työskentelet, kuinka kauan on toiminut opettajana. Samoin kuin oppilaiden kyselyssä, opettajille osoitetun kyselyn taustakysymysten jälkeen alkoi varsinaiset kysymykset, jotka toimivat aineistonkeruuna auttaen meitä muodostamaan pelillemme ajankohtaiset tavoitteet. Kohdat 5 ja 6 käsittelivät kiusaamista ja sitä onko havainnut opettajana toi-

miessaan kiusaamista kouluympäristössä. Kohdassa 7 selvitettiin monivalintavaihtoehtoin opettajan näkökulmaa, mistä yläkoulussa opiskelevat nuoret tarvitsisivat lisää kasvatusta/tietoa. Vastaja arvioi kohdat 1-10, sen mukaan miten paljon tietoa tulisi lisätä nuorilla. 1 merkitsi vähiten ja 10 eniten. Monivalinnan lisäksi oli mahdollista avoimessa kohdassa kertoa, jos jokin aihe jäi monivalinnoissa mainitsematta. Kohdat 9-13 käsittelivät koulun resursseja ja vastuuta toteuttaa erilaisia kasvatuksellisia tehtäviä, sekä koulun kehittymistä viime vuosina opetuksen saralla. Kysymyksissä oli ennalta annetut vastausvaihtoehdot “ei lainkaan tärkeä, ei kovin tärkeä, neutraali, melko tärkeä, erittäin tärkeä” sekä avoimet vaihtoehdot. Näitä kysymyksiä kysyimme, jotta voisimme selvittää minkälainen sija koulunuorisotyöllä olisi parhaimmillaan koulussa ja minkälaista työtä se voisi siellä tehdä. Viimeisenä kysymyksenä kysyimme opettajan mahdollisuutta osallistua koulutukseen liittyen kyselyssä olleisiin aiheisiin.

Kyselyt lähetimme 03.09.2018 rehtoreille sähköpostitse. Kyselyiden oli määrä olla auki ja vastattavissa 2 viikkoa sähköpostiviestin lähdettyä liikkeelle. Emme olleet tavoittaneet yhtäkään vastausta vielä viikon kuluttua sähköpostin lähettämisestä. Tämän havaittua lähetimme muistutusviestin rehtoreille kyselyn vastaamisesta, jolloin jo samana päivänä aloimme saada vastauksia.

Tiedostimme kyselyn vastaamisen vapaaehtoisuuden asettaman haasteen jo ennen kuin lähetimme kyselyitä eteenpäin, mutta koimme sen silti parhaaksi menetelmäksi kerätä tilastoa kouluhyvinvoinnista, jonka perusteella peliä aloitettiin luomaan. Henkilökunnan kysely oltiin avattu 77 kertaa, mutta se keräsi vain 3 vastausta. Oppilaiden kysely keräsi puolestaan 32 vastausta.

Olimme jättäneet henkilökunnan kyselyn loppuun yhteystietolomakkeen, johon sai halutessaan jättää omat yhteystiedot, mikäli toivoi meidän tulevan paikalle ohjaamaan valmista peliä. Tämä ei kuitenkaan tuottanut tulosta eikä kolmesta vastaajasta kukaan jättänyt yhteystietojaan. Avointen vastausten perusteella kuitenkin kiinnostusta ja tarvetta tällaiselle toiminnalle olisi.

4.2 Haastattelut

Haastattelu on yksi yleisimmistä käytetyistä tutkimus- ja tiedonkeruumenetelmistä. Haastattelu on hyvä ja toimiva menetelmä, kun halutaan saada syvällisempää tietoa

tietystä aihealueesta. (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2014, 106.) Kyselyiden lisäksi koimme tärkeäksi tuoda aineistoon monipuolisuutta haastatteluiden kautta.

Halusimme kuulla koulunuorisotyön tilanteesta Turussa. Selvitimme tilaajamme yhteyshenkilön avulla, ketkä tekevät koulunuorisotyötä Turun nuorisopalveluissa. Lähetimme sähköpostitse haastattelupyynnön kahdelle nuorisotyöntekijälle, joiden kuulumme tekevän koulussa tehtävää nuorisotyötä. Pääsimme haastattelemaan opinnäytetyötämme varten toista, Jenni Härköstä. Haastattelu tapahtui nuorten taide- ja toimintatalo Vimmassa 5.10.2018. Tämän haastattelun jälkeen päädyimme haastattelemaan lisäksi nuorisotalon ohjaajaa, Petteri Viitasta, saadaksemme lisää näkökulmaa pelillisten menetelmien käytöstä nuorisotyössä. Haastattelupäiväksi valikoitui 12.11.2018 tapahtumapaikkanaan Varissuon nuorisotalo, jossa haastateltava pääsääntöisesti työskentelee.

Valitsimme haastattelumenetelmiksi puolistrukturoidun haastattelun, jota kutsutaan myös teemahaastatteluksi. Menetelmä valikoitui helposti, koska halusimme luoda haastattelulle rennon ja vapaan ympäristön antaen tilaa vapaalle keskustelulle. Puolistrukturoidulle haastattelulle on ominaista teemoittelu tiettyjen aihealueiden puitteissa valmiiden kysymysten ja vastausvaihtoehtojen sijaan. (Hirsjärvi & Hurme 2008, 48.)

Kummankin kasvokkain toteuttamamme haastattelun voi Ojasalon, Moilasan ja Ritalahden (2015, 106) mukaan luokitella kontekstuaaliseksi haastatteluksi. Kontekstuaalisen haastattelun tunnuspiirteenä on, että haastattelu toteutetaan haastateltavan aidossa toimintaympäristössä, jossa hän toteuttaa omaa työtään. Etuna paikkaan sidottulla haastattelumenetelmällä on se, että kysytyjä asioita voidaan muistaa sekä kuulla paremmin, kun niistä keskustellaan fyysisesti niiden äärellä.

Molemmille haastatteluille loimme omat haastattelurungot, joista kumpikin pyrki antamaan tilaa vapaalle keskustelulle. Haastattelutilanteet alkoivat rennosta jutustelusta ja kuulumisten vaihdosta. Haastattelukysymyksistä ensimmäiset käsittelevät taustakysymyksiä haastateltavista; missä työskentelee ja kuinka kauan on toiminut nuorisotyöntekijänä.

Rakensimme Härkösen haastattelun teemat keskittyen kouluympäristöön nuorisotyön kentällä sekä oppilaiden hyvinvointiin ja tarpeisiin, joihin pyrkisimme pelillämme vastaamaan. Selvitimme Härkösen näkökulmaa, minkälaista koulunuorisotyö Turussa on

ja minkäläistä kouluuyhteistyö on; mikä toimii ja mitä pitäisi tehdä toisin. Kysyimme myös nuorisotyöntekijän näkökulmaa haasteista joita nuoret kokevat ja jotka ilmenevät kouluympäristössä. Yhtenä kysymyksenä oli menetelmät, mitä Härkönen käyttää koulunuorisotyössä. Viimeinen kysymys oli mitä koulunuorisotyö tuo parhaimmillaan kouluun.

Viitasen haastattelu keskittyi pääasiassa peleihin menetelmänä ja työvälineenä sekä pelillisyyteen hänen omassa työssään Varissuolla. Haastattelussa selvitimme hänen omia kokemuksia pelitoiminnasta nuorisotyössä ja minkäläistä merkitystä Viitanen kokee tällä olevan. Haastattelussa olennainen kysymys oli, olisiko luomallamme pelillä tilaa Varissuon nuorisotalolla, ja mitä se vaatisi että vastaavanlaista pelitoimintaa tul-taisiin jatkossa käyttämään siellä.

Haastateltavia oli luontevaa haastatella, sillä kumpikin olivat entuudestaan tuttuja työntekijöitä nuorisopalveluista. Äänitimme molemmat haastattelut, jotta niihin on helppo palata jälkikäteen, eikä haastattelutilanteessa tarvitse keskittyä vastausten ylöskirjaamiseen. Haastatteluiden analysoinnissa hyödynsimme litterointia apuvälineenä, eli aukikirjoitimme äänitysten perusteella haastattelut.

Tämän lisäksi toteutimme sähköpostihaastattelun kouluttajallemme Pavel Vassiljevälle Game of rights- koulutuksesta saadaksemme asiantuntijan näkemyksiä pedagogi-sen pelin luomisen prosessista sekä sen tarpeellisuudesta ja mahdollisuuksista nuori-sotyön kentälle. Loimme kysymykset niin, että niihin oli mahdollista vastata vapaa-muotoisesti antaen tilaa monipuolisuudelle. Sähköpostihaastatteluun reaaliaikaisen video- tai chat- haastattelun sijaan päädyimme aikataulusyistä; näin haastateltava voi vastata kysymyksiin omalla ajallaan osissa, ilman tarvetta sitoutua tunniksi koneen ää- relle muun työn ohessa. Tämä helpotti meidän työtämme englanninkelisten vastauk-sen tulkitsemisessa. Vassiljevin vastauksia käytetään opinnäytetyössämme osana teo- riaa. Kysymykset (Liite 3) käsittelivät hänen omaa suhdettaan kasvatuksellisiin pelei- hin liittyen sekä aiheeseen yleisellä tasolla.

5 ANALYYSI

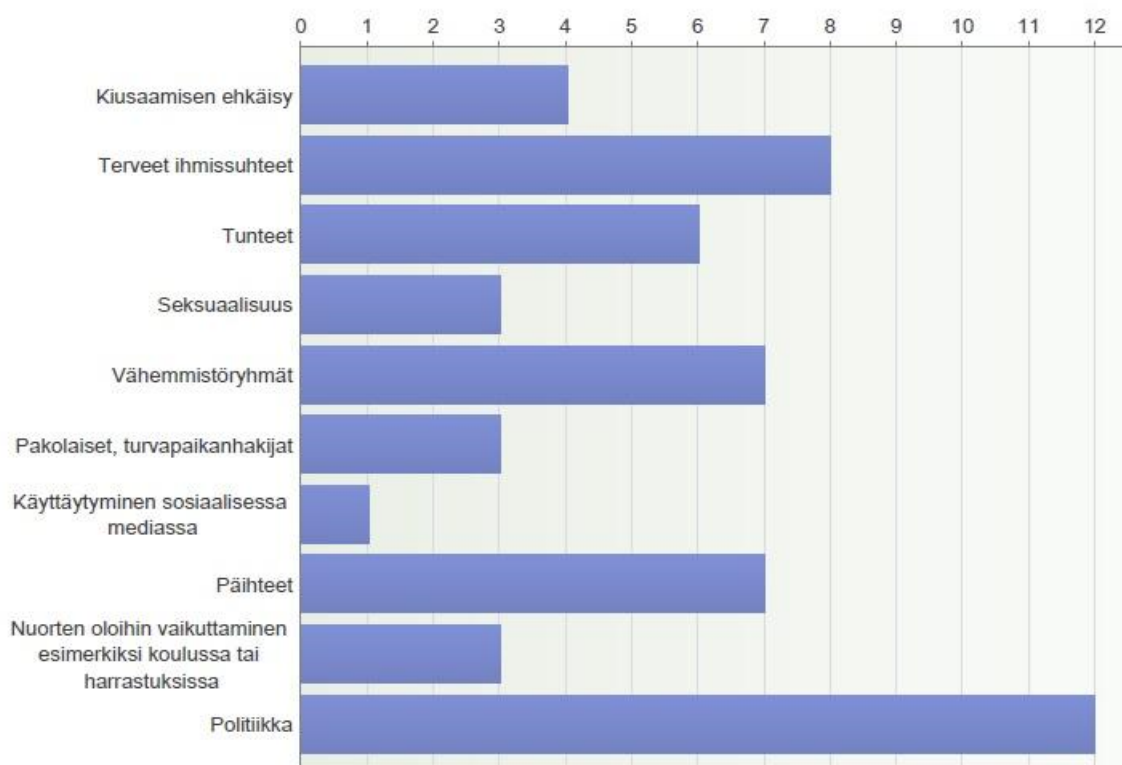
Koulu on alueellaan tärkeä nuorisokulttuurinen ympäristö, jossa kulttuurit näkyvät ja kuuluvat. Ryhmät muotoutuvat samanlaisista mielenkiinnonkohteista ja yhteenkuuluvuuden tunteesta, joissa ei välttämättä ole tilaa “poiketa massasta” eli yksilölliselle erillaisuudelle. Koulussa ollaan esillä, aina riskissä joutua arvioivien vertaiskatseiden kohteeksi, eikä piiloutumisen mahdollisuutta ole. (Harinen & Halme 2012, 63.) Halusimme perehtyä kouluympäristöön nuorisotyön kentällä vapaa-aikatoimialan sijaan tavoittaaksemme mahdollisimman monen nuoren. Näistä syistä päädyimme tutkimaan juuri koulunuorisotyötä ja sen menetelmiä Turussa, mutta opinnäytetyön edessä päädyimme käsittelemään nuorisotyötä kokonaisuudessaan, koulunuorisotyön ollessa osa sitä. Tämä luku käsittelee aineistonkeruumenetelmien tuloksia.

5.1 Kyselyn tuloksia

Opettajien ja oppilaiden vastaukset samantyyppisiin kysymyksiin eivät voi olla juuri-kaan vertailukelpoisia johtuen vastausten määrästä. Yhtäläisyyksiä kuitenkin löytyi; kumpikin vastausryhmä oli sitä mieltä, että nuoret tarvitsisivat lisää ymmärrystä aiheista tunteiden tunnistaminen ja terveet ihmissuhteet. (kuvio 1 ja taulukko 1) Pohdituamme aiheita ja pedagogisen pelin tarjoamia mahdollisuuksia, tulimme siihen tulokseen, että toisenlaisilla menetelmillä olisi parempia ratkaisuja näihin. Tunteiden tunnistaminen pelillisenä lähtökohtana voisi toimia parhaiten nuoremmilla lapsilla. Eniten vastauksia keräsi vastausvaihtoehto ”Politiikka”. Pelin luonnissa päätimme hyödyntää politiikkaa demokratiakasvatuksena.

8. Mistä asioista koet, että tarvitset enemmän tietoa?

Vastaajien määrä: 32



Kuvio 1. Selvitys tiedon tarpeesta

Koulun henkilökuntaa pyysimme arvioimaan yhdeksästä valikoidusta aiheesta (kiusaamisen ehkäiseminen, aktiivinen kansalaisuus/osallisuus, vähemmistöryhmät, pakolaiset ja turvapaikanhakijat, tunnekasvatus, seksuaalikasvatus, päihteet, politiikka ja päätöksenteko sekä mediakasvatus) niin, että 1 edustaa vähiten tärkeintä aihetta ja 10 heidän mielestään tärkeintä. Kolmen ammattilaisen kesken ehdottomasti tärkeimmiksi aiheiksi nousi tunnekasvatus sekä kiusaamisen ehkäiseminen, nuorten keskuudessa suosituimmaksi nousseen politiikan jäädessä vähiten tärkeäksi.

Taulukko 1. Opettajien vastauksia

7. Mistä aiheesta luokkasi nuoret tarvitsisivat lisää tietoa/kasvatusta?

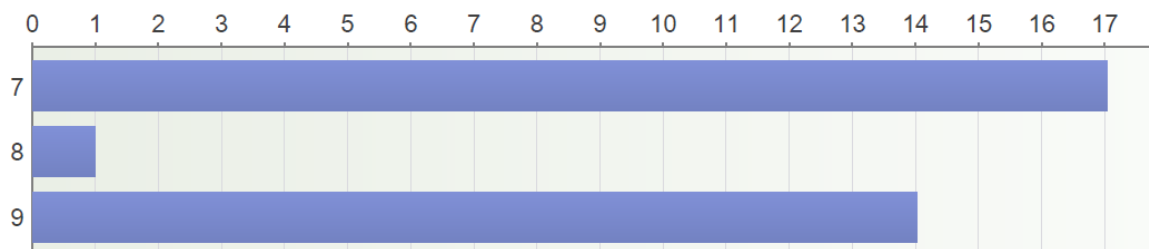
Vastaajien määrä: 3

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | Yhteensä | Keskiarvo |
|-------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----------|-----------|
| Kiusaamisen ehkäiseminen | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 1 | 3 | 9,33 |
| Aktiivinen kansalaisuus, osallisuus | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 3 | 6 |
| Vähemmistöryhmät | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 3 | 4,67 |
| Pakolaiset, turvapaikanhakijat | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| Tunnekasvatus | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 3 | 9,67 |
| Seksuaalikasvatus | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 5 |
| Päihteet | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 3 | 6 |
| Politiikka/päätöksenteko | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 1,67 |
| Mediakasvatus | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 3 | 4,67 |
| Yhteensä | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 27 | 5,78 |

Oppilaiden vastaukset kertovat, että kyselyyn on vastannut kolmen eri luokka-asteen oppilaita samasta koulusta. (kuvio 2) Vastaajien anonymiteetin suojelemiseksi emme julkaise opinnäytetyössä vastaajien oppilaitosta.

1. Luokka-aste

Vastaajien määrä: 32



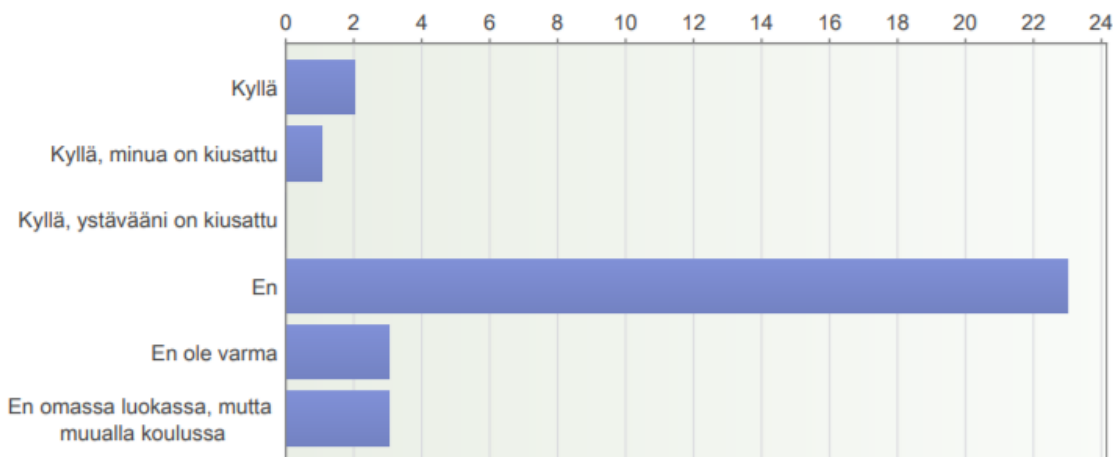
Kuvio 2. Vastaajien luokka-asteet

23/32 oppilasta vastasi, ettei ole havainnut luokallaan kiusaamista, yhden oppilaan vastatessa, että häntä on kiusattu. Vain kaksi oppilasta kertoi havainneensa kiusaamista luokallaan, loppujen vastausten jakautuessa ”en ole varma” ja ”en omassa luokassa, mutta muualla koulussa”-vaihtoehtoihin. On huomionarvoista, että yksi oppilas on vastannut opiskelevansa 8. luokan oppimäärää, mutta Webropolin tarjoaman ver-

tailutyökalun avulla pystyimme tarkastelemaan tarkemmin kunkin luokka-asteen vastaukset, todistaen kiusaamista havainneet oppilaat opiskelevan samassa ryhmässä heidän kanssa, jotka eivät ole huomanneet kiusaamista.

6. Oletko huomannut luokallasi kiusaamista?

Vastaajien määrä: 32



Kuvio 3. Kiusaaminen koulussa

Jos yksi nuori kokee olevansa kiusattu luokassaan vain kahden muun oppilaan tunnistaessa tilanteen, totesimme yhdeksi tärkeäksi teemaksi pelissämme nostaa esille kiusaamistilanteiden tunnistamisen.

5.2 Nuorisotyöntekijöiden näkökulmia

Turun nuorisopalveluiden alaisuudessa koulussa tehtävää nuorisotyötä tekee tällä hetkellä kaksi työntekijää. Nuorisotyötä tehdään yhteensä neljässä peruskoulussa ja tällä hetkellä yhdessä toisen asteen oppilaitoksessa, joka koululla kerran viikossa. Muutamalla Turussa sijaitsevalla koululla on erikseen palkattu kouluohjaaja, jotka ovat osana koulun henkilökuntaa. Nämä ohjaajat eivät työskentele Turun nuorisopalveluiden alaisuudessa. Härkönen ehdottaakin, että koulunuorisotyön sijaan käyttäisimme opinnäytetyössämme termiä ”koulussa tehtävä nuorisotyö” selkeyttääksemme eroa koulun oman nuorisotyöntekijän ja nuorisopalveluiden työntekijän välillä. (Härkönen 2018.)

Koulut, joissa nuorisopalveluiden ohjaajat tekevät nuorisotyötä ovat valikoituneet Härkösen mukaan tämän hetkisestä tarpeesta. Ensimmäinen monialainen yhteistyö koulujen kanssa tapahtui Puropellon koulussa. Härkönen työskenteli tällöin samalla alueella ohjaajana ja koulun nuoret olivat tuttuja hänelle. Aluksi koululla tapahtuva nuorisotyö tapahtui Härkösen omasta aloitteesta pääasiallisesti välitunneilla, mutta lopulta käyntien vakiinnuttua koulu toivoi Härköstä tekemään viikottaisia vierailuja kouluun nuorisotyöntekijänä.

Vuosien aikana useampi koulu valikoitui mukaan 7. luokkalaisten ryhmäyttämisten sekä #päättäjäisissä tutuksi tulleen opeparkin mukana ja jopa oppilaiden yhteydenoton kautta (Härkönen 2018). #päättäjäiset on tapahtuma, joka tuo turkulaiset yläkoululaiset nuoret sekä opettajat yhteen tarjotakseen messumaisen tapahtuman oppilaille. Tapahtumasta löytyy opettajille oma ”opeparkki”, jossa he saavat tietoa nuorisopalvelujen ja koulujen eri yhteistyömahdollisuuksista ja mahdollisuuden ehdottaa uusia yhteistyökuvioita

Ryhmätyöskentely

Härkösen ja hänen työparinsa työnkuvaan kuuluu kouluvierailujen lisäksi erilaisten ryhmien ylläpitäminen ja ohjaaminen koulujen nuorten kanssa. Ryhmät ovat muotoutuneet opettajien toiveista ja tarpeiden kartoituksesta kouluympäristössä. Ryhmätyöskentely tapahtuu pääasiassa kouluajan ulkopuolella nuorten vapaa-ajalla. Ryhmät voivat esimerkiksi käydä yhdessä tutustumassa erilaisiin harrastusmahdollisuuksiin Turun alueella ja samalla oppivat ryhmätyötaitoja, käyttäytymissääntöjä sekä uusien nuorten ja aikuisten kohtaamista erilaisissa ympäristöissä. Ryhmiä voidaan pitää koulun jälkeisen vapaa-ajan lisäksi kouluajalla, mikäli se on oppilaan edun mukaista. Jos toiminta esimerkiksi ylläpitää koulumotivaatiota tai ryhmän teema on oppilaan hyvinvoinnin kannalta erityisen tärkeä, eikä häntä saisi muuten sitoutettua toimintaan. (Härkönen 2018.)

Härkösen haastattelun perusteella totesimme, ettei tällä hetkellä Turussa koulunuorisotyö sekä meidän pelitoiminta kohtaa. Turusta ei löydy vakituisia koulunuorisotyöntekijöitä, vaan Turun nuorisopalveluiden ohjaajia, jotka tekevät yhteistyötä koulujen kanssa. Resurssit eivät mahdollista pelitoiminnan kehittämistä koulunuorisotyössä, sillä ohjaajat vierailevat vain muutamana päivänä viikossa kouluilla. (Härkönen 2018.)

Tämän todettuamme lähdimme tarkastelemaan opinnäytetyötämme koko nuorisotyön kentällä.

Yksinäisyys

Vuonna 2017 teetetyin kouluterveyskyselyn mukaan joka kymmenes yläkouluikäisistä nuorista ja toisen asteen opiskelijoista kärsii yksinäisyydestä (Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2017).

Kokemus yksinäisyydestä luo helposti tunteen, ettei nuori kelpaa omana itsenään yhteisöissä, joissa nuori on osallisena ja että nuorella itsessään olisi jotakin vikaa (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2017). Pohdimme pedagogisen pelin mahdollisuutta olla osana ratkaisemassa tätä ongelmaa ja vaikka teemana ei varsinaisesti olekaan yksinäisyys, se voi tarjota ratkaisuja luomalla yhteenkuuluvuuden tunnetta nuorten toimiessa ryhmässä noudattaen samoja sääntöjä yhteisen tavoitteen eteen.

Tämä on myös Härkösen mielestä ongelma, joka vaatisi puuttumista. Omassa työssään hän nostaa esiin nimenomaan poikien yksinäisyyden ja sen, että poikiin on hankalampi saada kontaktia kuin tyttöihin. Tämän vuoksi pienryhmätyöskentelyssä suuri osa osallistujista on yläkouluikäisiä poikia.

Mielenterveys

Yhdeksi suurimmaksi huolenaiheeksi koululla tapahtuvasta nuorisotyöstä Härkönen nimeää nuorten mielenterveysongelmat. Vuoden 2017 kouluterveyskyselyn mukaan yli joka neljäs (27,4%) 8-9- luokkalainen nuori on kokenut huolta omasta mielenterveydestään viimeisen 12 kuukauden aikana. Tyttöillä huoli omasta mielenterveydestä on selkeästi korkeammalla kuin pojilla: 41 prosenttia tytöistä kantoi huolta omasta mielenterveydestään. (THL 2017.) Yleistyneet mielenterveysongelmat heijastuvat nuorten koulunkäyntiin. Kuitenkin julkisella puolella mielenterveyspalvelut ovat ruuhkautuneet; ammattilaisen tarjoamia aikoja on hankalasti saatavilla ja niitä voi joutua odottamaan kohtuuttoman pitkään.

Pelit Varissuon nuorisotalolla

Konsolipelaaminen, lautapelit, korttipelit sekä biljardi ovat Varissuon nuorisotalolla osana nuorten ja nuorisotyöntekijöiden arkea. Pelit työvälineenä ovat Viitasen mukaan merkityksellisiä keskusteluiden aloittamiselle, niiden syventämiselle ja kontaktin luo-

miselle. Hän ylläpitää omassa työssään pelitoimintaa pääasiassa biljardin keinoin ohjaamalla pienryhmiä, joka toimintana nuorten sosiaalisen vahvistamisen lisäksi tähtää kilpailuissa menestymiseen. Kilpailuja järjestetään Turussa nuorisotalojen välillä, mutta nuoret ovat päässeet osallistumaan myös Suomenmestaruuskilpailuihin. (Viitanen 2018.)

Pelejä Viitanen (2018) pitää nuorisotyössä merkityksellisenä kohtaamisen välineenä. Sen lisäksi hän toteaa kilpailullisuudella olevan suuri painoarvo toiminnassa, kertoen sen edistävän nuorten keskittymistä ja syventymistä asiaan samalla kasvattaen luottamussuhdetta ohjaajan ja nuorten välillä. Hän on kokenut pelitoiminnan avulla edistävänsä yksilötasolla nuorten sosiaalista vahvistamista: kun nuorta voi lähestyä häntä kiinnostavalla tavalla, voi hän avautua kipeistäkin asioista. Näin nuorisotyöntekijä voi lähteä purkamaan yhdessä nuoren kanssa mahdollisia ongelmia ja ohjata hänet oikeanlaisen palvelun piiriin.

Haastattelussa Viitaselle esiteltiin idea pelistä ja sen kasvatuksellisista tavoitteista. Viitanen totesi, että menetelmä sopisi nuorisotaloille käytettäväksi. Jotta menetelmä tulisi Varissuon nuorisotalolla käyttöön, vaatii se motivoituneet ohjaajat työstämään sitä yhdessä nuorten kanssa.

6 TUOTOKSEN ESITTELY

Tässä luvussa kerromme, kuinka tutkimusmenetelmiä hyödyntäen kerättyä aineistoa on käytetty pelin luomisessa. Aineisto on ollut pääroolissa määritellessämme kasvatuksellisen pelin aiheet ja teemat, joita pelissä tullaan käsittelemään jälkipuintia hyödyntäen. Yhdistimme aineistosta analysoimamme tulokset, tietoperustan sekä aiemmat kokemuksemme pelikasvatuksesta perustavaksi lähtökohdaksi tuotoksen suunnittelussa ja toteutuksessa.

6.1 Analyysin hyödyntäminen pelin suunnittelussa

Pelin suunnittelu alkoi kyselyiden ja haastatteluiden jälkeen. Ensimmäisenä vaiheena oli kehitellä pelille aihe ja tavoite: mitä se käsittelee sekä minkälaisia ongelmia pelin on tarkoitus ”ratkaista”. Näihin kysymyksiin saimme vastauksen kyselyiden ja haastatteluiden tuoman aineiston perusteella. Aiheiksi valikoitui kiusaamistilanteiden tunnistaminen ja ehkäisy, demokratiakasvatus sekä omien ja muiden vahvuuksien tunnistaminen. Näiden lisäksi peli itsessään kehittää ongelmanratkaisutaitoja ja osallisuutta. Pelissä avainehtona on empatiataidot, joita peli vaatii edetäkseen. Nuoren on havaittava muiden pelaajien vahvuuksia ja heikkouksia, joiden perusteella pelin toimintoja ratkaistaan. Vaikka peli ei itsessään ratkaise yksinäisyyttä tai syrjäytyneisyyttä, on huomioitava toiminnallisten menetelmien merkitys ennaltaehkäisevänä osana nuorisotyötä.

Tulimme molemmat siihen tulokseen, että peli tulee olemaan roolipeli, jossa pelaajan täytyy asettua tietynlaiseen henkilöhahmoon ja rooliin pelin ajaksi. Olimme yhtä mieltä siitä, että pelissä pelaajat eivät kilpaile toisiaan vastaan, vaan tekevät yhteistyötä, jotta demokratiakasvatuksen tavoitteet pysyvät. Suoranaisessa kilpailuasetelmassa ryhmädynamiikan on vaaraksi kääntyä negatiiviseksi ja oppimistavoitteet voivat kadota, kun pelaajat keskittyvät vain päihittämään toisensa. Yhteistyö kun puolestaan luo mahdollisuuden motivaatiolle tiimityöskentelyssä sillä pelissä ilmenevät haasteet voitetaan ryhmänä. Kilpailuasetelma luo tilanteen jossa vain muutama kokee onnistumisen kokemuksia ja lopuille pelaajista jää vääjäämättä tunne häviöstä ja epäonnistumisesta. (Boller 2013.)

Pelin alkuasetelmaa lähdimme luomaan keksimällä konfliktitilanteen, eli pelissä on jotakin, mitä pitää ratkaista, voittoa tai saavuttaa. Jotta peli on mielenkiintoinen ja pelaajalle tavoitteellinen, on tarvittavaa luoda konflikti. Konflikti voi olla minkäläinen tahansa: fyysinen este, haaste pelaajien välillä tai arvoitus. (Boller 2013.) Pelissämme konflikti on kylässä tapahtunut katastrofi.

Loimme pelaajille kylän, jossa katastrofi on tapahtunut ja jonka kyläläisiä pelaajat ovat. Jotta peliin saataisiin näkyväksi kiusaamistilanteiden tunnistamisen ja niiden ehkäisyn, päätimme luoda kylään kolme eri yhteisöä, joihin pelaajat jakaantuvat. Jokaisella yhteisöllä on erilaiset uniikit toimintatavat ja käsitys ympäröivästä maailmasta. Tavoitteena oli luoda kontrasti yhteisöjen avulla pelaajien välille. Nämä erityispiirteet voivat luoda haasteita ja pieniä vastakkainasetteluita pelin aikana pelaajien välillä, mutta niistä täytyy selvitä löytämällä yhteisiä ratkaisuja, jotta peli etenee.

Pelin alussa pelaajille on kerrottu alkuasetelma, eli kylä on tuhoutunut maanjäristyksen seurauksena ja se täytyy rakentaa uudestaan. Peli sisältää kylän uudelleenrakennustehtäviä, jotka tulee ryhmänä ratkaista. Tehtävissä tulee vahvasti esille yhteinen osallisuus ja päätöksenteko. Pelaajien täytyy tehtäviä tehdessä ottaa huomioon jokaisen roolin vahvuus, jotta he etenevät pelissä. Tehtävät on luotu tarpeeksi yksinkertaisiksi, jotta pelaajien rooleilla on tilaa tuoda peliin haastetta. Jokaisessa tehtävässä täytyy rakentaa tai ratkaista jotakin, mutta todellinen haaste on roolien toimiminen keskenään. Kaikessa yksinkertaisuudessaan, peli päättyy, kun tehtävät on suoritettu.

6.2 Pelimekanismi

Pelimekaniikka tarkoittaa sääntöjä sekä toimintoja joita sekä pelaaja että peli noudattavat. Esimerkkinä voidaan ottaa kaikille tuttu peli Tetris. Kun painaa nuolta oikealle, tetriscalikka kääntyy oikealle. Peli seuraa pelaajan valintoja, sekä pelaaja pelaa niin kuin pelimekaniikka antaa periksi. Pelimekaniikka tarkoittaa myös sääntöjä, joita pelaajista löytyy. Jos aloitat pelaamaan uutta tuntematonta lautapeliä, mitä teet ensimmäiseksi? – Luet ohjeet peliin. Ohjeissa kerrotaan pelimekanismillisia seikkoja, kuten esimerkiksi Monopolyssa: jos pelaaja ohittaa lähtöruudun, on hän oikeutettu saamaan x-summa rahaa. (Boller 2013.)

Halusimme tuoda tarinallisuutta peliin, jotta annettuihin hahmoihin voisi jokainen pelaaja kokea syvempää yhteyttä ja jotta peliin syntyy punainen lanka. Pelin alussa kerrotaan tarinamuodossa pelaajille heidän kylästä, mitä siellä on tapahtunut ja mitä heidän täytyy tehdä, jotta kylä voisi kukoistaa taas. Olemme itse olleet osallisena roolipelissä, joka alkoi vakuuttavalla tarinalla kietoen pelaajan saman tien mukaan tulevaan peliin ja sen tehtävään. Tarina luo tarkoituksellisuutta ja syyn pelata peliä. Parhaimmillaan tarina herättää pelaajassa tunteita ja se laittaa mielikuvituksen liikkeelle. Oman kokemuksemme myötä koimme, että tämä on hyvä ja toimiva mekanismi pelissä. Tarinan jälkeen pelaajille annetaan roolikortit, jotka kertovat pelaajan persoonasta ja heimosta johon hän kuuluu. Roolikortit vahvistavat pelaajan yhteyttä ja vastuuta pelissä.

Yhtenä vaihtoehtona oli pelaaminen aikaa vastaan, mutta se veisi mielestämme huomiot roolipelistä pois. Olemme itse pelaajina kokeneet sen, että aika on tuonut peliin painetta kiireestä ja suoriutumisesta. Tällöin riskinä on, että pelaaja unohtaa oman roolin ja lopputulos on, että päätyy suoriutumaan pelissä omana itsenään roolin sijaan.

Loimme hahmoille digitaalisista peleistä tutun ”health” systeemin. Jokaisella pelaajalla on rinnassaan pelaajien itse jakama määrä energiaa, joka kuluu sitä mukaan, kun pelaaja pelaa peliä. Pelaajien täytyy kommunikoida keskenään, miten he suoriutuvat tehtävistä, ilman että kenenkään energiat loppuvat kesken. Energiaa voi jakaa keskenään.

Pelin suunnitteluvaiheessa pelimekaanisia ideoita syntyi paljon, mutta niitä täytyi karsia pelin kasvatuksellisten tavoitteiden toimivuuden vuoksi pois. Esimerkiksi suunnittelimme, että pelaajista osa voisi olla selkeästi kiusaajia ja näiden tehtävänä olisi tuoda kiusaaminen näkyväksi pelissä. Tämä on aiemman pelihistoriamme kautta koettu ja todettu, että pelin pointti saattaa kääntyä liikaa negatiiviseksi. Kiusaajaroolin saanut nuori ei välttämättä kykene joustamaan pelissä suuntaan tai toiseen vaan keskittyy ainoastaan olemaan ilkeä muita kohtaan.

6.3 Jälkipuinti

Pelimme saattaa kuulostaa yksinkertaiselta luettuna. Tehtävät eivät ole monimutkaisia ja maailmaa mullistavia. Todellinen ihme tapahtuu pelaajan pään sisällä ja kaikista

tärkeintä on, että tunteet, jotka peli mahdollisesti herättää pelaajissa, saadaan lopuksi purettua turvallisesti.

Pedagogisen pelin tärkein elementti on sen tavoitteiden lisäksi jälkipuinti. Jälkipuintivaiheessa luodaan linkki todellisen maailman ja pelikokemuksen välille ohjaajan asettamien kysymysten avulla. Usein vasta jälkipuinnin aikana pelaaja tajuaa pelin tapahtumien merkityksellisyyden. Vassiljevin (2018) mukaan tämä ahaa-hetki voi muuttaa pelaajan ajatusmaailmaa ja tapaa nähdä ympäröivä maailma ja sitä mekin tavoitteleminen pelillämme. Hyvä jälkipuinti voi pelastaa epäonnistuneenkin pelikokemuksen, mikäli ohjaaja hallitsee jälkipuintiprosessin hyvin, jolloin pelaaja voi silti hyötyä siitä sekä oppia peliin asetetut tavoitteet (Nicholson 2012, 118).

Jälkipuintiprosessi on hyvä jakaa kolmeen eri teemaan: reflektointi, käsitteellistäminen ja soveltaminen. (Kuva 1) Alussa kannattaa kysyä käytännöllisiä, pelin kulkuun ja toimintaan liittyviä kysymyksiä, kuten “Mitä tapahtui?”, “Miltä sinusta tuntui?”, “Miten käyttäydyit?” tai miten huomasit kanssapelaajien toimivan pelin aikana. Nämä kysymykset luovat pohjaa seuraavaan vaiheeseen, jolloin pohditaan pelin ja tosielämän yhtäläisyyksiä. Osallistujilta voi kysyä esimerkiksi kuinka he yhdistäisivät pelissä tapahtuneet asiat aikaisempiin kokemuksiinsa ja miten, pystyvätkö he nimeämään kokemansa asiat tai miten tähän kokemukseen olisi vaikuttanut, jos jokin asia pelissä olisi ollut toisin.

Jälkipuinnin viimeisessä vaiheessa kysymysten tulisi auttaa oppijaa soveltamaan kokemiansa asioita vastaavissa tosielämän tilanteissa. Kysymykset, kuten “Miten tätä voisi soveltaa tilanteessa X”, “Miten voisin reagoida seuraavan kerran, kun jotain tämän tyyppistä tapahtuu?” “Mitä tekisin toisin seuraavalla kerralla” tai “Miten voisin kehittää itseäni, mitkä asiat rajoittavat minua toimimasta?” helpottavat pohdintaa. (Vassiljev 2017.) Kaikkein henkilökohtaisempiin kysymyksiin ei voi vaatia osallistujia vastaamaan ääneen, vaan tärkeintä on heidän oma pohdintansa aiheesta.



Kuva 2. Jälkipuinnin vaiheet. (Vassiljev 2017)

7 LOPUKSI

Opinnäytetyöprosessin edetessä tulimme yhä vakuuttuneemmaksi siitä, että pelillisyyttä tulisi lisätä nuorisotyössä non-formaalien oppimisen saralla. Aineistonkeruuna käyttämämme menetelmät ovat yksi vaihtoehto pedagogisen pelin luomiselle, mutta mitä syvemmälle aihetta pääsimme, huomasimme miten tärkeää olisi vastaisuudessa huomioida nuorten toiminnallisuuden ja osallisuuden huomioiminen jo aiheen valinnassa. Haastattelut pelillistämisen keinoin, havainnointi sekä ryhmähaastattelut voisivat olla parempi vaihtoehto pelin tavoitteiden keruuksi. Tällä kertaa aiheita valittiin jo valmiiksi asetetuista vaihtoehdoista ja haastattelut käytiin ammattilaisten kanssa.

Tuotoksena valmistui pedagoginen roolipeli nuorisotyöntekijöiden käyttöön. Toivomme opinnäytetyömme inspiroivan nykyisiä ja tulevia nuorisotyöntekijöitä kehittämään menetelmäosaamistaan pelillistämisen saralla. Opinnäytetyömme tilaajan edustaja Hasan Habib luettuaan opinnäytetyömme kommentoi roolipelien merkityksestä yksilötasolla: “ihmiset jotka kokeilevat roolipelien kautta erilaisia rooleja ja fantasia-maailmoja, oppivat olemaan herkempiä ympäristöissä oleville muutoksille sekä olemaan avoimempia toisten ihmisten näkökulmille ja arvomaailmoille”. Tuotokseen valitut aiheet ovat todettu Turun nuorisopalveluissa ajankohtaisiksi ja kehittämäämme peliä voi tilaajan mukaan käyttää monissa eri ympäristöissä sekä tarkoituksissa organisaation sisällä.

Peli on tarkoituksellisesti kehitetty yksinkertaiseksi, jotta kynnys tarttua toimeen on mahdollisimman matala. Suurta rekvisiittaa ja rooliasuja ei tarvita pelaamiseen, vaan suurin osa tarvittavista materiaaleista löytyy liitteistä ja nuorisotyön toimintaympäristöistä. Halutessaan ympäristöä ja rooleja voi syventää yhä edelleen, mutta se ei ole välttämättömyys.

Yhtenä erityisen tärkeänä havaintona sekä kehittämissuhteena havaitsimme, että vastaavaa toimintamallia tulisi hyödyntää nuorisotyössä aloittaen prosessin täysin nollasta yhdessä nuorten kanssa esimerkiksi vapaa-ajalla pelinkehittämiskerhon merkeissä.

LÄHTEET

- Asetus nuorisolaista 1285/2016. <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2016/20161285>
- Boller, Sharon 2013. Learning game desing: game elements. Viitattu 29.10.2018. <http://www.theknowledgeguru.com/learning-game-design-game-elements/>
- Caporarello, Leonardo & Magni, Massimo, & Pennarola, Ferdinando 2017. Learning and gamification: a possible relationship? Bocconi School of Management, and Department of Management and Technology. Milano: Bocconi University. <http://eudl.eu/pdf/10.4108/eai.19-12-2017.153488>
- eNorssi. Aivorihi. Viitattu 29.10.2018. <http://www.enorssi.fi/opetus-ja-materiaalit/tyotapapankki-1/aivorihi?fbclid=IwARoKxoMUvTrQRU8wIjIuPNqcbkAD-fGCWzIASsyqhG54igd2tRvMRsXpnEiI>
- Halme, Nina & Hedman, Lilli & Ikonen, Riikka & Rajala, Rika 2018. Lasten ja nuorten hyvinvointi 2017. Kouluterveyskyselyn tuloksia. Helsinki: Terveysten ja hyvinvoinnin laitos. Viitattu 30.10.2018. http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/136748/URN_ISBN_978-952-343-115-7.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hart, Roger 1992. Children's participation. From tokenism to citizenship. Florence: UNICEF International Child Development Centre. Viitattu 25.10.2018. https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/childrens_participation.pdf
- Jyväskylän yliopisto 2015a. Avoimet. Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta. Menetelmäpolkuja humanisteille. Menetelmäpolku. Tutkimusstrategiat. Määrällinen tutkimus. Viitattu 20.11.2018. <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/maarallinen-tutkimus>
- Jyväskylän yliopisto 2015b. Avoimet. Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta. Menetelmäpolkuja humanisteille. Menetelmäpolku. Tutkimusstrategiat. Laadullinen tutkimus. Viitattu 20.11.2018. <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/laadullinen-tutkimus>
- Jyväskylän yliopisto 2016. Avoimet. Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta. Menetelmäpolkuja humanisteille. Menetelmäpolku. Aineistonhankintamenetelmät. Kyselyt. Viitattu 3.10.2018. <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/aineistonhankintamenetelmat/kyselyt>
- Kinnunen, Jari & Lilja, Pekka & Mäyrä, Frans 2018. Pelaajabarometri 2018. Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. Tampereen yliopisto. Viitattu 30.10.2018. <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/104293/978-952-03-0870-4.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Krokkfors, Leena & Kangas, Marjaana & Kopisto, Kaisa 2014. Oppiminen pelissä. Pelit, pelillisyyt ja leikillisyyt opetuksessa. Tampere: Vastapaino

Mannerheimin lastensuojeluliitto 2017. Vanhemmille. Tukea perheen huoliin ja kriiseihin. Nuori on yksinäinen. Viitattu 29.10.2018. <https://www.mll.fi/vanhemmille/tukea-perheen-huoliin-ja-kriiseihin/nuori-on-yksinainen/>

McGonigal, Jane 2012. Reality is broken: Why games makes us better and how they can change the world? London: Vintage.

Meriläinen, Mikko 2013. Pelien positiiviset vaikutukset. Teoksessa J. Tuomas Harviainen & Mikko Meriläinen & Tommi Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint Oy, 32.

Nicholson, Scott 2012. Completing the Experience. Debriefing in Experiential Educational Games. Teoksessa Proceedings of the 3rd International Conference on Society and Information Technologies. Winter Garden, Florida: International Institute of Informatics and Systemics. Viitattu 31.10.2018. <http://scottnicholson.com/pubs/completingexperience.pdf>

Nivala, Elina & Rynnäen, Sanna 2013. Kohti sosiaalipedagogista osallisuuden ideaalia. Viitattu 3.10.2018. <http://www2.uef.fi/documents/1381035/2330652/Nivala-Rynn%C3%A4nen2013.pdf>

Ojasalo, Katri & Moilanen, Teemu & Ritalahti Jarmo 2015. Kehittämistyön menetelmät. Uudenlaista osaamista liiketoimintaan. (3.-4. painos) Helsinki: Sanoma Pro Oyj.

Opetushallitus 2018. Opetushallituksen kansainvälistymispalvelut. Ohjelmat. Erasmusplus. Nuorisotoimialalle. Youth pass. Viitattu 19.11.2018. <http://www.cimo.fi/ohjelmat/erasmusplus/nuorisotoimialalle/youthpass>

Peda.net 2018. Hankkeet. Oppijat. Oppijalähtöisen verkko-ohjelman kuvaus. Pedagogiset lähtökohdat. Informaali oppiminen. Viitattu 20.11.2018

<https://peda.net/hankkeet/oppijat/ovo/lahtokohdat/informaali>

Pelikasvattajien verkoston toimijat 2018. Viitattu. 16.11.2018. <http://www.pelikasvatus.fi/index.php>

Peliviikko 2018. Viitattu 17.11.2018. <http://www.peliviikko.fi/>

Pitkänen, Jori 2008. Pedagoginen liveroolipelaaminen historian opetusmetodina. Helsingin yliopisto. Soveltavan kasvatustieteen laitos. Pro -gradu tutkielma. Viitattu 01.11.2018. <https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/20093/pedagogi.pdf?sequence=1>

Saarenpää, Hannamari 2009. Johdatusta oppimispelien ja pelaamalla oppimisen maailmoihin. Viitattu 9.10.2018. <https://pelitieto.net/oppimispelit-ja-hyotypelaaminen/>

Suovanen, Mira 2018. Todellisuus pakolaiset ry. LARP - mitä se on? Viitattu 16.11.2018. <https://www.todellisuuspakolaiset.com/larp-faq>

Tuominen, Pasi 2015. Verke. Blogi. Esports nuorisotyöhön. Viitattu 16.11.2018. <https://www.verke.org/blog/esports-nuorisotyohon/>

Turja, Leena 2011. Lapset osallisina - Kohti uutta varhaiskasvatuskulttuuria. Teoksessa Varhaiskasvatus tänään. Suomen varhaiskasvatus ry:n verkkolehti. 2011. 24-35. Viitattu 19.11.2018. <https://ecef.org/wp-content/uploads/2014/03/2011-3-Turja.pdf>

Turun kaupunki 2018. Organisaatio. Toimialat. Vapaa-aikatoimiala. Nuorisopalvelut. Viitattu 18.10.2018.

<https://www.turku.fi/organisaatio/toimialat/vapaa-aikatoimiala/nuorisopalvelut>

Turun kaupunki 2018. Turun kaupungin nuorisopalvelut - 2017 toimintakertomus. Viitattu 18.10.2018. https://issuu.com/kulttuuriaturussa/docs/nuorisopalveluiden_toimintakertomus

Turun kaupunki 2017. Turun kaupungin nuorisopalvelut - 2016 toimintakertomus. Viitattu 18.10.2018. <https://issuu.com/kulttuuriaturussa/docs/turun-nuorisopalvelut-2016-vuosiker>

Valta, Laura 2016. Lautapelit elävät nousukautta - digitaalinen pelimaailma ei jyrännyt perinteitä. Yle. Viitattu 19.11.2018. <https://yle.fi/uutiset/3-9356849>

Väestöliitto 2013. Sähköttietopeli seksuaalikasvatukseen - sitähan sä kysyt! Viitattu 16.11.2018. <http://www.vaestoliitto.fi/?x27375=2148638>

Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto 2010. Menetelmä tietovaranto. KvantiMOTV. kyselylomakkeen laatiminen. Viitattu 15.10.2018. <https://www.fsd.uta.fi/metelma-opetus/kyselylomake/laatiminen.html>

Youth for exchange and understanding 2018. Non-formal education. Viitattu 20.11.2018. <http://www.yeu-international.org/en/non-formal-education>

Vassiljev, Pavel 2017. Suullinen tiedonanto. 11.12.2017

Viirkorpi, Paavo 1993. Osallisuus, yhteistyö, valta, muutos. Asuinalueen uusi suunnittelujärjestelmä. Helsinki: Suomen kuntaliitto.

Haastattelut:

Härkönen, Jenni 2018. Turun nuorisopalveluiden ohjaaja, 5.10.2018. Turku. Janette Salminen & Tiia Koski.

Vassiljev, Pavel. 2018. Game of Rights interview. janette.salminen@humak.fi 25.10.2018

Viitanen, Petteri. Turun nuorisopalveluiden ohjaaja, 12.11.2018. Turku. Janette Salminen

LIITTEET

Liite 1. Opettajien ja koulun henkilökunnan kyselypohja

Olemme kaksi viimeisen vuoden yhteisöpedagogiopiskelijaa Humanistisesta ammattikorkeakoulusta. Opinnäytetyöksi luomme kyselytutkimuksen perusteella kasvatuksellisen pelin yläkoulumaailmaan.

Tavoitteena on luoda learning by doing- menetelmää hyödyntäen peli, joka tukee nuorten ajattelua sekä kokemuksia ympäröivästä maailmasta.

Kyselyn avulla selvitämme opettajien ja oppilaiden näkökulmaa kouluympäristössä ilmenevistä haasteista ja kehittämistarpeista, joihin peli pyrkii vastaamaan.

Pelin kokeilujakso olisi tarkoitus aloittaa syksyn aikana Turun yläkouluissa ja toivomme että sinulla herää kiinnostus pyytää meitä toteuttamaan valmis peli luokallesi/kouluusi.

Lisätiedot kyselyn lopussa.

Kyselyyn vastaaminen vie noin 5-10 minuuttia ja vastaukset käsitellään täysin anonyymisti. Tuloksia käytetään vain tähän opinnäytetyöhön, eikä niitä luovuteta kolmansille osapuolille.

Opinnäytetyön tilaajana toimii Turun kaupungin nuorisopalvelut.

Lisätietoja voit kysyä

(Yhteystiedot jätetty pois opinnäytetyön liitesivuilta)

Taustakysymyksiä

1. Ikäsi?

2. Koulu, jossa opetat? *

3. Kuinka kauan olet työskennellyt tämänhetkisessä ammatissasi? *

0-2 vuotta

2-5 vuotta

5-10 vuotta

10-15 vuotta

15-20 vuotta

yli 20 vuotta

4. Ryhmän koko, jossa pääsääntöisesti työskentelet?

Jos olet luokanvalvoja, vastaa oman ryhmäsi koon mukaan

Alle 10

10-15

15-20

20-25

25-30

yli 30

Minulla ei ole vakituista ryhmää

Seuraavissa kysymyksissä kartoitetaan koulussa työskentelevien näkökulmaa nuorilla ilmenevistä haasteista sekä kehittämistarpeista kouluympäristössä

5. Oletko havainnut kiusaamista ryhmissä joissa opetat? *

Kyllä

En

En ole varma

En, mutta muualla koulussa kyllä (esim. välitunneilla tai oppilaiden/henkilökunnan kertomana)

6. Jos vastasit edelliseen kysymykseen kyllä, minkä tyyppistä kiusaamista olet havainnut?

Fyysinen kiusaaminen (esim. lyöminen, töniminen tai muu koskemattomuuden rikkominen)

Sosiaalisessa mediassa tapahtuva kiusaaminen

Ulkopuolelle jättäminen

Haukkuminen

Rasistinen käytös

Muuta, mitä?

7. Mistä aiheesta luokkasi nuoret tarvitsisivat lisää tietoa/kasvatusta? *

Aseta seuraavat aiheet tärkeysjärjestykseen 1-10. 1 = vähiten tärkeä, 10 = tärkein

Kiusaamisen ehkäiseminen

Aktiivinen kansalaisuus, osallisuus

Vähemmistöryhmät

Pakolaiset, turvapaikanhakijat

Tunnekasvatus
 Seksuaalikasvatus
 Päihteet
 Poliitiikka/päätöksenteko
 Mediakasvatus

8. Jäikö mielestäsi edellisessä kysymyksessä jokin tärkeä aihe määrittelemättä? Mikä?

9. Huomaatko heikkouksia kouluympäristössä sosiaalisten taitojen kasvatukseen liittyen? (esim. resurssipulaa, priorisointi muihin asioihin) *

Kyllä

Minkälaista?

En

Muuta huomioitavaa

10. Kuinka tärkeäksi koet koulun roolin nuorten itsetunnon vahvistamisessa?

Erittäin tärkeä Melko tärkeä Neutraali Ei kovin tärkeä Ei lainkaan tärkeä

11. Voit halutessasi tarkentaa vastaustasi edelliseen kysymykseen avoimella kentällä

12. Kuinka tärkeänä koet että kokemuksellista oppimista tulisi lisätä peruskoulussa opetusmenetelmänä?

*

Kokemuksellisen oppimisen teoria (learning by doing), perustuu kykyyn osallistua ja hankkia käytännön kokemusta, kykyyn tarkkailla ja tehdä

johtopäätöksiä ja kykyyn soveltaa ja kokeilla asioita käytännöstä.

Koen erittäin tärkeänä

Koen melko tärkeänä

Neutraali

En koe kovin tärkeänä

En koe lainkaan tärkeänä

13. Koetko, että viimevuosina kouluissa tehtävä kasvatustyö ja opetus on muuttunut/kehittynyt? Jos koet että on, niin mikä ja miten?

14. Tarjotaanko sinulle mahdollisuuksia osallistua koulutuksiin liittyen em. aiheisiin *

Kyllä

Kyllä, mutta en osallistu

Ei

Ei, mutta haluaisin osallistua

Osallistun vapaa-ajallani

Liite 2. Oppilaiden kyselypohja

Moi!

Tiia ja Janette tässä terve! Opiskelemme nuorisotyötä Humanistisessa ammattikorkeakoulussa. Teemme tällä hetkellä oppinäytetyötä ja tarkoituksenamme on luoda toiminnallinen peli koulumaailmaan yläkouluikäisille nuorille, jota toivomme, että sinäkin tulet jossain vaiheessa pelaamaan.

Vastaamalla tähän kyselyyn autat meitä suuresti pelin luomisessa, jotta tiedetään miten siellä koulussa oikein nykypäivänä menee ja mikä pitäisi mennä paremmin.

Kyselyssä vastataan anonyymisti ja vastauksia käsitellään ainoastaan oppinäytetyötämme varten, kenenkään henkilöllisyyttä

paljastamatta. Vastaamiseen menee aikaa noin 5 minuuttia.

Jos sulla tulee jotain kysyttävää, kerro opettajallesi, jotta hän voi ohjata viestin meille.

Muistathan vastata rehellisesti :)

Kiitos vastauksestasi!

- Tiia ja Janette

Luokka-aste *

7

8

9

Sukupuoli? *

Tyttö

Poika

Muu

En halua kertoa

Kuinka monta oppilasta on luokallasi? *

alle 10

10-15

15-20

20-30

30

Koulu, jossa olet oppilaana? *

Luokkahenki ja turvallisuus ryhmässä *

Arvioi, miten hyvin seuraavat asiat toteutuvat mielestäsi omassa luokassasi

Kyllä Ei

En ole varma

Uskallan pitää esitelmää luokkani edessä

Voin sanoa mielipiteeni ääneen

Koen olevani tasavertainen muiden luokkalaisteni kanssa

Minulla on kavereita, joiden kanssa vietän välitunnit

Minusta on kiva tulla kouluun

Uskallan pukeutua niin kuin haluan

Uskallan puuttua kiusaamistilanteisiin

Voin pyytää apua tarvittaessa opettajalta tai muulta henkilökunnalta

Oletko huomannut luokallasi kiusaamista? *

Koulukiusaamista voi olla toisen haukkuminen, nimittely, uhkaaminen, mitätöiminen, eristäminen, uhkailu,

töniminen, lyöminen tai omaisuuden tuhoaminen. Kouluissa ja vapaa-ajalla tapahtuva kiusaaminen on tuhansien

lasten ja nuorten arkea.(Riku.fi) Myös somessa tapahtuva kiusaaminen voi olla koulukiusaamista.

Kyllä
 Kyllä, minua on kiusattu
 Kyllä, ystävääni on kiusattu

En
 En ole varma
 En omassa luokassa, mutta muualla koulussa

Jos olet havainnut kiusaamista, minkälaisesta kiusaamisesta on ollut kyse?

Jos et ole nähnyt kiusaamista, voit siirtyä seuraavaan kysymykseen
 Fyysinen kiusaaminen (esim. lyöminen, töniminen tai muu koskemattomuuden rikkominen)
 Sosiaalisessa mediassa tapahtuva kiusaaminen
 Ulkopuolelle jättäminen
 Haukkuminen
 Rasistinen käytös
 Muu, mitä?

Mistä asioista koet, että tarvitset enemmän tietoa? *

Kiusaamisen ehkäisy
 Terveet ihmissuhteet
 Tunteet
 Seksuaalisuus
 Vähemmistöryhmät
 Pakolaiset, turvapaikanhakijat
 Käyttäytyminen sosiaalisessa mediassa
 Päihteet
 Nuorten oloihin vaikuttaminen esimerkiksi koulussa tai harrastuksissa
 Politiikka

Onko jokin asia, josta haluaisit tietää enemmän, mutta jota ei koulussa opeteta? *

Kyllä, mitä?
 Ei

Miten koet oppivasi kaikkein parhaiten? *

Kuuntelemalla
 Lukemalla
 Kirjoittamalla
 Videoiden avulla
 Itse tekemisen ja kokemisen kautta
 Tietokoneella tai tabletilla tekemällä
 En ole varma

Muuten,
 miten?

Liite 3. Sähköpostihaastattelukysymykset

Kysymykset Pavel Vassiljeville

1. Who are you? What's your educational background and work experience?
2. In which organization are you working right now? What is the aim of the organization?
3. Can you tell us about youth work in your organization?
4. At the beginning, what inspired you to start using educational games as a tool in your work?
5. How have you used educational games in your work ?
6. Why do you see educational games important and useful in the field of youth work?
7. How do you start the process of creating an educational game?
8. Who can create an educational game?
9. What is the most important part of educational game and why?
10. What are the issues that educational game can solve?

Liite 3 Ohjeet pelille

Pelin nimi:

Katastrofin jälkeen – kasvatuksellinen menetelmä nuorisotyöntekijöille

Kasvatukselliset tavoitteet:

Erilaisuuden ymmärtäminen, demokratiakasvatus, kiusaamisen ehkäisy

Pelin kesto:

75min + 30-45min jälkipuinti

Suosittelun ryhmäkoko:

8-25.

+12 henkisessä ryhmässä suositellaan olevan 2 ohjaajaa

Kohderyhmä:

13-17v

Materiaalit:

- Alku- ja lopputarinat
- Tulostettavat: energia-omenat (4 per pelaaja), kyläläisten merkit, roolikortit
- Kirjaimet apteekkitehtävään (ei liitteenä)
- Majapaikkamateriaalit
- Maalarinteippi

Ohjaajan pelin valmistelu

Peli muodostuu kylästä, jonka kyläläisiä pelaajat ovat. Kylässä on tapahtunut hirmuisa maanjäristys, joka on tuhonnut koko kylän rakenteet ja pelin tehtävänä on rakentaa kylä uusiksi. Kyläläiset koostuvat kolmesta ryhmästä, jotka ovat erotettu symbolein: jakoavain, sydän ja kruunu. Pelissä on tärkeää korostaa roolien merkitystä: pelin tehtävät ovat niistä riippuvaisia.

Huomioitavaa:

- Peli ei vaadi juurikaan materiaaleja tai rekvisiittia. Voit kuitenkin halutessasi lisätä näitä elementtejä peliin ja luoda siten lisää elämyksellisyyttä
- Pyri itse tarinallisuuteen tehtäviä ohjeistaessa heimon vanhimpana
- Jos pelissä syntyy tilanteita joihin koet tarvetta puuttua: **älä** (ellei tule joku todellinen riitatilanne tms.). Anna pelaajien tehdä itse päätökset ja ratkaisut, voitte jälkipuinnissa käydä näitä ratkaisuja yhdessä läpi
- Pidä huolta, että pelin toiminnot toteutuvat, mutta älä anna tapahtumille palautetta, vaikka pelaajat kysyvät sinulta jotakin
- Lue pelin ohje etukäteen ja luo sen mukaan 4 eri pistettä pelialueelle. ruokapiste, miinakenttä, apteekki ja majapaikka

- Pelissä jokaisella on x-määrä omenoita, jotka toimivat pelaajien energiana. Energia kuluu jos pelaaja on huomattavan aktiivinen, eli jos tämä on jatkuvasti äänessä/ei anna tilaa muille. Kylän vanhimpina olet vastuussa energian kulun seuraamisesta ja omenoiden pois ottamisesta. Oma harkintaa on hyvä käyttää, koska jokaisella pelaajalla on lähtökohtaisesti rajallinen määrä omenoita, niitä ei kannata poistaa ilman pätevää syytä. Tarkoituksena ei ole kuluttaa pelaajien energiaa loppuun, vaan omenoiden avulla tukea jokaisen tasavertaista osallistumista ja lisätä yhteistyötä pelaajien välillä.

Pelin kulku, ohjaajan ohjeet vaihe vaiheelta:

1. Ohjeista nuoret istumaan alas, jos on tuoleja käytössä, voit asettaa ne ympyrän muotoon. Pyydä nuoria hiljenemään, pysähtymään hetkeksi ja sulkemaan silmänsä, samalla kun kerrot heille alkutarinan. Tarinan tarkoitus on herätellä ohjattavien mielikuvia peliä varten.

2. Luettuasi tarinan jaa sattumanvaraisesti nuorille kylän roolikortit ja ohjeista heitä menemään omiensa luo. Kortit voidaan myös asettaa tuolien alle, jolloin ohjeistat heitä ottamaan roolikortin tuolin alta. Anna pelaajille n. 5min aikaa keskustella omien yhteisöjensä kesken määrättyistä rooleista ja tulevasta pelistä. Samalla pelaajat päättävät nimen omalle yhteisölleen.

3. Vie pelaajat kanssasi ruokapisteelle. Tässä tehtävässä pelaajien täytyy jakaa maanjärityksestä jäljelle jääneet ruoat keskenään. Ruoka (omenat) toimii pelissä energiana. Ohjeista pelaajia teippaamaan omenat näkyvälle paikalle. Omenat kuluvat sitä mukaan, miten aktiivinen pelaaja on pelissä = jos on paljon äänessä/päätöksenteossa, energiaa kuluu. Pelaajien on mahdollista jakaa omenoita pelin aikana keskenään ja pitää huolen siitä, ettei kenenkään ruoka lopu kesken. Jos joltakin loppuu ruoka kesken, pelaaja kuolee eikä hänen ole mahdollista palata enää peliin.

4. Miinakenttä

Tehtävän alustus: maanjärityksen vuoksi satoja vuosia vanhat miinat ovat nousseet esille. Kyläläisten täytyy löytää turvallinen reitti miinakentän läpi.

- Miinakenttä koostuu 6x6 ruudukosta (valmistele etukäteen kenttä esim. maalinteipistä). Kenttä koostuu miinoista ja vapaa reitistä, eli turvallisista ruuduista jotka vain ohjaaja tietää.
- Jos pelaaja astuu miinaan, joutuu hän onnettomuuden uhriksi ja pelaajan tulee mennä jonon perälle. Onnettomuudet riippuvat pelaajan taustasta: Aatelinen menettää sormen (teippaa sormi pois), sovittelija äänen (ei saa puhua enää) ja työläinen jalat (sido jalat yhteen).
- Vain yksi pelaaja saa liikkua eteenpäin muiden seurattessa perässä ja antaen ehdotuksia kulkusuunnasta. Kentällä saa olla useampia pelaajia, mutta jonon

pää on ainoa, joka voi koittaa missä menee turvalliset ruudut.

- Turvalliset ruudut täytyy aina olla täytettyinä. Jos pelaajat unohtavat pitää ne täytettyinä, menettävät he turvallisen ruudun. Eli jos pelaajat ovat selvittäneet 3 turvallista ruutua, tulee jokaisella ruudulla olla yksi pelaaja, muuten ruutu menetetään ja jos siihen jatkossa astuu, joutuu onnettomuuden uhriksi
- Miinakenttä on läpäisty kun kaikki ovat selvinneet viimeisen ruudun ohi. Muistuta ettei onnettomuuksien aiheuttamat vahingot poistu käytöstä

5. Apteekki

Tehtävän alustus: maanjäristyksen tuhojen vuoksi kylässä ei ole jäljellä lääkkeitä, joilla parantaa miinakentän aiheuttamat vauriot ja täten kyläläisten on luotava uudet lääkkeet.

- Jaa jokaiselle pelaajalle 5 kirjainta, kirjaimet on merkitty kylän yhteisöjen mukaan
- Pelaajat eivät saa koskea toisten kirjaimiin
- Kirjaimista tulee muodostaa lääke- ja ensiapusanoja. Sanoja voi keksiä vapaasti ryhmissä, mutta toisten kirjaimiin ei saa koskea.
- Sanoja täytyy muodostaa yhtä monta, kuin haavoittuneitakin. Jos pelaajia (haavoittuneita) on paljon, niin riittää, että yksi sana korjaa kahden pelaajan vauriot. Sanojen ei tarvitse liittyä suoranaisesti vaivaan, joka haavoittuneella on
- Jos pelaajien on vaikea keksiä lääkesanoja, voit kylän vanhimpana tukea sanojen keksimistä tarinamuodossa "meiltä puuttuu lääke/väline joka auttaa särkyyn, tauteihin, haavoihin" = antibiootti, laastari, burana jne.
- Lopeta tehtävä, kun kaikki haavoittuneet ovat saaneet sanan

6. Suojapaikka

Tehtävän alustus: Jotta kylässä voidaan jatkaa asutusta, tarvitaan tilapäinen yösija meille jokaiselle

- Pelaajat rakentavat yösijan, johon jokainen mahtuu makuultaan. Yösijassa tulee olla katto päällä sekä makuupaikat jokaiselle
- Rakennusmateriaaleina voi hyödyntää kaikkea tilasta löytyvää: tuolit, viltit, takit jne.
- Ohjeista pelaajat jäämään makuupaikoilleen kuuntelemaan lopputarinaa

7. Lopputarina

8. Jälkipuinti

Ennen jälkipuintia, ohjeista nuoret ympyrään. Ympyrän keskelle saa heittää kaikki merkit mitkä viittaavat pelissä olleeseen rooliin (roolimerkin, omenat). On tärkeää

osata päästää irti pelin roolista ja siirtyä jälleen oikeaan elämään. Kerro se nuorille ja ohjeista heitä hyppäämään ilmassa piruetti ja huutamaan oman nimen. Voi vielä ravisella jokaista ruumiinosaa ja jättää jäähyväiset viimeisille roolin rippeille. Rauhoitukaa jälkipuinnille ja käykää istumaan ympyrään.

Jälkipuinti on pelin viimeinen ja kaikista tärkein vaihe. Se yhdistää pelissä koetut asiat tosielämään. Jälkipuinnille täytyy antaa reilusti aikaa, jotta jokainen nuori voi tahtoessaan käydä läpi pelissä koettuja asioita. Usein vasta jälkipuinnin aikana pelaaja tajuaa pelin tapahtumien merkityksellisyyden. Hyvä jälkipuinti voi pelastaa epäonnistuneenkin pelikokemuksen, mikäli ohjaaja hallitsee jälkipuintiprosessin hyvin, jolloin pelaaja voi silti hyötyä siitä sekä oppia peliin asetetut tavoitteet

Kysymykset jälkipuintiin:

Reflektointi

Mitä tapahtui

- tarvittaessa muistuttele nuoria pelin tapahtumista, aina roolien saannista lopputarinaan

Miten käyttäydyit?

Kuinka muut pelaajat tuntuivat käyttäytyvän?

Miltä sinusta tuntui?

- Ota tarvittaessa ohjaajana esille asioita, joita huomasit pelissä tapahtuneen, esim jos pelissä ilmeni roolien välisiä konflikteja tai jos jossakin tehtävässä oli vaikeuksia suoriutua.
- jos joku pelissä kuoli, eli energiat loppuivat: käykää läpi miksi niin kävi ja mitä olisi voinut tehdä toisin, ettei pelaaja olisi kuollut

Käsitteellistäminen

Osaatko nimetä teemoja, joita pelissä esiintyi?

Voitko verrata jotakin tapahtunutta aiempaan kokemaasi?

Entä jos jokin asia pelissä olisi tapahtunut toisin?

Soveltaminen

Mitä tekisin toisin seuraavalla kerralla?

Miten voisit soveltaa oppimaasi tosielämän tilanteessa?

Voisinko reagoida toisella tavalla seuraavan kerran, kun kohtaan vastaavaa tosielämässä?

LIITTEET PELIIN

Alkutarina:

”Unohda hetkeksi kaikki tänään aiemmin kokemasi ja syvenny kuuntelemaan tarinaa, joka tulee määrittelemään seuraavan tunnin tapahtumat. Voit kuvitella mieles-
säsi keskellä virtaavan joen, vihertävät metsät, maaseudun rauhan, kukkulan päällä
sijaitsevat hulpeat kartanot ja vilkkaan torin sokkeloisten katujen keskellä.

Kylässä vallitsee 3 yhteisöä, jotka ovat tottuneet toimimaan tiiviisti omiensa kanssa, vailla yhteistyötä muiden yhteisöjen kanssa. Arjen askareet ja elämäntyylit poikkeavat yhteisöjen välillä toisistaan ja sinun voi olla hankala ymmärtää toisten tapoja toimia ja elää jokapäiväistä elämää. Yhteisöjen välisiä kanssakäymisiä pakollisten menojen lisäksi ole juuri katsottu hyvällä.

Kyläläisten toimeentulosta ovat olleet vastuussa työläiset, jotka ovat rakentaneet talot, kasvattaneet ja kyntäneet pellot sekä pitäneet huolta koko kylän ravinnosta.

Toiset taas ovat keskittyneet kyläläisten hyvinvointiin, kasvattaneet lapset ja pitäneet huolta kaikkien terveydestä. Heidän perusluonteeseensa kuuluu asioiden sovittelu, ihmiselämän arvostus ja usko hyvyyteen.

Viimeisempänä ryhmänä on kylän aateliset, he, joiden sukujuuret löytyvät kylän perustajista ja tällöin nauttivat muiden heimojen tuottamista palveluista ja rikkauksista.

Edeltävänä yönä olette kukin menneet omiin koteihinne nukkumaan, valmiina kohtaamaan seuraavan päivän arjen haasteet ja mahdollisuudet. Yön aikana kylässä on tapahtunut mullistava katastrofi: maanjäristys on tuhonnut kylästäne lähes kaiken ja te olette ainoat jäljellejääneet selviytyjät.

Tehtävänäanne on kylän vanhimpien avustuksella rakentaa kylä uudelleen toimivaksi. Tulette kohtaamaan erilaisia haasteita ja tehtäviä, jotka auttavat teitä tulevassa koitoksessanne.

Voitte nyt avata silmäanne ja ottaa tuolienne alta kortin, joka määrittää asemasi kylässä. Lue kortti rauhassa ja kiinnitä se teipillä pohjapuoli ylöspäin näkyvään paikkaan.

Onnea matkaan!

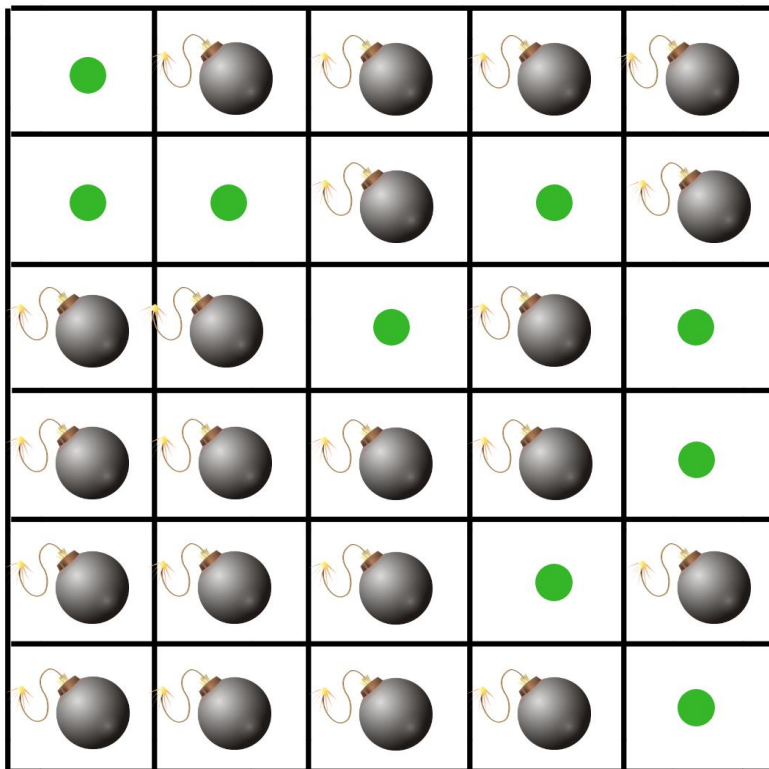
Lopputarina

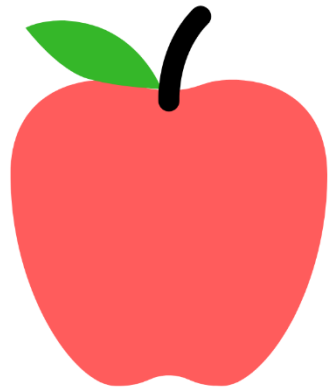
Onneksi olkoon!

Olette yhteistyöllä onnistuneet rakentamaan alun uudelle kyläyhteisölle. Paljon on vielä työtä tekemättä, mutta olette oikeilla jäljillä.

Vaikeuksien kautta voittoon, sanotaan, ja tästä on suunta vain eteenpäin.

Kylän vanhimpana voin kokea suurta ylpeyttä saavutuksistanne. Olette onnistuneet jakamaan jäljelle jääneet muonavarat uuden yhteisön kesken, selvittämään turvallisen reitin kylän läpi, hankkineet tarpeeksi lääkkeitä pahan päivän varalle ja rakentamaan itsellenne väliaikaisen suojan. Toivottavasti kannatte mukanaan päivän aikana kokemanne asiat ja pystytte jatkossa toimimaan yhtä tehokkaasti, mitä tänään todistitte itsellenne ja toisillenne. Nyt on aika avata silmät ja siirtyä paikkaan, josta aloitimme.

Miinakenttä ohjaajalle:**Omenat**



Roolikortit: Iso kuva edustaa kortin kääntöpuolta



Yhteisösi jäsenet ovat työskennelleet hoiva- ja kasvatustehtävissä kylässä. Arvostat hyviä tapoja ja ristiriitatilanteiden tullen pyrit toimimaan tilanteiden sovittelijana. Näet kylän uudelleenrakentamisen uutena mahdollisuutena kaikille kyläläisille aloittaa puhtaalta pöydältä.

Tulet suuresta perheestä ja olet tottunut jakamaan asioita perheenjäsentesi kesken.

Haluat pitää huolta kaikkien hyvinvoinnista ja siitä, että kaikki jaksavat suoriutua asetetuista tehtävistä





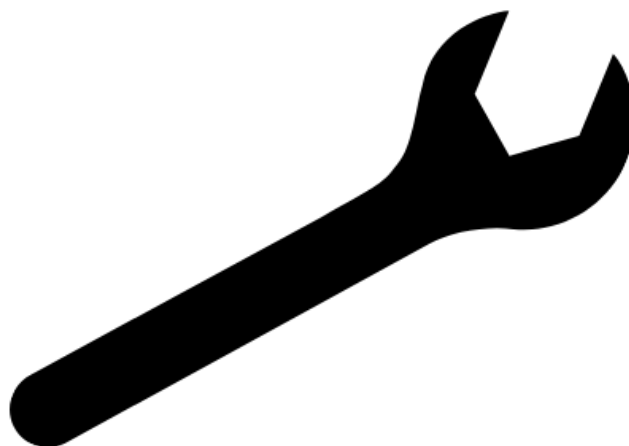
Pienestä pitäen sinulle on opetettu kovan ja raskaan työn merkitys ja osaat vaalia tätä taitoa koko sydämelläsi.

Olet huolehtinut kyläläisten toimeentulosta, sinun, ystäviesi ja sukulaisteski kätten jälki on näkynyt kaikkialla ympärilläsi.

Rakennukset, pellot, metsät ja ravinto on ollut teidän vastuullanne.

Olet järjestelmällinen ja koska työsi tulokset ovat ennenkin olleet näkyvässä osassa kylässä, koet omat mielipiteesi tärkeämpänä kuin muiden.

Arvostat enemmän ruumiillista työtä ja niiden tekijöitä, kuin niitä, jotka mielestäsi pääsevät "helpommalla"





Olet onneksesi saanut syntyä perheeseen, joka on saanut aina nauttia kaikista rikkauksista, joita kylä tuottaa edelleen. Et ole koskaan joutunut tekemään ruumiillista työtä. Olet saanut pienestä pitäen leikkiä uusimilla leluilla ja hallussasi on aina ollut uusinta tekniikkaa.

Olet saanut perintönä synnynnäisen tarpeen johtaa

