

KARELIA-AMMATTIKORKEAKOULU
Sosiaalialan koulutus

Henna Pihlajamaa
Leea Uusoksa

LAUTAPELI KIUSAAMISEN ENNALTAEHKÄISYYN
VARHAISKASVATUKSESSA

Opinnäytetyö
Helmikuu 2020



OPINNÄYTETYÖ
Helmikuu 2020
Sosiaalialan koulutusohjelma

Tikkarinne 9
80200 JOENSUU
+358 13 260 600 (vaihde)

Tekijät
Henna Pihlajamaa
Leea Uusoksa

Nimeke
Lautapeli kiusaamisen ennaltaehkäisyyn varhaiskasvatuksessa

Toimeksiantaja
Joensuun kaupungin päiväkoti

Tiivistelmä

Kiusaamista on päiväkodin arjessa valitettavan usein. Varhaiskasvatuslain mukaan lasta tulee suojella väkivallalta, kiusaamiselta ja muulta häirinnältä. Vaikka kiusaamista ei voida koskaan saada täysin loppumaan, on hyvä kehitellä erilaisia keinoja ja välineitä kiusaamisen läpikäymiseen yhdessä lasten kanssa. Näin lapsilla on mahdollisuus oppia lisää erimerkiksi kiusaamisen tavoista sekä siitä, millaisia tunteita kiusaaminen herättää uhrissa ja kiusaajassa. Myös kiusaamisen seurauksista on tärkeä keskustella yhdessä lasten kanssa.

Tämän toiminnallisen opinnäytetyön tarkoituksena on ennaltaehkäistä varhaiskasvatuksessa tapahtuvaa kiusaamista opettamalla lapsille kiusaamisen vaikutuksista sekä vahvistamalla lasten välisiä vertaissuhteita. Opinnäytetyön tuotoksena syntyi lautapeli, jota varhaiskasvattaja voi käyttää työvälineenä kiusaamisen ennaltaehkäisyssä. Pelissä lapset pääsevät vastaamaan erilaisiin kiusaamiseen liittyviin kysymyksiin ja pohtimaan, miten erilaisissa kiusaamis- ja ristiriitatilanteissa olisi hyvä toimia. Tärkeimpinä menetelminä tässä opinnäytetyössä olivat pelillistäminen ja osallistaminen. Lasten ja varhaiskasvattajan mielipiteet olivat tärkeä saada kuuluviin, jotta peli palvelisi mahdollisimman hyvin ryhmän tarpeita.

Kieli
suomi

Sivuja 45
Liitteet 7
Liitesivumäärä 7

Asiasanat
varhaiskasvatus, kiusaamisen ennaltaehkäisy, pelaamalla oppiminen



THESIS
February 2020
Degree Programme in Social Services

Tikkarinne 9
FI 80200 JOENSUU
FINLAND
Tel. +350 13 260 600 (switchboard)

Authors
Henna Pihlajamaa
Leea Uusoksa

Title
Board game for preventing bullying in early childhood education

Commissioned by
Kindergarten in City of Joensuu

Abstract

Unfortunately, bullying appears in kindergarten's everyday life quite often. According to Early Childhood Education law, child must be protected from violence, bullying and other harassment. Although bullying can never be completely stopped, it is important to think different ways and tools to deal with it together with children. This gives children the opportunity to learn more about bullying and feelings what bullying causes in victim and bully. It is also important to discuss the consequences of bullying with children.

The purpose of this functional thesis is to prevent bullying in early childhood education by teaching children more about bullying and strengthening their peer relationships. The output of this thesis was a board game that can be used by early childhood educators as a tool to prevent bullying. In the game, children answer various bullying-related questions and think together how to deal with different bullying and conflict situations. The most important methods in this thesis were gamification and participation. It was important to get the thoughts of the children and the early childhood educators to be heard so that the game will serve the needs of the group as well as possible.

Language
Finnish

Pages 45
Appendices 7
Pages of Appendices 7

Keywords
early childhood education, bullying prevention, learning by playing

Sisältö

1	Johdanto	5
2	Varhaiskasvatus	6
2.1	Varhaiskasvatus.....	6
2.2	Esiopetus osana varhaiskasvatusta	7
3	Vertaissuhteet ja vertaisoppiminen	8
3.1	Lasten väliset vertaissuhteet	8
3.2	Vertaisoppiminen	9
4	Kiusaaminen varhaiskasvatuksessa	10
4.1	Kiusaaminen ilmiönä.....	10
4.2	Varhaiskasvatuksessa tapahtuva lasten välinen kiusaaminen.....	11
4.3	Kiusaamisen ennaltaehkäisy	13
5	Leikin kautta oppiminen.....	14
5.1	Leikki ja pelit oppimisen tukena	14
5.2	Oppimispelit.....	15
5.3	Pelillistäminen	16
6	Aiemmat tutkimukset ja opinnäytetyöt	18
7	Opinnäytetyön lähtökohdat	19
7.1	Toimeksiantaja	19
7.2	Opinnäytetyön tarkoitus ja tehtävä	20
8	Opinnäytetyön menetelmät	20
8.1	Toiminnallinen opinnäytetyö	20
8.2	Pelillistäminen Kuukaverit -lautapelissä	21
8.3	Tiedontuotannon ja osallistamisen menetelmät.....	21
9	Opinnäytetyöprosessin eteneminen.....	23
9.1	Opinnäytetyön aiheen ja kohderyhmän valinta	24
9.2	Kyselylomakkeet ja äänestys pelin ulkoasusta	25
9.3	Suunnittelu	26
9.4	Lautapelin toteutus.....	27
9.5	Arviointi.....	30
9.6	Pelin viimeistely.....	32
9.7	Lasten osallisuus prosessissa	33
10	Tuotoksen esittely ja arviointi	34
11	Pohdinta.....	36
11.1	Johtopäätökset.....	36
11.2	Opinnäytetyöprosessin arviointi.....	38
11.3	Luotettavuus ja eettisyys	40
11.4	Oma ammatillinen kasvu ja oppiminen.....	41
11.5	Kehittämisideat.....	42
	Lähteet	43

Liite 1	Kuukaveri -passipohjat
Liite 2	Tiedote vanhemmille
Liite 3	Kyselylomake varhaiskasvattajille
Liite 4	Äänestyslomake lapsille
Liite 5	Peliohjeet
Liite 6	Toimintatuokiosuunnitelma
Liite 7	Valmis peli

1 Johdanto

Kiusaamista tapahtuu päiväkodissakin, vaikkei siitä puhutakaan yhtä paljon kuin koulussa tapahtuvasta kiusaamisesta. Vuonna 2018 varhaiskasvatuslakiin kirjattiin pykälä, jonka mukaan lasta tulee suojata väkivallalta, kiusamiselta ja muulta häirinnältä (Varhaiskasvatuslaki 540/2018, 10 §.) Jokaisen lapsen tulisi tuntea olonsa turvalliseksi päiväkotiryhmässään, jossa turvallisuus näyttäytyy parhaimmillaan ryhmässä vallitsevana tyytyväisyytenä ja rauhallisuutena. Turvallisuuden tunne muodostuu varhaiskasvattajien toiminnasta. (Hurme & Kyllönen 2014, 32–35.)

Tämä opinnäytetyö toteutettiin toiminnallisena kehittämistyönä, jonka toimeksiantajana toimi eräs Joensuun kaupungin päiväkotitoiminta. Opinnäytetyön tavoitteena oli tuottaa lautapeli, jonka avulla päiväkodin henkilöstön on helpompi käsitellä kiusaamisesta yhdessä lasten kanssa. Opinnäytetyön tuotteena syntyneen lautapelin on tarkoitus antaa 4–6-vuotiaalle varhaiskasvatuksen piirissä oleville lapsille lisää tietoa kiusaamisesta ja vahvistaa lasten välisiä vertaissuhteita pyrkien näin ennaltaehkäisemään pienten lasten keskuudessa tapahtuvaa kiusaamista.

Käymme aluksi läpi opinnäytetyön aiheeseen liittyvää teoriaa ja avaamme keskeisiä käsitteitä. Tämän jälkeen esittelemme toimeksiantajan ja tarkennamme opinnäytetyön tarkoitusta ja tehtävää. Seuraavaksi kerromme menetelmistä, joita hyödynsimme prosessin aikana sekä avaamme prosessin eri vaiheita. Lopuksi arvioimme opinnäytetyön prosessia sekä esittelemme syntyneen tuotoksen, jonka jälkeen vielä pohdimme opinnäytetyön prosessin toteutumista muun muassa sen luotettavuuden ja eettisyyden sekä oman oppimisemme näkökulmista.

2 Varhaiskasvatus

2.1 Varhaiskasvatus

Varhaiskasvatuslaki (2018) määrittelee varhaiskasvatuksen suunnitelmalliseksi ja tavoitteelliseksi lapsen kasvatuksen, opetuksen ja hoidon muodostamaksi kokonaisuudeksi. Varhaiskasvatuksen tehtävä on edistää lasten kokonaisvaltaista kasvua, kehitystä ja oppimista turvallisessa, kehittävässä ja oppimista edistävässä ympäristössä. Yhteistyö huoltajien kanssa on tärkeä osa varhaiskasvatusta. Varhaiskasvatuslaissa varhaiskasvatuksen tavoitteiksi on määriteltä muun muassa lapsen oppimisen edellytyksien tukeminen ja elinikäisen oppimisen edistäminen, monipuolisen pedagogisen toiminnan toteuttaminen sekä lasten osallisuuden mahdollistaminen ja lapsen yhteistyö- ja vuorovaikutustaitojen kehittäminen. (Varhaiskasvatuslaki 540/2018, 3 §.)

Varhaiskasvatus pyrkii edistämään lasten tasa-arvoa ja yhdenvertaisuutta sekä ehkäisemään syrjäytymistä. Lapsi oppii varhaiskasvatuksessa paljon uusia tietoja ja taitoja, jotka vahvistavat hänen osallisuuttaan ja aktiivista toimijuuttaan yhteiskunnan jäsenenä. Myös huoltajien tukeminen lapsen kasvatuksessa sekä heidän opiskelujensa tai työelämän mahdollistaminen kuuluvat varhaiskasvatuksen tehtäviin. (Opetushallitus 2018, 14.) Varhaiskasvatuksessa toimitaan tarpeiden mukaisesti erikokoisissa ryhmissä, jolloin toiminnasta riippuen jokaisella on mahdollisuus osallistua toimintaan ja vuorovaikutukseen. Pedagoginen toiminta tarkoituksenmukaisissa ryhmissä antaa lapsille ja henkilöstölle paremmat mahdollisuudet keskittymiseen sekä edistää toiminnan lapsilähtöisyyttä. (Opetushallitus 2018, 33.) Lapsen mielipiteen selvittäminen on lapsilähtöisen pedagogiikan kulmakiviä. Lapsilähtöinen pedagogiikka ottaa huomioon lapsen osallistumisen tärkeyden esimerkiksi toiminnan arvioinnissa. (Heikkilä, Hujala & Turja 81–90.)

Varhaiskasvatusta voidaan järjestää päiväkotitoimintana, perhepäivähoitona tai avoimena varhaiskasvatustoimintana. Kunnan velvollisuus on järjestää

varhaiskasvatusta kunnan tarpeiden mukaisesti niin, että varhaiskasvatus tapahtuu lähellä palvelun käyttäjiä sekä tarvetta vastaavina aikoina. Huoltaja päättää lapsensa osallistumisesta varhaiskasvatukseen. Lapsella on oikeus saada varhaiskasvatusta äidinkielellään joko suomeksi, ruotsiksi tai saameksi. (Opetushallitus 2018, 14–15.)

Varhaiskasvatuksen toimintaa ohjaavat useat lait ja säädökset. Kaiken toiminnan perustana toimivat Suomen perustuslaki, varhaiskasvatuslaki, varhaiskasvatuksesta annettu valtioneuvoston asetus sekä Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet. Varhaiskasvatuksessa on huomioitava myös muusta lainsäädännöstä tulevat velvoitteet sekä kansainväliset sopimukset. Tällaisia ovat esimerkiksi yhdenvertaisuuslaki, tasa-arvolaki, YK:n lasten oikeuksien sopimus sekä YK:n yleissopimus vammaisten henkilöiden oikeuksista. (Opetushallitus 2018, 15.)

2.2 Esiopetus osana varhaiskasvatusta

Tärkeänä osana varhaiskasvatusta esiopetus tarjoaa lapselle perustan läpi elämän kestäväälle oppimiselle. Esiopetuksen keskeinen tehtävä on edistää lapsen kasvua, kehitystä ja oppimista antaen lapsille mahdollisuuksia innostumiseen, kokeilemiseen ja uuden oppimiseen. Toiminnan lapsilähtöisyys sekä lapsen myönteisen minäkuvan vahvistaminen ovat esiopetuksessa keskeisessä osassa. Esiopetuksella on tärkeä rooli lapsen kasvuun ja oppimiseen liittyvien tuen tarpeiden varhaisessa havaitsemisessa, tuen tarjoamisessa sekä haasteiden ehkäisemisessä. (Opetushallitus 2016, 12.)

Esiopetus toteutetaan yhden lukuvuoden aikana, jolloin sitä tarjotaan vähintään 700 tuntia. Esiopetukseen osallistuvilla lapsilla on oikeus käyttää myös muita varhaiskasvatuspalveluja. Esiopetuksen toteutumista ohjaavat esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet sekä sen pohjalta laadittu paikallinen opetussuunnitelma. Huoltajan tehtävänä on huolehtia siitä, että lapsi osallistuu esiopetukseen. (Opetushallitus 2016, 12.)

Esiopetuksessa tutustutaan yhdessä lasten kanssa erilaisiin kielelliseen, kulttuurisiin, katsomuksellisiin ja uskonnollisiin taustoihin (Opetushallitus 2016, 12). Lasten kanssa käsitellään heidän oikeuttaan turvalliseen elämään, arvostavaan kohteluun sekä koskemattomuuteen. Lapsen turvallisuuden tunteen tukeminen sekä lasten rohkaisu avun pyytämiseen ja hankkimiseen ovat tärkeä osa esiopetusta. Lapsia on tärkeä rohkaista kertomaan kiusaamistilanteista ja muista huolista aikuiselle. (Opetushallitus 2016, 38.)

3 Vertaissuhteet ja vertaisoppiminen

3.1 Lasten väliset vertaissuhteet

Vertaisella tarkoitetaan lapsen kanssa sosiaalisesti, emotionaalisesti ja kognitiivisesti suunnilleen samalla kehitystasolla olevaa henkilöä. Usein vertaiset ovat lapsen ikätovereita, mutteivat aina kuitenkaan tismalleen saman ikäisiä kuin lapsi itse. (Salmivalli 2008, 15.) Vertaissuhteet tarjoavat lapselle kumppanuutta ja ryhmään kuuluvuuden tunnetta. Vertais- ja ystävyysuhteet eivät synny hetkessä, vaan ne tarvitsevat aikaa kehittyäkseen. (Järvinen & Mikkola 2015, 35.) Ryhmässä lapsi opettelee toimimaan yhdessä muiden lasten kanssa ja tekemään kompromisseja sekä ottamaan oman paikkansa, olemaan jämää ja johtamaan muita. Vertaisryhmässä tapahtuu myös sosiaalista vertailua, jonka kautta lapsi oppii itsestään paljon uutta ja rakentaa oppimansa avulla minäkuvaansa. Lapsen kokiessa jatkuvaa torjuntaa vertaisryhmässä hän saattaa alkaa pitää itseään sosiaalisesti epäonnistuneena. (Salmivalli 2008, 32–33.)

Vertaissuhteet vaikuttavat kokonaisvaltaisesti lapsen kehitykseen ja tarjoavat lapselle aineksia oman identiteetin ja minäkuvan muotoutumiseen. Vertaisryhmässä lapsi kokee paljon erilaisia tunteita, hänen luovuutensa kehittyy ja hän pääsee harjoittelemaan erilaisia sosiaalisia taitoja, rooleja ja käyttäytymisen muotoja. Vertaissuhteilla on suuri merkitys myös lapsen kielen ja ongelmanratkaisutaitojen kehitykseen. (Neitola 2013, 104.)

3.2 Vertaisoppiminen

Vertaissuhteissa tapahtuva sosiaalinen vuorovaikutus vaikuttaa positiivisesti myös oppimiseen. Vertaisryhmässä toimiessaan lapset yrittävät yhdessä ymmärtää ja selittää erilaisia ilmiöitä sekä rakentavat uutta tietoa. Yhteisessä toiminnassa lapsi voi rakentaa uusia merkityksiä. Ryhmässä voidaan luoda sellaista uutta tietoa ja uusia tuloksia, jotka eivät muuten olisi mahdollisia. (Ahonen, Majoinen & Marjanen 2013, 60.)

Vertaisoppiminen tarkoittaa tietojen ja taitojen oppimista sosiaalisen ryhmän jäsenenä ja toimintaan osallistumalla. Oppimisen kannalta on tärkeää, että lapset sitoutuvat ja ovat motivoituneita yhteiseen toimintaan. Varhaiskasvatuksessa vertaisoppimisessa korostuvat yhteinen toiminta ja erityisesti leikki ja sen kautta oppiminen. Yhdessä leikkiessään ja muiden toimintaa seuratessaan lapsien sosioemotionaaliset ja kognitiiviset taidot sekä vuorovaikutustaidot kehittyvät. (Koivula 2017.)

Vertaisoppimisesta voidaan karkealla jaottelulla erottaa kolme ryhmää: tutorointi, yhteistoiminnallinen oppiminen sekä yhteisöllinen oppiminen. Yhteisöllinen oppiminen tarkoittaa lasten työskentelyä aidosti yhdessä uutta tietoa ja merkityksiä rakentaen. Yhteisöllisessä oppimisessa lasten vastavuoroisuus ja yhdenvertaisuus korostuvat. Jotta yhteisöllistä oppimista voi tapahtua, lasten on kyettävä vuorovaikutukseen ja yhteisin tiedot tuottamiseen. On todettu, että noin 4-vuotiaana lapsella on taitoja osallistua yhteisölliseen oppimiseen. Yhteisöllisessä oppimisessa aikuisen tuki on välttämätöntä. (Koivula 2017.)
Lautapelissämme pyrimme juuri yhteisölliseen oppimiseen.

4 Kiusaaminen varhaiskasvatuksessa

4.1 Kiusaaminen ilmiönä

Kiusaaminen on toistuvaa ja pitkäaikaisesti samaan henkilöön kohdistuvaa vihamielistä toimintaa, jonka tarkoituksena on aiheuttaa toiselle harmia, haittaa tai pahaa mieltä (Salmivalli 2010, 13; Kaski & Nevalainen 2017, 11). Kiusaajana voi toimia yksi tai useampi henkilö, kun taas kiusaamisen kohteena on usein yksilö. Kiisaaminen edellyttää voimasuhteiden tasapainottomuutta. Kiusaajalla on yleensä jonkinlainen etu ja voimasuhde kiusattuun. (Olweus 1992, 15.) Kiisaamiseen sisältyy oman aseman ja vallan väärinkäyttämistä. Koulukiisaamiseen kuuluu erityisesti voimasuhteiden tasapainottomuus ja roolijako on usein selkeä. On tyypillistä, että esimerkiksi koulumaailmassa kiusaajana toimii ryhmä lapsia tai koko koululuokka. (Salmivalli 2010, 13.) Kiisaamista voi tapahtua missä tahansa ryhmässä, joka toimii keskenään kauan aikaa ja johon kuulumisen ei ole vapaaehtoista (Salmivalli 1998, 30).

Kiisaaminen jaetaan suoraan ja epäsuoraan kiisaamiseen. Suora kiisaaminen on välitöntä hyökkäystä kiusattua kohtaan, kun taas epäsuora kiisaaminen on esimerkiksi ryhmästä pois sulkemista. (Olweus 1992, 15.) Nykyisin kiisaamisen muotoihin kuuluvat myös internetissä sekä puhelimilla tapahtuva kiisaaminen. Kuitenkin kyse on aina kiisaamisesta, jos se tapahtuu toistuvasti ja kohdistuu samaan henkilöön. Usein kiusattu joutuu kokemaan kiisaamista useassa eri muodossa. (Salmivalli 2010, 14.) Kiisaaminen on kiusaajalle toistuva tapa toimia ja johtuu tarpeesta hallita toista, nostaa omaa asemaansa ja tehdä itsensä näkyväksi ryhmässä (Salmivalli 1998, 31).

Kiisaamisesta voidaan erottaa erilaisia muotoja, kuten fyysinen, sanallinen ja psyykinen kiisaaminen. Fyysinen kiisaaminen on fyysistä väkivaltaa, kuten potkimista, lyömistä ja nipistelyä sekä kiusatun tavaroiden hajottamista tai leikkien sotkemista. Sanallinen kiisaaminen sisältää muun muassa haukkumisen, nimittelyn ja selän takana puhumisen. Psyykinen kiisaaminen

sen sijaan tarkoittaa esimerkiksi uhkailua, manipulointia ja syrjintää. (Kirves & Stoor-Grenner 2010, 6.)

4.2 Varhaiskasvatuksessa tapahtuva lasten välinen kiusaaminen

Jo päivähoitoikäisillä lapsilla on yllättävän paljon ongelmia sosiaaliin suhteisiin liittyen (Järvinen & Mikkola 2015, 30). Pienten lasten välillä tapahtuva kiusaaminen on ongelma, johon on tärkeää suhtautua vakavasti. Kiusaamista ilmenee varhaiskasvatuksessa ja suurimmaksi osaksi se muistuttaa ilmiönä koulukiusaamista. Uhrille kiusaaminen aiheuttaa yksinäisyyttä sekä arvottomuuden ja avuttomuuden tunteita, heikentää itsetuntoa ja tekee koulun aloittamisesta vastenmielistä. Tilanteessa on aina se riski, että kiusaamiskierre jatkuu myös lapsen siirryttyä päiväkodista kouluun. (Kirves & Stoor-Grenner 2010, 3; MLL 2017, 22.) Kiusaaminen on jokapäiväinen ilmiö päiväkodissa. Sillä ei ole vaikutusta ainoastaan niihin lapsiin, jotka ovat suoraan yhteydessä kiusaamiseen vaan se vaikuttaa koko ryhmään. (Perren 2000, 1.)

Päivähoitoikäisten lasten keskuudessa kiusaaminen näyttäytyy usein nimittelynä, tavaroiden viemisenä tai piilottamisena, leikistä poissulkemisena, leikkien rikkomisena sekä toisen mielen tahallisena pahoittamisena. Kasvatustieteen tohtori Marita Neitolan tekemän tutkimuksen mukaan päiväkotiryhmässä noin 12 % lapsista koki torjuntaa vertaisryhmässä. (Järvinen & Mikkola 2015, 30.) Jo päivähoidossa olevat lapset ymmärtävät melko hyvin, mitä kiusaaminen tarkoittaa. Usein he yhdistävät kiusaamisen ensimmäisenä fyysisiin tekoihin, kuten lyömiseen ja tönimiseen. Myös haukkuminen, valehtelu ja kielen näyttäminen ovat asioita, jotka lapsi mieltää kiusaamiseksi. Lisäksi lapset ymmärsivät sen, että psyykinen kiusaaminen ja sen eri tavat, kuten ryhmästä poissulkeminen ja leikin häiritseminen ovat kiusaamista. (Repo 2013, 60.)

Sveitsiläisen tutkimuksen mukaan pojat kiusaavat enemmän kuin tytöt ja ovat useammin myös kiusaamisen uhrina. Poikien kiusaaminen on yleensä fyysistä, psyykkistä tai objektisuhteista kiusaamista, mikä tarkoittaa esimerkiksi toisen tavaroiden piilottamista tai rikkomista. Poissulkeminen kiusaamisen muotona on

yhtä yleistä niin pojilla kuin tytöillä. Poika joutuu usein toisten poikien kiusaamisen uhriksi, kun taas tyttöjä kiusaavat sekä tytöt että pojat. Vanhemmat lapset ovat useimmin kiusaajan roolissa, kun taas nuoremmat lapset ovat useimmin kiusattuja. (Perren 2000, 1.)

Revon tutkimuksessa käy ilmi, että 3–6-vuotiaista lapsista 7,1 % kiusasi muita lapsia, tuli kiusatuksi 3,3 % ja 2,2 % oli sekä kiusaajia että kiusattuja. Toisin sanoen 12,6 % lapsista oli suoraan osallisena kiusaamiseen. Erityistä tukea tarvitsevista lapsista 14 % kiusasi muita, 7 % joutui kiusatuksi ja 8 % oli sekä kiusaajia että kiusattuja. Kiusaaminen on siis vielä selkeästi tavallisempaa erityistä tukea tarvitsevien lasten keskuudessa. (Repo 2013, 70–71.)

Pienten lasten välistä kiusaamista tutkivissa tutkimuksissa on suuria eroja. Esimerkiksi Perrenin tutkimuksen mukaan 27 % oli suoraan osallisena kiusaamiseen. Repon tutkimuksessa sama lukema oli 12,6 %. (Perren 2000, 120; Repo 2013, 72.) Eroavaisuuksista huolimatta tutkimukset todistavat sen, että kiusaamista tapahtuu paljon myös pienten lasten keskuudessa. On tärkeää myös ymmärtää se, että tutkimuksista ilmi käyvät luvut ovat vain se osa, jonka henkilökunta on tunnistanut. Todellisuudessa luvut voivat olla vieläkin suurempia. (Repo 2013, 72.)

Pienten lasten kiusaamisen tunnistaminen voi olla hankalaa. Pienet lapset harjoittelevat jatkuvasti säätelmään tunteitaan ja käyttäytymistään ja siksi kiusaamisena pidetyt teot eivät aina ole tahallisia tai tietoisia. Pieni lapsi ei vielä ymmärrä, millaisia tunteita hän voi sanoillaan ja teoillaan aiheuttaa toiselle. 3–4-vuotiaana lapsi oppii vähitellen hahmottamaan, että jokaisella ihmiselle on erilainen näkökulma asioihin. (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2017, 22.)

Kiusaamista määriteltäessä tulee huomioida yksittäisen lapsen henkilökohtainen kokemus. Lasten kyky hyväksyä tekoja vaihtelee paljon. Pienten lasten kohdalla kiusaamiseen liittyvä tilanteiden ja tunteiden sanoittaminen voi olla vielä hankalaa. Aikuisen tehtävänä on toimia lapsen apuna tilanteiden tulkitsemiseen. Aikuisen tulee kuunnella lapsen kokemuksia herkkätunteisesti. (Repo 2015, 38–41.)

4.3 Kiusaamisen ennaltaehkäisy

Ennaltaehkäisevän työn merkitystä on mahdotonta korostaa liikaa (Hurme & Kyllönen 2014, 136). Kiusaamisen ehkäisy on osa laadukasta peruspedagogiikkaa, jota toteutetaan erilaisissa arkisissa tilanteissa. Kiusaamisen ehkäisy ei vaadi lisää henkilöstöä tai lisäresursseja vaan tärkeintä on pohtia, mihin jo olemassa olevat resurssit kohdistetaan ja miten varhaiskasvatusta toteutetaan. (Repo 2013, 114.)

Kiusaamisen ehkäisyllä tarkoitetaan koko lapsiryhmän toimintaan vaikuttamista, turvallisen ilmapiirin aikaansaamista sekä vuorovaikutustaitojen vahvistamista. Myös konfliktien ja riitojen ratkaisemista oikealla tavalla voidaan pitää kiusaamisen ehkäisynä. Kasvattajan omat asenteet, oma suhtautuminen jokaiseen lapseen, lapsiryhmään ja työyhteisöön sekä ymmärrys oman toiminnan vaikutuksesta kiusaamiseen ilmiönä toimivat pohjana kiusaamisen ehkäisylle. (Kirves & Stoor-Grenner 2010, 10.) On tärkeää luoda ryhmään sellainen ilmapiiri, jossa toisia huonosti kohteleva tai kiusaava lapsi ei saavuta minkäänlaisia etuja (Hurme & Kyllönen 2014, 136).

Kiusaamisen ehkäisyn tavoitteena on turvata jokaisen lapsen ja koko lapsiryhmän hyvinvointi. Tämä vaatii kasvattajilta tietoista pohtimista ja valintojen tekemistä sen suhteen, millaisessa ilmapiirissä lapsien toivotaan kasvavan. Lasten vertaissuhteiden tukeminen ja koko yhteisön hyvinvoinnista huolehtiminen ovat olennainen osa kiusaamisen ennaltaehkäisyä. (Repo 2013, 99; Opetushallitus 2018, 31.)

Tap- ja moraalikasvatuksella on tärkeä osa kiusaamisen ennaltaehkäisyssä. Tapakasvatuksen tavoitteena on opettaa lapselle, kuinka toisia kohdellaan kunnioittavasti ja kuinka käyttäytyään toisia loukkaamatta. Tapakasvatuksessa aikuisen malli ja esimerkki ovat merkittäviä, sillä lapset ottavat herkästi mallia aikuisten käyttäytymisestä. Moraalikasvatus pitää sisällään moraalisten ja eettisten arvojen opettamista. Lapsi oppii, miten asettua toisen ihmisen asemaan

ja hänen empatiakykynsä kehittyä. Lapsen moraalit kehittyä suurilta osin arkipäiväisissä tilanteissa. (Kirves & Stoor-Grenner 2010, 35-36.)

Kasvatatja voi omalla toiminnallaan ja valinnoillaan saada aikaan kiusaamistilanteiden jatkumisen sekä mahdollistaa niiden syntymisen. Kasvatatjan tehtävä onkin ottaa vastuu kiusaamistilanteihin puuttumisesta ja ennaltaehkäistä niitä. Kiusaamiseen puuttuttaessa on tärkeää nähdä kiusaaminen koko ryhmään vaikuttavana ilmiönä. Kasvatatjan tulee pyrkiä tunnistamaan ja havaitsemaan sellaiset tilanteet, joissa lapselle on kehittänyt ei-toivottuja toimintatapoja ja opettaa näille lapsille sellaisia toimintatapoja, joiden avulla lapsi saa kokea hyväksytyksi tulemisen tunteita ja kokemuksia positiivisesta vuorovaikutuksesta. (Kirves & Stoor-Grenner 2010, 10-11.) Puuttuessaan kiusaamiseen kasvatatja viestii ryhmänsä lapsille välittämistä ja toisten kunnioittamista. Tämä siirtää välittämisen mallia tuleville sukupolville. (Hurme & Kyllönen 2014, 128.)

5 Leikin kautta oppiminen

5.1 Leikki ja pelit oppimisen tukena

Leikki on yksi tehokkaimmista tavoista oppia uutta (Järvilehto 2014, 119). On tärkeää, että lasten oppimiskokemukset ovat mahdollisimman kiinnostavia ja innostavia. Lapset oppivat parhaiten vertaisryhmässä, jossa oppiminen on usein leikinomaista. Yhdessä toimiminen tarjoaa lapsille ihanteelliset olosuhteet ilmaista itseään ja mielipiteitään. Erilaisten leikkien ja pelien avulla lapset voivat myös oppia toisiltaan. Lapset havainnoivat jatkuvasti vertaistensa toimintaa ja voivat näin oppia toisiltaan erilaisia käyttäytymismalleja, joita he voivat hyödyntää tulevaisuudessa. (Ahonen ym. 2013, 61–63.)

Oppimisesta puhuttaessa ei enää tarkoiteta pelkästään tiedon vastaanottamista ja omaksumista, vaan oppimista pidetään kokonaisvaltaisena, toiminnallisena ja vuorovaikutuksellisenä ilmiönä. Oppimisen kannalta lapsen oma kiinnostus,

positiivinen mielentila ja asenne ovat keskeisessä asemassa. Leikkiessään lapsi on sellaisessa mielentilassa, ettei oppimista voi välttää. Keskittyminen, ponnisteleminen, pitkäjänteisesti toimiminen, luova ajattelu ja ongelmien ratkaiseminen ovat kaikki vahvasti läsnä lapsen leikissä. (Järvinen & Mikkola 2015, 48.)

Leikissä oppiminen on keskeinen toimintatapa varhaiskasvatuksessa. Leikin kautta oppiminen tuottaa lapselle innostusta, yhdessä tekemistä ja omien taitojen haastamista. Lapsen ollessa vuorovaikutuksessa toisten lasten sekä varhaiskasvattajien kanssa hänen ajattelunsa ja kielensä kehittyvät. Leikissä lapset havainnoivat muita, kokeilevat uusia asioita ja opettelevat yhteisiä sääntöjä. Toisten lasten kanssa leikkiessä lapsi oppii säätelämään tunteitaan sekä huomioimaan muita. Varhaiskasvattajan tulee ymmärtää leikin tuottaman ilmaisun ja liikkumisen merkitys hyvinvoinnille ja oppimiselle. (Opetushallitus 2018.)

Leikillisuus on osa oppimista ja on tärkeä, että leikillisuus nähtäisiin osana oppimistilanteita. Pelit ja pelaaminen tuovat itsessään leikillisyyttä tilanteisiin. Pelien tuoma leikillisuus on hyvä lähtökohta rakentaa esimerkiksi opetuksen pedagogiikkaa. Pelien avulla voidaan rakentaa opetukseen maailma, joka tukee oppimista kaikin aistein. Ne voivat sisältää esimerkiksi rakentamista ja erilaisia kokemuksia. Leikillisyyden kautta opetukseen muodostuu vuorovaikutuksellinen ja yhteinen sosiaalinen tilanne. (Kangas 2014, 79.)

5.2 Oppimispelit

Erilaisia pelejä on käytetty oppimisen apuna jo pitkään. Pelejä on erilaisia ja siksi pelaaminen on hyvä keino tukea oppimista aiheesta riippumatta. Opetuspeleiksi kutsutaan pelejä, joiden tarkoitus on opettaa pelaajilleen tiettyjä tietoja, taitoja tai asenteita. Pelin on oltava sopivan haastava ja viihdyttävä. Onnistunut opetuspelellä toimii itsessään pelaamisen motivaattorina ja tarjoaa selkeän opetussisällön. (Soanjärvi & Harviainen 2019, 139; Harviainen 2013, 65.) Kun opittava asia esitetään kiinnostavasti ja oppija innostuu aiheesta, hän usein oppii uutta

ongelmitta. Opetustilanteessa opettajan tehtävä ei ole olemassa olevan tiedon välittäminen vaan hänen tulisi toimia apuna uuden ymmärryksen ja tiedon rakentamisessa. (Järvilehto 2014, 163.)

Pelien käytöstä opetuksessa on paljon positiivisia piirteitä. Pelit ovat joillekin oppijoille erittäin motivoiva oppimisen keino ja pelien käyttö opetuksessa voi olla todella monipuolista. Pelien avulla uutta tietoa voi tarjota pienissä osissa jokaisen yksilöllisten oppimisvalmiuksien mukaan. Monia pelejä on saatavilla ilmaiseksi ja pelejä voi tehdä myös itse. Toisaalta pelien suunnittelu voi vaatia opettajalta paljon aikaa. (Hentonen 2013, 69.)

5.3 Pelillistäminen

Pelillistämisen ideana on tuoda pelien tuottama ilo ja hauskuus osaksi muitakin järjestelmiä kuin itse pelejä. Sen kautta voidaan muuttaa jokin tylsältäkin tuntuva asia mukavaksi. Pelillistämisen tarkoituksena on kannustaa ja motivoida käyttäjää pelin avulla niin, että sillä saavutetaan jokin toivottu toiminta. Sitä käytetään usein opetuksessa ja liikunnassa. Pelillistämisen avulla halutaan kannustaa ihmistä tekemään jotakin, mikä on hänelle hyödyksi, mutta sen aloittaminen voi tuntua vaikealta. Pelien kautta toiminnan aloittamista voidaan motivoida. (Hamari 2013, 115–16.)

Opetuspelin suunnittelussa on tärkeää pohtia, miten peliin löydetään sopiva haasteiden ja taitojen tasapaino. Peli ei saa olla liian vaikea, mutta sen täytyy kuitenkin tarjota sopivasti haastetta pelaajalle. Haasteet parantavat oppimistuloksia, sillä sopiva haasteellisuus saa pelaajan keskittymään paremmin, kiinnostumaan ja saamaan pelistä enemmän nautintoa. Liian helppo peli saa pelaajan kyllästymään nopeasti. (Järvilehto 2014, 160; Soanjärvi & Harviainen 2019, 140.)

Pelillistäminen on samankaltainen prosessi kuin pelien suunnittelemisen. Molemmissa on tavoitteita, pisteitä ja erilaisia taustatarinoita. Kuitenkin pelillistämässä tarkempaan tavoitteena on lisätä kiinnostusta johonkin asiaan,

esimerkiksi opetukseen, kun taas pelin suunnittelussa tärkeintä on pelin yksityiskohtaisuus ja onnistuneet pelirakenteet. Pelien houkuttelevuus on tutkittu olevan onnistumisen, osaamisen sekä hallinnan kokemuksissa. Pelillistämisessä tulee pohtia juuri näitä samoja tekijöitä, mitkä tekevät peleistä houkuttelevia ja siirtää ne samat kokemukset myös pelillistettyyn toimintaan. Sen tulisi tuottaa jännitystä, odotusta ja onnistumista. (Hamari 2013, 115–116.)

Pelillistämistä toteutettaessa on tärkeä aluksi määritellä, kenelle peli on tarkoitettu sekä pohtia, ovatko pelissä käytetyt välineet ja tekniikat sopivia pelaajille ja löytyykö pelaajilta tarvittavat taidot pelin pelaamiseen. Esimerkiksi pelaajien ikä ja määrä, pelin käyttöympäristö sekä pelin pelaamiseen käytössä oleva aika ovat asioita, joita on tärkeä pohtia pelillistämisen prosessin alkuvaiheessa. (Kiryakova, Angelova & Yordanova 2014, 2; Hsin-Yuan Huang & Soman 2013, 7.) Peli on tärkeä suunnitella nimenomaan opetustavoitteiden ja kohderyhmän kannalta järkeväksi kokonaisuudeksi eikä vain opettajan oman kiinnostuksen ja helpon saatavilla olevien välineiden pohjalta (Soanjärvi & Harviainen 2019, 142).

Seuraavaksi määritellään selkeästi ja tarkasti ne asiat, joita pelin avulla olisi tarkoitus oppia sekä suunnitellaan, millaisia pelillisiä elementtejä lopullisesta tuotoksesta olisi hyvä löytyä. Pelillisiä elementtejä voivat olla muun muassa erilaiset säännöt, pisteytys ja palkitseminen esimerkiksi tarroilla tai leimoilla pelin eri vaiheissa. Palkintoja hyödynnettäessä on tärkeintä se, että niiden avulla oman edistymisen voi nähdä konkreettisesti. Pelillistämisessä myös jokaisen pelaajan yksilölliset taidot on otettava huomioon ja tarjottava pelaajille erilaisia etenemismahdollisuuksia ja polkuja. (Kiryakova ym. 2014, 2; Soanjärvi & Harviainen 2019, 143.)

6 Aiemmat tutkimukset ja opinnäytetyöt

Anniina Anttonen ja Suvi Haapala käsittelevät varhaiskasvatuksessa tapahtuvaa kiusaamista. Tutkielmassa korostetaan, kuinka tärkeää kiusaamiseen puuttuminen on ja millä eri keinoin siihen olisi hyvä puuttua. Tutkimusta varten Anttonen ja Haapala laativat määrällis-laadullisen kyselylomakkeen, jonka avulla päiväkodissa työskentelevät varhaiskasvattajat saivat kertoa näkemyksiään kiusaamiseen puuttumiseen liittyen. (Anttonen & Haapala 2015, 2.)

Tutkimukseen osallistuneista varhaiskasvattajista 43 % kertoi havainneensa kiusaamista viikoittain. Loput vastanneista olivat myös havainneet kiusaamista joko päivittäisellä, kuukausittaisella tai vuosittaisella tasolla. Jokainen osallistuja oli siis havainnut kiusaamista tapahtuvan jollain tasolla. Fyysistä kiusaamista oli havainnut 47 %, psyykkistä 28 % ja sanallista 25 % vastanneista. Fyysistä kiusaamista oli havaittu eniten lyömisen, leikkien sotkemisen ja lelun ottamisen muodossa. Psyykkinen kiusaaminen näyttäytyi useimmiten vastaajien mukaan poissulkemisena, leikkisääntöjen muuttamisena ja manipulointina. Sanallinen kiusaaminen taas ilmeni vastaajien mukaan yleensä hännäämisinä, nimittelyinä ja haukkumisena. (Anttonen & Haapala 2015, 40–43.)

Varhaista puuttumista varhaiskasvattajat pitivät tärkeimpänä tekijänä kiusaamiseen puuttumisessa. Tilanteisiin on tärkeää tarttua heti, kun ne havaitaan. Tärkeinä asioina kiusaamisen ennaltaehkäisyn ja siihen puuttumisen näkökulmasta pidettiin aikuisen aktiivista läsnäoloa, lasten kanssa keskustelua, oppimisympäristöjen suunnittelua, kaveritaitojen opettelua sekä vanhempien kanssa tehtävää yhteistyötä. (Anttonen & Haapala 2015, 45.)

Myös Helena Aatamila ja Johanna Ojala käsittelevät opinnäytetyössään varhaiskasvatuksessa ilmenevää kiusaamista sekä keinoja, joiden avulla puuttua siihen. Aatamila ja Ojala haastattelivat seitsemää päiväkodissa työskentelevää varhaiskasvattajaa. Haastateltavista kaikki olivat sitä mieltä, että heidän omalla työpaikallaan ilmenee lasten välillä kiusaamista. Osa kertoi havainneensa ainoastaan sanallista kiusaamista, kun taas osa kertoi havainneensa myös

fyysistä ja psyykkistä kiusaamista. Haastateltavat kertoivat puuttuvansa kiusaamiseen muun muassa keskustelemalla ja käymällä tilanteita läpi osapuolten kanssa, varmistamalla anteeksipyyttämisen, kertaamalla sääntöjä sekä tekemällä tiivistä yhteistyötä lasten huoltajien kanssa. Myös tilanteiden ennakointi sekä yhteisöllisyys nousivat tärkeiksi teemoiksi kiusaamisen puuttumisen ja ennaltaehkäisyyn kannalta. (Aatamila & Ojala 2013, 30.)

Toiminnallisessa opinnäytetyössään Kaisa Ilmasti ja Soila Metsola suunnittelivat ja toteuttivat neljän tuokion kokonaisuuden 4–5-vuotiaille lapsille tavoitteenaan tarjota varhaiskasvattajille keinoja kiusaamisen ennaltaehkäisyyn. Tuokioiden aikana lasten kanssa käsiteltiin yhdessä muun muassa kiusaamiseen liittyviä mielikuvia, tunteita ja auttamisen merkitystä. Kiusaamiseen ja siihen liittyviin teemoihin paneuduttiin käyttäen hyödyksi leikkiä, satuja, kuvataidetta ja musiikkia. Toimintatuokioiden aikana Ilmasti ja Metsola havaitsivat, että esimerkiksi satujen ja kuvataiteen hyödyntäminen toiminnassa rohkaisivat ja tarjosivat uusia näkökulmia kiusaamisen käsittelyyn ja siitä keskustelemiseen. (Ilmasti & Metsola 2011.)

7 Opinnäytetyön lähtökohdat

7.1 Toimeksiantaja

Tämän opinnäytetyön toimeksiantajana toimi eräs Joensuun kaupungin päiväkoti. Toteutimme opinnäytetyön päiväkodin esiopetusryhmässä. Päiväkodissa on yhdeksän ryhmää esiopetusryhmä mukaan lukien ja siellä painottuvat luonto- ja ympäristökasvatus sekä liikunta- ja seikkailukasvatus. Myös positiivista pedagogiikkaa painotetaan Joensuun kaupungin päiväkodeissa. (Joensuun kaupunki 2018.)

Päiväkoti tekee läheistä yhteistyötä vanhempien kanssa ja päiväkodilla toimii vanhempainryhmä. Päiväkodissa leikkiä pidetään tärkeänä. Se nähdään lapsen luontaisena tapana toimia ja sille annetaan aikaa. Yhteistyötä päiväkotitekee

myös sosiaali- ja terveystalvelujen, koulujen, seurakuntien, kulttuuripalvelujen sekä erilaisten järjestöjen kanssa. Toiminnan suunnittelussa painottuvat lasten toiveet ja tarpeet. (Joensuun kaupunki 2018.)

7.2 Opinnäytetyön tarkoitus ja tehtävä

Opinnäytetyön tarkoitus oli ennaltaehkäistä kiusaamista antamalla lapsille lisää tietoa kiusaamisesta ilmiönä sekä vahvistamalla lasten välisiä vertaissuhteita. Opinnäytetyön tehtävänä oli tarjota varhaiskasvattajille työväline kiusaamisen ennaltaehkäisyyn. Tuotoksena syntyi lautapeli, jonka avulla varhaiskasvattaja voi yhdessä lasten kanssa käydä läpi kiusaamista ilmiönä. Lautapeliä ei siis ole tarkoitus käyttää jo syntyneiden ristiriitatilanteiden tai mahdollisten kiusaamistilanteiden ratkaisemisessa vaan nimenomaan kiusaamisen ennaltaehkäisyyn. Lautapeliä pelatessa varhaiskasvattaja voi yhdessä lasten kanssa keskustella kiusaamisesta ja sen aiheuttamista tunteista ja seurauksista.

8 Opinnäytetyön menetelmät

8.1 Toiminnallinen opinnäytetyö

Jo ideointivaiheessa ajattelimme, että haluamme suunnitella ja toteuttaa jonkin varhaiskasvatuksessa käytettävän konkreettisen työvälineen kiusaamisen ennaltaehkäisyyn, sillä nimenomaan toiminnallisen opinnäytetyön tuotoksena on aina konkreettinen tuote (Vilkka & Airaksinen 2003, 51). Myös idea lautapelistä syntyi melko nopeasti, sillä halusimme tuotoksen olevan lapsia osallistava sekä lasten keskinäistä sekä lasten ja varhaiskasvattajien välistä vuorovaikutusta vahvistava. Erilaiset pelit ovat vahvasti osa päiväkodin arkea ja siksi peli tuntui kaikkein luontevimmalta keinolta käydä kiusaamista ja sen seurauksia yhdessä läpi lasten kanssa. Pelit tarjoavat lapsille myös mielekkään tavan oppia uutta.

8.2 Pelillistäminen Kuukaverit -lautapelissä

Aloitimme pelillistämisen prosessin pohtimalla, miten vaikealta tuntuva aihe kuten kiusaaminen voitaisiin tuoda osaksi päiväkodin arkea ilman, että se leimaisi ketään kiusaajaksi. Halusimme, että pelissämme lapset keskustelisivat kiusaamiseen liittyvistä asioista positiivisessa ilmapiirissä. Pelin avulla on tarkoitus herätellä ajatuksia kiusaamisesta, kun pelin asioita otetaan esille arjessa ne muistuvat vähitellen lapsille ja tarkoituksena olisi, että he pystyisivät asettumaan toisen asemaan ja pohtimaan kiusaamista siltä kannalta. Päiväkodin arki sisältää usein kiusaamistilanteita, jolloin parhaimmillaan peli toimisi arjessa ajatuksen herättäjänä, miten tämänlaisessa tilanteessa olisi hyvä toimia.

Pohdimme prosessissa erityisesti sitä, miten pelistä saisi houkuttelevan lapsille pelattavaksi ja motivoisi pelin loppuun pelaamisessa. Kaikki perinteiset pelien menetelmät ovat käytössä myös meidän pelissämme. Noppa kertoo liikkumisen, pelissä on aloitus sekä lopetus, kohdat, jossa pelaaja saa siirtyä yhden ruudun eteen tai taaksepäin. Kuitenkin ajattelimme, että yksi lapsille eniten mielenkiintoa herättävä tekijänä olevan se, että lapset itse ovat saaneet vaikuttaa pelin ulkoasuun. Äänestyksessä ylivoimaisesti voiton vienyt avaruusteemaa jatkoimme myös yllätyskorteissa, jossa lapset pääsevät kuulemaan erilaisia avaruusfaktoja. Näillä elementeillä pyrimme tekemään pelistä houkuttelevan.

Suunnittelimme myös käyttöön Kuukaveri-passipohjat (liite 1), jonka jokainen pelaaja saisi pelin pelattuaan. Passi olisi eräänlainen ”palkkio”, jonka tarkoituksena on lisätä hyvää mieltä onnistumisesta sekä osallistumisesta. Ajattelimme myös, että myöhemmin passeihin voisi lisätä tarroja uudestaan pelin osallistumisesta.

8.3 Tiedontuotannon ja osallistamisen menetelmät

Teoreettisen tiedon ja käytännön yhdistäminen on olennainen osa opinnäytetyön prosessia. Opinnäytetyötä tehdessä on tärkeää myös pohtia oman alan käytännön ratkaisuja kriittisesti eri teorioita ja käsitteitä apuna käyttäen. (Vilka &

Airaksinen 2003, 42.) Tämän opinnäytetyön teoriapohja on laadittu hyödyntäen laajasti erilaisia lähteitä, kuten aiheesta kirjoitettua kirjallisuutta ja aiempia tutkimuksia. Olemme perehtyneet sekä suomalaiseen että ulkomaiseen aineistoon saadaksemme mahdollisimman monipuolisen ja kattavan kuvan varhaiskasvatuksessa tapahtuvasta kiusaamisesta.

Hankimme pelin suunnitteluvaiheessa tietoa toimeksiantajalta keräten ajatuksia sekä lapsilta että varhaiskasvattajilta. Toimeksiantaja osaa parhaiten kertoa, millaisia ominaisuuksia lautapelistä pitää löytyä, jotta se vastaa mahdollisimman hyvin heidän tarpeitaan. Lasten osallistaminen pelin suunnitteluun tapahtui äänestyslomakkeella ja avoimella keskustelulla. Äänestyksessä lapset pääsivät vaikuttamaan siihen, millainen pelin ulkoasusta tulisi. Jokainen lapsi sai äänestää mieleistensä ulkoasuteemaa viidestä annetusta vaihtoehdosta. Pelin sisältöön liittyen lapset saivat kertoa omia ajatuksiaan ja toiveitaan keskustelun muodossa.

Osallisuus tarkoittaa esimerkiksi lapsen osallistamista johonkin tiettyyn aktiiviseen toimintaan tai päätöksentekoon. Sillä voidaan viitata myös johonkin prosessiin, jossa lapsi on osallisena. Osallisuus voi olla kollektiivista päätöksentekoa, jossa lapsiryhmä tekee päätöksiä heitä koskevista asioista tai yksilöllistä, jossa yksilö vaikuttaa päätöksentekoon. Osallisuus tapahtuu yhteisössä eikä siksi tarkoita yksittäisen lapsen toiveiden toteuttamista. Tärkeintä on pyrkiä kuuntelemaan ja ottamaan huomioon ryhmään kuuluvien eriävät mielipiteet ja neuvottelemaan asioista. (Pajulammi 2014, 143; Turja 2011, 29–30.)

Varhaiskasvattajille laadimme oman kyselylomakkeen, jonka avulla he saivat kertoa ajatuksiaan ja esittää toiveita pelin sisältöön liittyen. Aineiston keräämisen keinona kysely on standardoitu eli kaikilta vastaajilta kysytään samat asiat samalla tavalla ja samassa järjestyksessä (Vilkkä 2007, 28). Kysely on tiedontuotannon menetelmänä tehokas, koska kysely on melko vaivaton ja nopea toteuttaa. Kyselyä tehdessä kuitenkin esimerkiksi väärinymmärrykset ovat hyvin mahdollisia. Siksi kyselylomakkeen kysymykset ovatkin tärkeä määritellä tarkasti ja selkeästi, jotta vastaaja osaa vastata juuri siihen asiaan, mitä kysytään. (Vilkkä 2007, 62; Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 1997, 182–184.) Kyselylomakkeemme

kysymykset olivat avoimia kysymyksiä. Niiden etuna on se, että vastaajalla on mahdollisuus kertoa ilman rajoituksia omista ajatuksistaan eikä vain valita sopivinta valmiiksi laadituista vaihtoehdoista (Hirsjärvi ym. 1997, 190).

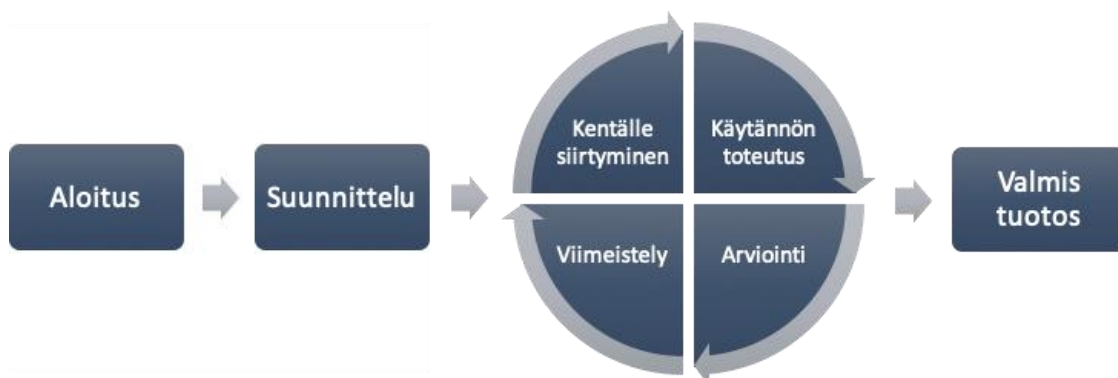
Havainnointi on tärkeä menetelmä tiedontuotannossa. Havainnointi ei ole vain näkemistä, vaan se tarkoittaa asioiden ja ilmiöiden tietoista tarkkailua. Havainnoimalla saadaan tietoa ihmisten toiminnasta erilaisissa tilanteissa ja ympäristöissä. Sitä käytetään erityisesti sellaisissa tilanteissa, joissa halutaan tarkastella yksilön toimintaa ja hänen vuorovaikustaan muiden henkilöiden kanssa. (Vilkkä 2006, 37–38; Hirsjärvi ym. 1997, 201.) Erityisesti lopullista tuotosta arvioitaessa havainnointi on tärkeä etenkin lasten kohdalla. Lapsilta saatu palaute tulee luultavasti koskemaan lähinnä sitä, oliko peliä kiva pelata eikä niinkään pelin toimivuutta tai hyödyllisyyttä. Siksi havainnoinnilla on tärkeä osuus, jotta saamme selvitettyä, toimiiko peli vaaditulla tavalla ja onko siitä hyötyä lasten oppimisen kannalta.

Päiväkirjan kirjoittaminen auttaa ajatusten prosessoinnissa ja se usein tekee lopullisesta opinnäytetyöraportista selkeämmän, johdonmukaisemman ja jäsennellymmän. (Vilkkä & Airaksinen 2003, 19–22.) Kirjoitimme päiväkirjaa koko opinnäytetyöprosessin ajan kalenterin sivuille. Näin tapahtumien ja ideoiden ajankohdat on helpompi muistaa. Päiväkirjan avulla koko prosessia on helpompi hahmottaa, sillä prosessin alussa tapahtuneita asioita ja ratkaisuja voi olla mahdoton muistaa opinnäytetyön teon loppuvaiheessa

9 Opinnäytetyöprosessin eteneminen

Opinnäytetyömme prosessi eteni Salosen (2013) kehittelemän konstruktivistisen mallin mukaisesti (kuvio 1). Sen ajatuksena on, että prosessi etenee vaihe vaiheelta aloitusvaiheesta valmiiseen tuotokseen. Konstruktivistisessa mallissa korostuvat opinnäytetyön tarkka suunnittelu, työn vaiheistus, toiminnallinen oppiminen, osallisuus, tutkimuksellinen kehittämisote sekä monipuolinen

menetelmäosaaminen. Yhteisöllisyys ja osallisuus sekä pedagoginen työote ovat tärkeitä (Salonen 2013, 16.)



Kuvio 1. Opinnäytetyön prosessi (mukaiillen Salonen 2013).

9.1 Opinnäytetyön aiheen ja kohderyhmän valinta

Aloitusvaiheessa opinnäytetyötä ideoidaan yhdessä toimeksiantajan kanssa. Yhdessä ideoiden päädytään johonkin kehittämistarpeeseen, josta edetään alustavaan kehittämistehtävään, toimintaympäristöön sekä siihen, ketkä ovat mukana opinnäytetyön toteuttamisessa. Näin saadaan opinnäytetyölle suunta. (Salonen 2013, 17.)

Kiusaamisen ennaltaehkäisy valikoitui opinnäytetyömme aiheeksi, sillä olemme molemmat opintojen aikana tehdyissä harjoitteluissa havainneet kiusaamista päiväkodissa ja siitä on myös keskusteltu opintojaksoilla. Pohdimme, millä eri tavoin kiusaamista voitaisiin käsitellä yhdessä lasten kanssa. Lopulta päädyimme ideaan kiusaamista ennaltaehkäisevästä lautapelistä, jonka avulla lapset voisivat perehtyä kiusaamiseen ja sen seurauksiin leikkillisessä ympäristössä.

Opinnäytetyöprosessin alussa kävimme keskustelemassa toimeksiantajamme kanssa alustavasta ideastamme ja siitä, olisiko lautapelille käyttöä kyseisessä päiväkodissa. Toimeksiantaja koki idean hyvänä ja hyödyllisenä, joten lähdimme seuraavaksi miettimään, minkä ikäisille lapsille peli soveltuisi parhaiten. Päädyimme esikouluikäisiin, 5–6-vuotiaisiin lapsiin, sillä heidän sosiaalinen ja kognitiivinen kehityksensä on mielestämme sopivimmalla tasolla pelin

pelaamisen ja pelin kautta saatavien hyötyjen näkökulmasta. 5–6-vuotiaana lapsi osaa jo neuvotella asioista, joustaa sekä kertoa tunteistaan sanallisesti sekä käsitellä hyvän ja pahan sekä oikean ja väärän eroa. Empatiakyky kehittyy ja 5–6-vuotias osaa jo lohduttaa toista esimerkiksi halaamalla. Ympäristön rooli on merkittävä moraalisen ajattelun kehittymisen kannalta. Lapset esimerkiksi oppivat vanhemmiltaan ja ympäröivältä yhteiskunnalta, mitä asioita arvostaa ja paheksua. (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2018; Aarnio, Autio & Hiltunen 2012, 71–72.)

Ryhmän lasten huoltajille jaettiin tiedotteet (liite 2), jossa kerrottiin lyhyesti opinnäytetyön ideasta ja prosessista. Tiedotteen yhteydessä oli lupalappu, jonka allekirjoittaessaan vanhempi antoi lapselle luvan osallistua prosessiin sekä meille luvan havainnoida lasta prosessin aikana.

9.2 Kyselylomakkeet ja äänestys pelin ulkoasusta

Jaoimme esiopetusryhmän työntekijöille kyselylomakkeet (liite 3) täytettäväksi. Lomakkeessa kysyttiin, millaista tietoa lapset kaipaavat lisää kiusaamiseen liittyen sekä millaisia toiveita työntekijöillä on pelin ulkoasusta ja sisällöstä. Työntekijät ehdottivat, että he voisivat koota lomakkeen kysymyksiin vastauksia myös lapsilta ja näin lopulta myös tehtiin.

Varhaiskasvattajien mukaan pelissä olisi hyvä pohtia lasten kanssa toimintatapoja tilanteisiin, joissa itseä tai jotakuta toista kiusataan. Myös kiusaamisen käsite, avunhakeminen sekä kiusaamisen aiheuttamat tunteet nousivat esiin asioina, joista lapset kaipaavat lisää tietoa. Lapset toivoivat, että pelissä käsiteltäisiin esimerkiksi lyömistä, jahtaamista, tavaroiden omimista sekä leikistä pois jättämistä. Myös huijaaminen, haukkuminen, töniminen ja toisen ”sohiminen” olivat asioita, joita lapset haluaisivat päästä pohtimaan peliä pelatessaan.

Pelin ulkoasuun liittyen suoritimme esiopetusryhmässä äänestyksen. Lapset saivat äänestää pelin teemaa viidestä eri vaihtoehdosta, jotka olivat maatila,

avaruus, satumetsä, viidakko sekä huvipuisto. Äänestys tapahtui lomakkeella (liite 4) siten, että jokainen lapsi sai antaa äänen yhdelle viidestä annetusta vaihtoehdosta. Äänestykseen vastasi 21 lasta. Avaruus sai eniten ääniä, joten se valikoitui pelin lopulliseksi teemaksi. Teema näkyy parhaiten pelin ulkoasussa, mutta avaruusteemaa on hyödynnetty myös pelin sisällössä. Varhaiskasvattajat toivoivat, että lopullinen tuotos olisi mielenkiintoa herättävä ja eloisa peli, jossa olisi sopivasti haastetta. Peliohjeiden on kuitenkin tärkeä olla selkeät ja yksinkertaiset. Pelissä käytettävien materiaalien suhteen toiveena oli kierrätysmateriaalien ja luonnonmateriaalien hyödyntäminen sekä ennen kaikkea kestävyys.

Kun suunnitelma on valmis ja hyväksytty, voidaan siirtyä "kentälle" eli siihen toimintaympäristöön, missä opinnäytetyön varsinainen työskentely tapahtuu. Tämä vaihe ei yleensä kestä pitkään ja pitää sisällään lähinnä suunnitelman läpikäyntiä sekä tulevan työskentelyn organisointia. Kentälle siirtymisen jälkeen voidaan aloittaa käytännön toteutus, joka on heti suunnitteluvaiheen jälkeen prosessin toiseksi tärkein vaihe.

9.3 Suunnittelu

Aloitusvaiheen jälkeen opinnäytetyön prosessissa siirrytään sen tärkeimpään vaiheeseen eli suunnitteluvaiheeseen, jossa tehdään opinnäytetyösuunnitelma. Suunnitelman avulla tekijä jäsentää itselleen, mitä on tekemässä sekä osoittaa, että opinnäytetyön idea ja tavoitteet ovat johdonmukaisia. Suunnitelmasta käy ilmi opinnäytetyön tavoitteet, toimintaympäristö, vaiheet, toimijat, tutkimisen ja kehittämisen menetelmät, materiaalit, tiedonhankintamenetelmät ja dokumentointitavat. Toimijoiden eli prosessissa mukana olevien ydinhenkilöiden tehtävät ja vastualueet tulee myös selvittää. (Salonen 2013, 17; Vilka & Airaksinen 2003, 26–27.) Toiminnallisen opinnäytetyön tuotosta suunniteltaessa on pohdittava esimerkiksi sisällön sopivuutta kohderyhmälle sekä sen käytettävyyttä kohderyhmässä ja ympäristössä, jossa sitä on tarkoitus käyttää. Myös tuotoksen houkuttelevuus, informatiivisuus ja selkeys ovat asioita, jotka on hyvä ottaa huomioon suunnittelussa. (Vilka & Airaksinen 2003, 53.)

Pelin sisällön suunnittelussa käytimme apuna aiheeseen liittyvää kirjallisuutta, tutkimuksia ja aiemmin tehtyjä opinnäytetöitä. Lähteissä esiintyi laajasti erilaisia ilmenemismuotoja niin fyysisestä, psyykkisestä kuin sanallisestakin kiusaamisesta. Halusimme koota peliin laajasti tietoa kiusaamisesta eri näkökulmista, jotta peli olisi mahdollisimman monipuolinen ja siinä käsiteltäisiin myös harvinaisempia kiusaamisen muotoja. Teoriatiedon lisäksi ideoita pelin sisältöön saimme ryhmän lapsilta ja varhaiskasvattajilta kyselylomakkeen avulla. Lasten ja varhaiskasvattajien ajatukset kohtasivat meidän ajatustemme ja kokoamamme tietoperustan kanssa.

Pelin ulkoasua ja pelillisiä elementtejä suunnitellessamme hyödynsimme löytämäämme tietoperustaa pelillistämiseen liittyen. Oli tärkeää pohtia pelin pelillisiä elementtejä jo suunnitteluvaiheessa. Moniin peleihin liittyy kilpailullisuus ja pelin voittaminen. Halusimme kuitenkin viedä tämän pelin kilpailullisuuden mahdollisimman minimiin. Peli etenee keskustelun kautta ja monissa tilanteissa on monia oikeita vastauksia ja siksi esimerkiksi pisteiden jakaminen ei sovi pelin luonteeseen. Koska pelin on tarkoitus olla kiusaamista ennaltaehkäisevä, halusimme pelin etenevän enemmän yhteistyön kuin kilpailullisuuden kautta. Pelissä kuljetaan tietty reitti pelilaudalla. Sillä ei kuitenkaan ole merkitystä, kuka saavuttaa ensimmäisenä maalin. Peliä pelataan niin kauan, että kaikki ovat päässeet maaliin.

9.4 Lautapelin toteutus

Tässä vaiheessa toimijat pyrkivät intensiivisesti työskennellen sovittuja tavoitteita ja tuotosta kohti. Käytännön toteutus on vaativa ja pitkäkestoinen vaihe, jossa on nähtävillä kaikki opinnäytetyöprosessin osatekijät: toimijat, eri menetelmät, materiaalit ja aineistot sekä dokumentointitavat. Tämä vaihe on erittäin merkittävä ammatillisen oppimisen näkökulmasta, sillä sen aikana suunnitelmallisuuden, vastuullisuuden ja itsenäisyyden ja sitkeyden merkitys kasvaa. Lisäksi tässä vaiheessa opitaan sietämään epävarmuutta sekä kehittämään itseään. Käytännön toteutuksen aikana ohjaus, vertaistuki ja palaute

ovat tärkeässä osassa opinnäytetyön onnistumisen kannalta. (Salonen 2013, 17-18.)

Kun avaruusteema oli valittu, pääsimme suunnittelemaan pelin ulkoasua. Tavoitteena oli luoda mahdollisimman värikäs ja kutsuva ulkoasu lasten toiveet huomioon ottaen. Teimme pelilaudasta kaksiosaisen, jotta se olisi mahdollista laminoida. Valitsimme pelilaudan pohjaksi kaksi mustaa kartonkia, joihin maalasimme keltaisella pullovärillä pieniä pisteitä tähdiksi. Piirsimme erilliselle paperille lasten ehdottamia avaruusaiheisia asioita, jotka väritimme, leikkasimme ja liimasimme mustaan kartonkiin. Leikkasimme paperista myös neliönmuotoisia palasia, jotka väritimme ja joista lopulta rakentui pelilaudalle reitti, jota pitkin pelissä kuljetaan. Valmis pelilauta sekä muut pelin komponentit laminoitiin, jotta pelistä saatiin mahdollisimman kestävä.

Pelinappuloiksi lapset toivoivat erilaisia avaruudessa seikkailevia eläimiä, kuten kissoja, gepardeja ja haukkoja. Päätimme, että pelinappuloiden toteutus onnistuu parhaiten piirtämällä. Piirsimme peliä varten kaksi gepardia ja kaksi haukkaa. Myös pelinappuloissa on nähtävissä pelin avaruusteema, sillä jokaisella pelinappulalla on avaruuskypärä. Pelinappulat kiinnitettiin liimalla paksuun pahviin.

Halusimme pelistä mahdollisimman monipuolinen ja ajatuksia herättävä. Halusimme, että lapset pääsevät vastaamaan kiusaamiseen liittyviin kysymyksiin sekä pohtimaan erilaisia kiusaamistilanteita ja sitä, miten niissä tulisi ja ei tulisi toimia. Lautapelin on kuitenkin oltava viihdyttävä ja sen tulisi innostaa lapsia pelaamaan. Siksi hauskuus oli erittäin tärkeä tekijä pohtiessamme, millaisia asioita pelin olisi hyvä sisältää.

Halusimme, että pelissä on kolmenlaisia kortteja: tilannekortteja, kysymyskortteja sekä yllätyskortteja. Ajattelimme, että erilaiset kortit tuovat parhaiten esiin kolmea erilaista teemaa. Jokainen korttityyppi edustaa pelilaudalla yhtä väriä: tilannekortit sinistä, kysymyskortit vihreää ja yllätyskortit keltaista. Nämä samat värit ovat näkyvissä myös korttien etupuolella. Kun pelaaja päätyy esimerkiksi keltaiseen peliruutuun, hän nostaa keltaisen yllätyskortin ja pelissä suoritetaan

kortissa oleva tehtävä. Korttien eriväriset pohjat löysimme Pikku Kakkosen nettisivulta, josta löytyi runsaasti erilaisia askartelupapereita vapaasti käytettäväksi.

Tilannekorteista löytyy erilaisia lasten välisiä vuorovaikutus- ja kiusaamistilanteita ja lasten tulee yhdessä pohtia, miten kyseisissä tilanteissa olisi hyvä toimia. Kysymyskorteissa on erilaisia kiusaamiseen liittyviä kysymyksiä esimerkiksi kiusaamisen eri muodoista. Yllätyskorteissa on erilaisia välitehtäviä, kuten riimiarvoituksia tai taukojumppaa. Halusimme jollakin tavalla tuoda avaruusteemaa myös pelin sisältöön, joten yllätyskorttien joukosta löytyy myös avaruusfakta -kortteja, joissa jokaisessa lukee yksi mielenkiintoinen fakta avaruudesta. Myös pelilautaa on käytetty hyödyksi yllätyskorteissa ja kortissa saattaa olla tehtävänä laskea esimerkiksi pelilaudalta löytyvät tähdet tai avaruusoliot. Tulimme siihen tulokseen, että yllätyskortit ovat hyvä keino keventää pelin tunnelmaa ja tehdä pelin pelaamisesta entistä hauskeempaa.

Pelikortteja tehdessämme pyrimme kiinnittämään erityistä huomiota korttien kieliasuun, jotta kieli olisi mahdollisimman selkeää ja helppo ymmärtää. Korteissa tekstit ovat myös melko suurikokoisia, joten lapset voivat osaamisensa mukaan itsekin lukea niitä. Tilannekortteihin keksimme itse erikoisia nimiä, kuten Lusse ja Mörri. Näin pyrimme varmistamaan sen, ettei tilannekorteissa ole ryhmän lapsien nimiä. Tällöin kenellekään ei tule paha mieli esimerkiksi sen takia, että hänen nimisensä henkilö on jossain tilanteessa kiusatun tai kiusaajan roolissa.

Kun kaikki pelin elementit olivat valmiita, ryhdyimme laatimaan pelin ohjeita ja sääntöjä (liite 5). Halusimme peliohjeiden olevan mahdollisimman yksinkertaiset ja selkeät. Me emme itse missään vaiheessa ole pelaamassa peliä lasten kanssa, joten on erittäin tärkeää, että ulkopuolisen henkilön on helppo ymmärtää pelin kulku peliohjeet lukemalla. Peliohjeissa kerrotaan selkeästi pelin kulusta ja eri väristen korttien merkityksistä. Lisäksi ohjeisiin on kirjattu muutama tärkeä sääntö muun muassa oman vuoron odottamisesta. Ohjeissa on lueteltu myös kaikki pelin sisältämät elementit, jotta uusien pelaajien on helppo tarkistaa, että kaikki tarvittavat elementit ovat tallella.

9.5 Arviointi

Käytännön toteutusta seuraa arviointi, jonka voidaan toisaalta ajatella kuuluvan prosessin jokaiseen vaiheeseen. Vaikka arviointia tehdäänkin jollakin tasolla prosessin kaikissa vaiheissa, se on kuitenkin saanut prosessissa myös oman vaiheensa merkittävän roolinsa vuoksi. Tässä vaiheessa toimijat osallistuvat yhdessä syntyneen tuotteen arviointiin ja muokkaavat sitä tarvittaessa. (Salonen 2013, 18.) Myös kohderyhmältä on tärkeää pyytää palautetta valmiista tuotoksesta. Kohderyhmältä saatu arviointi toimii oman arvioinnin tukena, jotta arviointi ei jää subjektiiviseksi. Lisäksi on tärkeää arvioida muun muassa opinnäytetyön tavoitteiden toteutumista, materiaaleja sekä kirjallista raportointia ja opinnäytetyön kieliasua. (Vilkka & Airaksinen 2003, 154-159.)

Peli testattiin neljän hengen pienryhmässä. Ennen pelin testausta teimme tilannetta varten toimintatuokiosuunnitelman (liite 6). Suunnitelmassa on kerrottu muun muassa toimintatuokion etenemisestä ja eri vaiheista sekä listattu, millaisia asioita otamme huomioon tilannetta havainnoidessamme.

Pelituokion jälkeen jokainen lapsi sekä lasten kanssa peliä pelannut työntekijä saivat kertoa arvionsa pelistä. On tärkeää, että sekä ryhmän työntekijät että lapset saavat osallistua valmiin pelin arviointiin, jotta tarvittaessa peliä voidaan kehittää. Kohderyhmältä saatu palaute toimii oman arvioinnin tukena, kun arvioidaan opinnäytetyön tavoitteiden saavuttamista. Palautetta kerätessä on hyvä ottaa huomioon esimerkiksi pelin käytettävyys ja toimivuus, visuaalinen ilme, ammatillinen merkittävyys ja kiinnostavuus sekä työn toteutustapa (Vilkka & Airaksinen 2003, 157–158.)

Menimme päiväkodille 27.11. sen hetkisen peliversion kanssa. Ryhmän varhaiskasvatuksenopettaja valitsi ryhmän lapsista neljä, jotka tulivat kokeilemaan peliä. Toiminta tapahtui ryhmän tilojen pienessä huoneessa, jossa lapset saivat rauhassa keskittyä pelin pelaamiseen. Aluksi esittelimme itsemme

ja kerroimme, mistä pelissä on kyse. Tämän jälkeen sanoimme menevämme itse sivummalle tarkkailemaan pelin kulkua ja annoimme ryhmän varhaiskasvattajan aloittaa pelin lasten kanssa. Annoimme ryhmän varhaiskasvatuksenopettajan ohjata peliä, jotta näkisimme, ovatko peli ja siihen laatimamme ohjeet tarpeeksi selkeitä ja ymmärrettäviä. On tärkeää, että kuka tahansa voi pelata peliä lasten kanssa, vaikkei tietäisikään peliä entuudestaan.

Lapset osallistuivat peliin hyvin ja vastasivat innolla erilaisiin kysymyksiin. Se lapsi, jonka vuoro oli, sai ensimmäisenä vastata hänelle esitettyyn kysymykseen. Tämän jälkeen muutkin lapset saivat kuitenkin kertoa omia ajatuksiaan aiheeseen liittyen. Lapset pohtivat kiusaamiseen liittyviä tilanteita ja kysymyksiä laajasti ja monipuolisesti ja selvästi miettivät, miten eri tilanteissa kannattaisi toimia.

Loppuvaiheessa peli eteni melko hitaasti lasten saadessa jatkuvasti pieniä lukuja noppaa heittäessään. Se turhautti osaa lapsista ja keskittyminen alkoi herpaantua. Tämä sai meidät pohtimaan, onko peli liian pitkä. Tätä on kuitenkin todella vaikea arvioida, sillä pelin keston vaikuttaa niin moni tekijä. Yksi tekijä on jo mainitut noppien silmäluvut: jos noppa näyttää koko ajan pieniä lukuja, kestää peli paljon kauemmin. Pelin keston vaikuttaa paljon myös se, kuinka pitkään lapset jaksavat pohtia yhtä kysymystä. Lisäksi pelin aikana varhaiskasvatuksenopettaja kysyi myös jatkokysymyksiä, mitkä tietysti vaikuttivat pelin keston.

Lopulta yksi lapsista pääsi maaliin ja peli lopetettiin, koska lasten täytyi mennä välipalalle. Kysyimme lapsilta vielä pelin loputtua kommentteja pelistä. Lapset kertoivat peukkuäänestyksellä, oliko peli heidän mielestään hyvä. Yläpeukku näyttämällä lapsi ilmaisi pelin olevan hyvä ja alapeukku näyttämällä huono. Kolme lapsista näytti yläpeukku ja yksi alapeukku. Lapset saivat kertoa myös tarkempia havaintoja pelistä. Alapeukku näyttänyt lapsi ei osannut sen tarkemmin selittää, miksei pitänyt pelistä. Lapset kertoivat pelin olleen hyvä ja erityisen kivaa heidän mielestään oli se, että peli sijoittui avaruuteen.

Myös ryhmän varhaiskasvatuksenopettaja antoi meille oman palautteensa pelistä. Hän kertoi, että kokonaisuus oli hänen mielestään toimiva ja ohjeet olivat selkeät. Olimme huomanneet itse pelin edetessä, että korteissa oli jonkin verran toistoa ja tästä myös varhaiskasvatuksenopettaja huomautti. Osa korteista oli myös lapsille vaikeasti ymmärrettäviä ja varhaiskasvattaja toivoikin, että kortteihin lisättäisiin enemmän konkreettisia asioita. Lisäksi varhaiskasvatuksenopettaja ehdotti, että peliin voisi keksiä vielä lisää sellaisia kortteja, joiden avulla lapset pääsevät kehuaan itseään ja kavereitaan. Hän ehdotti myös, että peliin voisi lisätä vielä muutamia uusia pelillisiä elementtejä. Esimerkiksi pelilaudalle voisi lisätä peliruudun, johon osuessa saisi liikkua yhden askeleen eteenpäin sekä peliruudun, johon joutuessa pelaaja joutuu liikkumaan yhden askeleen taaksepäin. Pelin ulkoasuun hän oli tyytyväinen ja se oli hänen mielestään selkeä. Hän oli iloinen siitä, että lasten toiveet oli otettu huomioon pelilautaa tehdessä.

9.6 Pelin viimeistely

Kun kaikki toimijat ovat tyytyväisiä, voidaan siirtyä viimeistelyvaiheeseen, jonka aikana opinnäytetyön tuotos ja kirjallinen raportti viimeistellään. Kaikkien näiden vaiheiden jälkeen konkreettinen tuote – kuten kirja, opas, tai kansio – ja kirjallinen raportti ovat valmiita. (Salonen 2013, 18.)

Ryhmän lasten ja varhaiskasvattajan antaman palautteen sekä omien havaintojemme perusteella ryhdyimme tekemään peliin vielä muutamia muutoksia. Ensimmäisenä kävimme huolellisesti läpi kaikki pelin kortit. Jos löysimme korteista todella samankaltaisia kysymyksiä, poistimme toisen korteista. Kysymyksissä saattoi olla pieniä eroja, mutta lasten oli vaikea hahmottaa niitä ja siksi he vastasivat useaan kysymykseen samalla tavalla. Muokkasimme myös muutamien kysymyskorttien tekstejä yksinkertaisimmiksi. Esimerkiksi kysymyksen ”Miltä sinusta tuntuu, kun olet iloinen?” muutimme muotoon ”Mikä saa sinut iloiseksi?”. Lisäsimme kortteihin myös muutamia uusia positiivisia kortteja, joissa kysytään muun muassa sitä, millainen on vastaajan mielestä täydellinen päivä.

Teimme myös pelilautaan vielä muutamia muutoksia. Pelin testauksen aikana huomasimme, että kaksiosaisen pelilaudan osat liukuivat helposti lattialla ja näin irtosivat toisistaan, sillä ne eivät olleet millään tavalla kiinni toisissaan. Päätimme maalata paksun pahvinpalasen mustaksi ja liimata pelilaudan kaksi puolikasta kiinni pahviin. Näin saimme pelilaudasta tukevamman ja estämme sen, etteivät pelilaudan osat enää pääse irtoamaan toisistaan. Pelinappuloita liimasimme tiukemmin kiinni alustoihinsa, sillä lasten käsittelyssä nappulat irtosivat alustoistaan pelin aikana muutamaa otteeseen. Varhaiskasvattajan toiveiden mukaisesti lisäsimme peliin myös helposti siirrettävät laminoidut, sinitarralla kiinnitettävät ”Yksi ruutu taaksepäin” ja ”Yksi ruutu eteenpäin” laput tuomaan peliin lisää pelillisiä elementtejä.

9.7 Lasten osallisuus prosessissa

Lapset saivat osallistua pelin suunnitteluun ja pääsivät vaikuttamaan niin pelin sisältöön kuin ulkoasuunkin. Ulkoasun lapset saivat päättää äänestämällä yhtä viidestä meidän keksimästämme vaihtoehdosta. Lasten osallisuutta olisi voinut tässä asiassa korostaa enemmänkin esimerkiksi antamalla lasten keksiä itse ulkoasuvaihtoehdot äänestykseen. Pohdimme tätä jossakin vaiheessa, mutta lopulta päätimme keksiä itse vaihtoehdot, jotta vaihtoehtoja ei tulisi valtavaa määrää. Jos vaihtoehtoja olisi ollut enemmän, olisivat äänet luultavasti jakautuneet niiden kesken melko tasaisesti ja selkeää voittajaa olisi ollut vaikeampi löytää. Halusimme kuitenkin antaa lapsille runsaasti erilaisia vaihtoehtoja. Siksi äänestyksessä oli viisi vaihtoehtoa eikä esimerkiksi vain kahta.

Lasten valitseman avaruusteeman mukaisesti lapset toivoivat, että pelilaudalta löytyisi muun muassa raketteja, avaruusolioita, tähdenlentoja, planeettoja, linnunrata ja astronautteja. Pyrimme toteuttamaan kaikki toiveet, jotta jokainen pystyisi löytämään oman toiveensa pelilaudalta. Lasten toiveet otettiin huomioon myös pelin sisällössä.

Lasten osallisuutta olisi voinut korostaa enemmän myös pelin toteutusvaiheessa. Olisimme voineet esimerkiksi ottaa lapset mukaan pelilaudan maalaamiseen tai pelinappuloiden tekemiseen. Pohdimme tätä vaihtoehtoa jonkin aikaa, mutta lopulta päätimme tehdä pelilaudan ja siihen liittyvät elementit itse. Tähän oli monia eri syitä. Yksi oli se, että joulun lähestyessä eskariryhmällä oli paljon erilaista ohjelmaa ja aikataulujen yhteensovittaminen osoittautui melko vaikeaksi. Myös pelin kestävyyttä ajatellen koimme järkeväksi sen, että me teemme pelilaudan ja muut peliin liittyvät osat.

Lisäksi luimme muiden tekemiä opinnäytetöitä, joissa meidän opinnäytetyömme tapaan tuotoksena syntyi lautapeli. Esimerkiksi Ronkainen totesi omassa opinnäytetyössään *Learning by playing: Developing a Board Game for Preschool Children*, että lasten osallistaminen ei tehnyt tuotteeseen mitään merkittäviä muutoksia tai muutenkaan tuonut lisäarvoa tuotteelle (Ronkainen 2016, 31). Toki lasten osallistaminen olisi lasten näkökulmasta tuonut varmasti paljon iloa ja saanut lapset tuntemaan itsensä enemmän osallisiksi pelin tekemiseen. Lapset saivat kuitenkin vaikuttaa peliin runsaasti sen suunnittelu- ja arviointivaiheessa, joten mielestämme lasten osallisuus kuitenkin toteutui prosessissa.

10 Tuotoksen esittely ja arviointi

Opinnäytetyön tuotoksena syntyi siis Kuukaverit –lautapeli, jossa lapset pääsevät seikkailemaan avaruuteen sijoittuvalla pelilaudalla, vastaamaan kiusaamiseen liittyviin kysymyksiin sekä pohtimaan, miten erilaisissa kiusaamiseen liittyvissä tilanteissa olisi hyvä toimia. Peliin kuuluu avaruusteemainen pelilauta, neljä avaruuskypäriin pukeutunutta eläinpelinappulaa sekä kolmenlaisia kortteja: tilannekortteja, kysymyskortteja ja yllätyskortteja. Tilannekorsteista löytyy erilaisia kiusaamiseen ja lasten väliseen vuorovaikutukseen liittyviä tilanteita ja lasten tulee yhdessä pohtia, miten kyseisissä tilanteissa olisi hyvä toimia. Kysymyskorsteissa on erilaisia kiusaamiseen liittyviä kysymyksiä esimerkiksi kiusaamisen eri muodoista. Yllätyskorsteissa on erilaisia välitehtäviä, kuten tunteiden tunnistamista tai taukojumppaa.

Lapset liikkuvat pelilaudalla melko perinteiseen tapaan: omilla nappuloillaan vuoron perään nopan silmäluvun mukaisesti. Pelin kestoon vaikuttaa pitkälti se, kuinka monta pelaajaa pelissä on. Pelin pelaaminen vaatii aina varhaiskasvattajan läsnäoloa. Varhaiskasvattaja lukee peliin liittyviä kortteja lapsille ja kysyy tarvittaessa lisäkysymyksiä aiheeseen liittyen. Halutessaan lapsi voi pelata peliä kahdestaan varhaiskasvattajan kanssa, mutta lähtökohtaisesti peli on tarkoitettu vähintään kahdelle ja enintään neljälle henkilölle. Pelin kestoon voi vaikuttaa myös pelissä kuljettavan reitin pituudella. Pelin alussa voidaan yhdessä päättää, kuljetaanko pelilaudalla maasta kuuhun vai maasta kuuhun ja sieltä vielä takaisin maahan.

Sekä lautapelin ulkoasu että sisältö onnistuivat suunnitelmien mukaisesti: pelilaudasta tuli värikäs ja kutsuva ja sisällöstä monipuolinen ja sopivan haasteellinen kokonaisuus. Pelin vaikutuksia lasten käyttäytymiseen ja ajatuksiin on kuitenkin mahdotonta arvioida heti ensimmäisten pelikertojen jälkeen, joten pelin toimivuudesta kiusaamisen ennaltaehkäisyssä on haastavaa saada tietoa opinnäytetyöprosessin aikana.

Ryhmän lasten ja varhaiskasvattajien osallistaminen pelin suunnitteluun ja arviointiin oli tärkeässä osassa lopullisen tuotoksen onnistumisen kannalta. Lapsilta ja varhaiskasvattajilta saadut ideat ja ajatukset tukivat omiamme. Kaikkien ajatuksia ja ideoita yhdistämällä saimme luotua pelin, jonka varhaiskasvattajat kokevat hyödyllisenä työvälineenä ja jota on lasten mielestä kiva pelata. Lapsia selvästi innosti se, että pelissä oli otettu huomioon heidän toiveitaan ja ne olivat selkeästi esillä esimerkiksi pelin ulkoasussa. Oli tärkeää päästä testaamaan peliä yhdessä lasten kanssa, jotta peli voitiin todeta toimivaksi. Samalla mahdolliset kehittämiskohteet pystyttiin löytämään ja peliä voitiin vielä kehittää paremmaksi. Päiväkodilta niin aikuisilta kuin lapsiltakin tulleet ideat helpottivat ja toivat tärkeyttä pelin tekemiseen. Saimme ottaa käsittelyyn asioita, joita lapset oikeasti halusivatkin mukaan peliin. Pelin testauksessa oli hienoa huomata, miten lapset heittäytyivät peliin mukaan ja he pohtivat pelin kysymyksiä monipuolisesti.

11 Pohdinta

11.1 Johtopäätökset

Toivomme tämän opinnäytetyön tuotoksena syntyneen lautapelin olevan hyödyksi kiusaamisen ennaltaehkäisyssä varhaiskasvatuksessa. Oman kokemuksemme mukaan kiusaamista käsitellään yhdessä lasten kanssa melko vähän, vaikka kiusaamisen yleisyys varhaiskasvatuksessa tiedostetaan. Varhaiskasvatuksessa käytetään jo jonkin verran ristiriita- ja kiusaamistilanteiden ratkaisemiseen erilaisia menetelmiä. Siksi emme kokeneet tarpeelliseksi luoda peliä, jonka avulla ratkotaan ristiriitoja tai puututaan jo havaittuun kiusaamiseen. Luomamme pelin tarkoituksena on nimenomaan ennaltaehkäistä kiusaamista vahvistaen lasten vertaissuhteita ja tutustuttamalla heidät kiusaamisen käsitteeseen ja kiusaamisen seurauksiin.

Opinnäytetyön tuloksina voidaan pitää saamaamme tietoa kiusaamisesta päiväkodissa sekä valmiin tuotoksen toimivuutta testausilanteessa. Peilaamme tuloksiamme opinnäytetyössä esiintyvään teoriaan.

Keräsimme tietoa erilaisista kiusaamistilanteista tekemillämme lomakkeilla, jonka lapset sekä varhaiskasvattaja täyttivät. Saamamme tiedon perusteella kehitimme peliin erilaisia tilanne ja kysymyskortteja, jotka pohjautuivat päiväkodilta tulleisiin ajatuksiin. Saimme vastauksiksi samoja asioita kuin Järvinen & Mikkola, jotka kirjoittavat päiväkotikäisten kiusaamisen näyttävästi nimittelyinä, tavaroiden viemisenä tai piilottamisena, leikistä poissulkemisena, leikkien rikkomisena sekä toisen mielen tahallisena pahoittamisena (Järvinen & Mikkola 2015, 30). Päiväkodilta saaduissa lomakkeissa oli mainittu esimerkiksi lyöminen, tavaroiden omiminen, toisen pois jättäminen leikistä, huijaaminen, haukkuminen, töniminen sekä sohiminen. Kaikki nämä ajatukset tulivat lapsilta itseltään, kun

varhaiskasvattaja kysyi lapsilta ajatuksia kiusaamiseen liittyen. Varhaiskasvattajan mukaan nämä asiat ovat arkipäiväisiä asioita, joita joudutaan käsittelemään valitettavankin usein.

Tavoittelimme pelissä, että lapset pääsevät yhdessä pohtimaan kiusaamiseen liittyviä tilanteita ja he voivat ryhmässä keksiä ratkaisuja. Leikillisyyden kautta opetukseen muodostuu vuorovaikutuksellinen ja yhteinen sosiaalinen tilanne (Kangas 2014, 79). Lopullisessa tuotoksen ohjeistuksessa onkin mainittu, että muut pelaajat voivat auttaa vastausvuorossa olevaa pelaajaa tarvittaessa. Olisikin tärkeä, että kysymykset herättäisivät lapsissa keskustelua. Yhteisöllisessä oppimisessa lasten vastavuoroisuus ja yhdenvertaisuus korostuvat. Yhteisöllisessä oppimisessa aikuisen tuki on välttämätöntä. (Koivula 2017.) Pelin kysymyksiä pohtiessa lapset pääsevät työskentelemään yhdessä uutta tietoa ja merkityksiä rakentaen. Pelin toimivuuden kannalta on tärkeä, että aikuinen osallistuu peliin. Tärkeimpänä syynä se, että kaikki lapset eivät vielä osaa lukea, sekä aikuisen läsnäolo ja lisäkysymykset saavat lapset pohtimaan kysymyksiä tarkemmin.

Pelin testauksessa pelin sisältö ja haasteellisuus tuntuivat toimivilta. Niin kuin pelillistämisen teoriassa on mainittu, että on hyvä miettiä, mitkä ominaisuudet tekevät pelistä houkuttelevan ja siirtää ne opetuspeliin. Viedessämme pelin testattavaksi lapset sekä varhaiskasvattaja olivat tyytyväisiä siihen, että pelin ulkonäkö perustui täysin lasten antamiin ideoihin. Itsessään tämä oli jo houkutteleva tekijä. Järvilehdon mukaan suunnitellessa peliä on tärkeä löytää haasteiden ja taitojen tasapaino, sillä sopiva haasteellisuus saa pelaajan keskittymään, kiinnostumaan sekä saamaan nautintoa pelistä. (Järvilehto 2014, 160; Soanjärvi & Harviainen 2019, 140). Avaruusmaisema sekä lasten omista ideoista tulleet pelinappuloiden hahmot lisäsivät lasten mielenkiintoa peliin.

Kehitellessämme peliä halusimme tavoitella sitä, että pelissä olisi elementtejä, jotka saisivat lapset ottamaan pelin pelihyllystä ja alkamaan pelaamaan myös ilman varhaiskasvattajan pyyntöä. Pyrimme siihen, että pelissä on haasteellisuuden sekä hauskuuden tasapainoa. Niin päädyimme tekemään peliin kysymyskortteja, jotka sisältävät vaikeampiakin kysymyksiä kuten ”mitä tarkoittaa

fyysinen kiusaaminen” sekä yllätyskortteja, jotka tuovat peliin hauskuutta. Yllätyskorttien on tarkoitus keventää tunnelmaa esimerkiksi avaruusfaktoilla tai jumppahetkillä.

11.2 Opinnäytetyöprosessin arviointi

Opinnäytetyön tekeminen alkoi joulukuussa 2018 aiheen pohtimisella ja valinnalla ja toimeksiantajan etsimisellä. Löysimmekin toimeksiantajan, mutta emme enää myöhemmin onnistuneet saamaan heihin yhteyttä, joten jouduimme etsimään uuden toimeksiantajan. Uuden toimeksiantajan löydyttyä keväällä ryhdyimme tekemään opinnäytetyösuunnitelmaa, jonka saimme lopulta valmiiksi loppukesällä 2019.

Opinnäytetyön teoreettisen viitekehyksen rajaaminen ja keskeisimpien käsitteiden löytäminen tuottivat alussa haasteita. Aluksi tuntui vaikealta löytää ne kaikkein keskeisimmät käsitteet, mutta lopulta kävikin niin, että teoriatietoa oli jopa hieman liikaa. Sitä karsiessa täytyi pohtia, mikä tieto on oikeasti olennaista opinnäytetyön kannalta. Opinnäytetyöprosessin edetessä viitekehys on muovaantunut uudelleen moneen kertaan: osa alussa tärkeiltä tuntuvista teorioista putosikin pois ja tilalle tuli uusia. Lopulta opinnäytetyön teoriapohjasta tuli kuitenkin mielestämme hyvin jäsennelty, loogisesti etenevä ja selkeä kokonaisuus. Opinnäytetyössä käytettävät menetelmät löytyivät melko helposti aiheen valinnan myötä. Koska halusimme, että opinnäytetyön tuotoksena syntyä lautapeli, oli toiminnallisen opinnäytetyön tekeminen ainoa meille sopiva vaihtoehto. Lautapeliin liittyen myös pelillistäminen ja osallistaminen menetelminä muovautuivat nopeasti osaksi opinnäytetyötä.

Kyselylomake valikoitui yhdeksi tärkeäksi tiedonkeruumenetelmäksi, sillä kyselylomakkeen täyttö ei vaatinut meidän opinnäytetyön tekijöiden läsnäoloa vaan päiväkotiryhmän työntekijät ja lapset saivat vastata kyselylomakkeen kysymyksiin silloin, kuin heille itselleen parhaiten sopi. Myös pelin ulkoasun valintaan käytetty äänestyslomake valikoitui samalla tavalla: äänestys oli helppo toteuttaa päiväkodin arjessa. Esimerkiksi haastatteleamalla ryhmän työntekijöitä

ja lapsia olisimme voineet saada enemmän tietoa, mutta koemme kuitenkin saaneemme tarpeeksi tietoa työntekijöiden ja lasten ajatuksista myös kyselylomakkeen avulla.

Pelin toimivuuden selvittämisen kannalta keskeisin menetelmä oli havainnointi. Neljän lapsen ryhmä pääsi kokeilemaan tekemäämme peliä yhdessä ryhmän työntekijän kanssa meidän havainnoidessamme pelitilannetta. Havainnointi oli ainoa järkevä vaihtoehto pelin toimivuutta arvioidessamme, sillä tilannetta havainnoidessamme näemme, mitä todella tapahtuu. Jos olisimme esimerkiksi pelituokion jälkeen haastatelleet lapsia tai ryhmän työntekijää ja pyytäneet heitä kertomaan pelitilanteesta, olisimme saaneet kuulla vain heidän versionsa tapahtumista emmekä koko tarinaa.

Toisaalta havainnointia on menetelmänä kritisoitu muun muassa siitä, että havainnoija saattaa läsnäolollaan häiritä tilannetta (Hirsjärvi ym. 1997, 202). Näin saattoi käydä myös meidän tapauksessamme. Lapsia saattoi jännittää tai ujustuttaa meidän ollessa läsnä, mikä saattoi myös vaikuttaa pelitilanteeseen. Myös pelitilanteessa mukana olleiden lasten sen hetkinen mielentila vaikutti tilanteen kulkuun. Jonakin toisena päivänä joku lapsi olisi saattanut olla väsyneempi tai energisempi ja sekin olisi muuttanut tilannetta. Tilanteessa oli tärkeää ottaa huomioon myös se, etteivät pelin vaikutukset ja sen kautta opitut asiat ole heti nähtävissä lapsen käyttäytymisessä.

Opinnäytetyön tarkoitus oli ennaltaehkäistä varhaiskasvatuksessa tapahtuvaa kiusaamista. Opinnäytetyömme tuotoksena syntyi Kuukaverit –lautapeli, joka antaa lapsille lisää tietoa kiusaamisesta, opettaa ratkomaan ristiriitoja sekä vahvistaa lasten välisiä vertaissuhteita. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa todetaan, että henkilöstön on pyrittävä ennaltaehkäisemään kiusaamista lasten vertaissuhteiden ja yhteisön hyvinvoinnin tukemisella. Lisäksi henkilöstön on yhdessä lasten kanssa opetettava ristiriitojen tunnistamista sekä ratkaisemista. (Opetushallitus 2018, 32.) Juuri tähän lautapeli pyrkii.

11.3 Luotettavuus ja eettisyys

Tämän lautapelin tarkoitus ei ole missään nimessä loukata ketään tai leimata yhtäkään lasta kiusaajaksi tai kiusatuksi. Siksi halusimme toteuttaa pelin niin, että sen pelilaudan tapahtumat eivät sijoitu päiväkotiympäristöön. Näin pelaaminenkin pysyy mielekkäämpänä ja asioiden käsittely saattaa olla helpompaa. Pelin tilannekorteissa päiväkotimaailma on kuitenkin läsnä, jotta lasten on helpompi peilata tilanteita omaan arkeensa. Pyrimme ottamaan pelin valmistuksen eri vaiheissa tarkasti huomioon myös kohderyhmän ja pitämään huolen siitä, että kiusaamista tutkitaan ja pohditaan pelin kautta positiivisessa hengessä yhdessä turvallisen aikuisen kanssa. Peli ei saa tuottaa lapselle pahaa mieltä tai ahdistusta. On erittäin tärkeää, että pelin sisältö on suunniteltu kohderyhmää palvelevaksi (Vilkkä & Airaksinen 2003, 51). Siksi kiinnitimme erityistä huomiota esimerkiksi pelissä käytettävään kieleen, jotta se olisi lapsille mahdollisimman selkeää ja helppoa ymmärtää.

Lautapelin perustana toimii kokoamamme tietoperusta, joka on koottu käyttäen runsaasti erilaisia lähteitä, kuten tutkimuksia, aiheeseen liittyvää kirjallisuutta sekä nettiartikkeleita. Aineiston monipuolisuudella ja laajuudella varmistimme pelin todenmukaisuuden. Muokkasimme löytämäämme teoretietoa lapsille sopivaksi tehden siitä ymmärrettävämpää ja helposti käsiteltävää.

Eettisyydessä olemme huomioineet salassapitovelvollisuuden niin, että emme ole kirjoittaneet päiväkodista nimellä, jolloin ryhmä ja lapset/aikuiset pysyvät tunnistamattomina. Pyysimme vanhemmilta luvan, että lapsi saa osallistua pelin suunnitteluun ja toteutukseen. Lupalaput hävitettiin pelin valmistumisen jälkeen. Olemme hakeneet luvan Joensuun kaupungilta sekä saaneet luvan opinnäytetyön tekemiseen. Olemme kirjoittaneet myös toimeksiantosopimukset.

Arvioimme opinnäytetyömme luotettavuutta laadullisen tutkimuksen kriteereitä silmällä pitäen. Tutkimuksen tekijää voidaan pitää tärkeimpänä tutkimusvälineenä luotettavuuden suhteen. Tutkimuksen luotettavuutta arvioidaan koko tutkimusprosessin ajan. Luotettavuudesta puhuttaessa käytetään usein käsitteitä validiteetti ja reliabiliteetti. Validiteetilla tarkoitetaan

aineiston pätevyyttä eli sitä, että tutkimuksen teoreettisilla ja käsitteellisillä lähtökohdilla ja erilaisilla menetelmällisillä ratkaisuilla on looginen suhde toisiinsa. On tärkeää, että kerätyn aineiston ja siitä tehtyjen tulkintojen ja johtopäätösten välillä on selkeä yhteys. Reliabiliteetti taas tarkoittaa tutkimuksen toistettavuutta eli sitä, että tuloksissa ei ilmene ristiriitoja ja tutkimusta uudelleen toistettaessa päästäisiin melko samanlaisiin lopputuloksiin. (Eskola & Suoranta 2008, 210–213.)

11.4 Oma ammatillinen kasvu ja oppiminen

Opinnäytetyöprosessin aikana kärsivällisyytemme kehittyi huomattavasti, että asiat eivät aina etene haluamallamme nopeudella. Prosessiin liittyi paljon muitakin tahoja, kuten esimerkiksi toimeksiantaja ja opinnäytetyön ohjaajat ja heidän aikataulunsa vaikuttivat suuresti prosessin etenemiseen. Opinnäytetyömme valmistuminen viivästyi noin kuukaudella alkuperäisestä tavoitteestamme aikataulutushaasteiden takia. Opinnäytetyön viivästyminen ei kuitenkaan haitannut lopulta millään tavalla. Lopullista tuotosta tarkastellessamme olemme vain tyytyväisiä siihen, että saimme käyttää runsaasti aikaa pelin huolelliseen suunnitteluun ja toteutukseen sekä arviointikerran aikana löydettyjen ongelmakohtien korjaamiseen.

Olimme tiedostaneet lasten osallistamisen merkityksen jo aiemmin erilaisia tehtäviä tehdessämme, mutta opinnäytetyöprosessin aikana osallisuuden merkitys erityisesti lasten näkökulmasta korostui entisestään. Lapsille on tärkeää, että heidän toiveensa ja ajatukset kuullaan ja niitä huomioidaan. Lapsi saa kokea itsensä tärkeäksi ja merkitykselliseksi päästessään vaikuttamaan itseään koskeviin asioihin. Tuntui hyvältä huomata, että lapset löysivät pelilaudalta toivomiaan asioita ja tulivat siitä iloiseksi.

Opinnäytetyön avulla opimme varmasti tulevaisuudessakin käyttämään pelillistä asioiden käsittelyssä. Pelillistämisen avulla asioiden pohtiminen antaa paljon uutta tietoa niin aikuisille kuin lapsillekin. Sillä voidaan avata keskustelua täysin eri tavalla. Opinnäytetyön teoriapohjasta olemme saaneet paljon uutta tietoa varhaiskasvatuksessa tapahtuvasta kiusaamisesta.

Pienempien lasten kanssa toimintaa on hankala määritellä juuri kiusaamiseksi, mutta isompien lasten kanssa ikävä kyllä se voi olla arkipäiväistä.

Käydessämme testaamassa peliä kuitenkin oli merkittävää huomata, että lapset osasivat kertoa, kuinka olisi hyvä toimia kiusaamistilanteissa ja osasivat asettua toisen lapsen asemaan. Yksi merkittävä asia mikä pelin testaamiselta jäi mieleen, oli pelimme sisältämät kortit, jossa lapset pääsevät pohtimaan positiivisia asioita itsestään sekä kaveristaan. On hieman harmillista huomata, miten itsestä hyvien asioiden löytäminen voi olla vaikeaa. Siksi päätimmekin varhaiskasvatuksenopettajan ehdotuksesta sekä myös omasta ajatuksesta laittaa peliin lisää näitä positiivisten asioiden pohdintakortteja. Kuitenkin positiivinen minäkuva on tärkeä kulmakivi tunne- sekä kaveritaitojen kehittymisille.

11.5 Kehittämisasiat

Erilaisia pelejä voi käyttää apuna oikeastaan minkä tahansa asian oppimisessa. Uskomme, että tekemämme pelin avulla lapset jaksavat huomattavasti paremmin keskittyä kiusaamisesta keskustelemiseen kuin jos siitä juteltaisiin ilman peliä. Sama varmasti pätee moneen muuhunkin asiaan: pelillistäminen voi lisätä oppijan mielenkiintoa huomattavasti.

Luomaamme peliä voitaisiin kehittää esimerkiksi yhdessä lasten kanssa keksimällä peliin uusia kortteja. Pelistä voitaisiin myös poistaa jokin korttiluokka ja kehittää kokonaan uusi: lapset voisivat esimerkiksi näytellä erilaisia kiusaamiseen liittyviä tilanteita ja pohtia eri rooleja siitä näkökulmasta. Peliin voisi luoda myös vaikka uuden pelilaudan. Toisaalta myös kehittämäämme pelilautaan voisi kehitellä ihan uudet säännöt ja kortit, jolloin peliä voitaisiin hyödyntää jonkin toisen asian oppimisessa. Tarvittavat tietotekniset taidot omaava ihminen voisi myös yhdessä lasten kanssa kehitellä pelistä esimerkiksi digitaalisen version.

Lähteet

- Aarnio, K., Autio, S. & Hiltunen, V. 2012. Skeema 2. Kehityspsykologia. Helsinki: Edita Publishing Oy.
- Aatamila, H. & Ojala, J. 2013. Varhainen puuttuminen ja kiusaamisen ehkäisy varhaiskasvatuksessa. Työntekijöiden näkökulmia. Karelia-ammattikorkeakoulu. Sosiaalialan koulutusohjelma. Opinnäytetyö. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/61216/Aatamila_Heleena_Ojala_Johanna.pdf?sequence=1&isAllowed=y 19.12.2019.
- Ahonen, J., Majoinen, L. & Marjanen, P. 2013. Vertaissuhteet ja yhteisöllisyys. Teoksessa Marjanen, P., Marttila, M. & Varsa, M. (toim.) Pienten piirissä. Yhteisöllisyyden merkitys lasten hyvinvoinnille. Jyväskylä: PS-kustannus, 47-73.
- Anttonen, A. & Haapala, S. 2015. Kiusaaminen varhaiskasvatuksessa. Kasvattajien käsityksiä ilmenemisestä ja puuttumisesta. Jyväskylän yliopisto. Kasvatustiede. Kandidaatin tutkielma. <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/45901/URN:NBN:fi:jyu-201505141857.pdf?sequence=1> 19.12.2019.
- Eskel, P. & Marttila, M. 2013. Osallisuuden kokemus osana yhteisöllisyyttä. Teoksessa Marjanen, P., Marttila, M. & Varsa, M. (toim.) Pienten piirissä. Yhteisöllisyyden merkitys lasten hyvinvoinnille. Jyväskylä: PS-kustannus, 75-96.
- Eskola, J. & Suoranta, J. 2008. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Tampere: Vastapaino.
- Hamari, J. 2013. Pelillistäminen. Teoksessa Harviainen, J.T., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. (toim.). Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus, 115-117.
- Hannula, A., Hiekkataipale, A., Vähäkangas, K., Paakio, P. & Laiho, M. 2018. Eskarin arki.
- Harviainen, J.T. 2013. Pelit opetusvälineenä – teoriaa ja tutkimusta. Teoksessa Harviainen, J.T., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. (toim.). Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus, 63–67.
- Heikka, J, Hujala, E & Turja, L. 2009. Arviointista opiksi. Havainnointi, arviointi ja suunnittelu varhaiskasvatuksessa. Vantaa: Printel Oy.
- Hentonen, E. 2013. Oppimispelit. Teoksessa Harviainen, J.T., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. (toim.). Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus, 68–70.
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 1997. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Hsin-Yuan Huang, W. & Soman, D. 2013. A Practitioner's Guide To Gamification Of Education. Rotman School of Management. University of Toronto. <https://inside.rotman.utoronto.ca/behaviouraleconomicsinaction/files/2013/09/GuideGamificationEducationDec2013.pdf> 18.9.2019.
- Hurme, K. & Kyllönen, T. 2014. Turvassa! Vahvista lapsen turvallisuuden tunnetta ja varaudu vaaratilanteisiin. Jyväskylä: PS-kustannus
- Ilmasti, K. & Metsola, S. 2011. Kiusaaminen päiväkodissa. Aiheen käsittely lapsiryhmässä toiminnallisina menetelmin. Mikkelin ammattikorkeakoulu. Sosiaalialan koulutusohjelma. Opinnäytetyö.

- <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/34299/Ilmasti%20ja%20Metsola.pdf?sequence=1&isAllowed=y> 19.12.2019
- Joensuun kaupunki. 2018. Päiväkodit. <https://www.joensuu.fi/paivakodit> 11.9.2019.
- Järvilehto, L. 2014. Hauskan oppimisen vallankumous. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Järvinen, K. & Mikkola, P. 2015. Oletko sä meidän kaa? Näkökulmia osallisuuteen ja yhteisöllisyyteen varhaiskasvatukseen. Helsinki: Pedatieto Oy.
- Kangas, M. 2014. Leikillisyyttä peliin. Näkökulmia leikillisyyteen ja leikilliseen oppimiseen. Teoksessa Krokfors, L, Kangas, M & Kopisto, K. (toim.). Oppiminen pelissä. Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Vantaa: Hansaprint Oy, 73-92.
- Kaski, S. & Nevalainen, V. 2017. Jo riittää. Irti kiusaamisesta ja kiusaajista. Helsinki: Kirjapaja.
- Kirves, L. & Stoor-Grenner, M. 2010. Kiusaamisen ehkäisy varhaiskasvatuksessa. Kiusaamisen ehkäisyn ja puuttumisen suunnitelman laatiminen. Vaasa: Fram.
- Kiryakova, G., Angelova, N. & Yordanova, L. 2014. Gamification in education. <https://www.sun.ac.za/english/learning-teaching/ctl/Documents/Gamification%20in%20education.pdf> 18.9.2019.
- Koivula, M. 2017. Lasten vertaisoppiminen päiväkodissa. Teoksessa Koivula, M., Siippainen, A. & Eerola-Pennanen, P. (toim.) Valloittava varhaiskasvatus. Oppimista, osallisuutta ja hyvinvointia. Tampere: Vastapaino.
- Lahtinen, A. & Rantanen, J. 2019. Tunnetaidot opetustyössä. Opas haastaviin tilanteisiin. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Leskisenoja, E. 2017. Positiivisen pedagogiikan työkalupakki. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Mannerheimin lastensuojeluliitto. 2018. 5–6-vuotiaan sosiaalinen kehitys. <https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/5-6-v/5-6-vuotiaan-sosiaalinen-kehitys/> 2.9.2019.
- Mannerheimin lastensuo. 2017. Mielenlukutaitoa! Opas turvallisen päiväkotiryhmän rakentamiseen. https://dzmdrerwnq2zx.cloudfront.net/prod/2017/08/04185742/MLL_Mielenlukutaitoa_www.pdf 10.5.2019.
- Neitola, M. 2013. Vertaissuhteiden merkitys ja muotoutuminen kasvatusyhteisöissä. Teoksessa Marjanen, P., Marttila, M. & Varsa, M. (toim.) Pienten piirissä. Yhteisöllisyyden merkitys lasten hyvinvoinnille. Jyväskylä: PS-kustannus. 99-140.
- Olweus, D. 1992. Kiusaaminen koulussa. Keuruu: Otava.
- Opetushallitus. 2016. Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet. https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/esiopetuksen_opetus-suunnitelman_perusteet_2014.pdf 18.9.2019.
- Opetushallitus. 2018. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet. https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/varhaiskasvatussuunnitelman_perusteet.pdf 5.5.2019.
- Pajulammi, H. 2014. Lapsi, oikeus ja osallisuus. Helsinki: Talentum.

- Perren, S. 2000. Kindergarten children involved in bullying: social behavior, peer relationship and social status.
https://sospais.files.wordpress.com/2010/05/bullying_.pdf 10.5.2019.
- Repo, L. 2013. Pienet lapset ja kiusaamisen ehkäisy. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Ronkainen, M. 2016. Learning by playing: Developing a Board Game for Preschool Children. Karelia-ammattikorkeakoulu. Sosionomin koulutus. Opinnäytetyö.
- Salmivalli, C. 1998. Koulukiusaaminen ryhmäilmionä. Tampere: Tammer-Paino Oy.
- Salmivalli, C. 2010. Koulukiusaamiseen puuttuminen. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Salonen, K. 2013. Näkökulmia tutkimukselliseen ja toiminnalliseen opinnäytetyöhön. Opas opiskelijoille, opettajille ja TKI-henkilöstölle. Turun ammattikorkeakoulun puheenvuoroja 72. Turku: Turun ammattikorkeakoulu.
- Soanjärvi, N. & Harviainen, J. T. 2019. Pelaamalla oppiminen ja pelien opetuskäyttö. Teoksessa Tossavainen, T., Harvola, A., Sohn, V., Marjomaa, H., Meriläinen, M., Tuominen, P., Korhonen, H. & Göös, P. (toim.) Pelikasvattajan käsikirja 2. Helsinki: Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, 139–147.
- Turja, L. 2011. Lapset osallisina – kohti uutta varhaiskasvatuskulttuuria. Varhaiskasvatus tänään. Suomen Varhaiskasvatus ry:n verkkolehti.
<https://ecef.org/wp-content/uploads/2014/03/2011-3-Turja.pdf> 15.5.2019.
- Uusitalo-Malmivaara, L & Vuorinen, K. 2016. Huomaa hyvä! Näin ohjaat lasta ja nuorta löytämään luonteen vahvuutensa. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Varhaiskasvatuslaki 540/2018.
- Vilka, H. & Airaksinen, T. 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Vilka, H. 2006. Tutki ja havainnoi. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Vilka, H. 2007. Tutki ja mittaa: määrälliset tutkimukset perusteet. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Kuukaveri -passipohjat

<p style="text-align: center;">Kuukaveri</p> <hr style="width: 20%; margin: auto;"/> 	<p style="text-align: center;">Kuukaveri</p> <hr style="width: 20%; margin: auto;"/> 
<p style="text-align: center;">Kuukaveri</p> <hr style="width: 20%; margin: auto;"/> 	<p style="text-align: center;">Kuukaveri</p> <hr style="width: 20%; margin: auto;"/> 
<p style="text-align: center;">Kuukaveri</p> <hr style="width: 20%; margin: auto;"/> <p style="text-align: center;">on osoittanut hyviä kaveritaitoja Kuukaverit -pelissä</p> 	<p style="text-align: center;">Kuukaveri</p> <hr style="width: 20%; margin: auto;"/> <p style="text-align: center;">on osoittanut hyviä kaveritaitoja Kuukaverit -pelissä</p> 
<p style="text-align: center;">Kuukaveri</p> <hr style="width: 20%; margin: auto;"/> <p style="text-align: center;">on osoittanut hyviä kaveritaitoja Kuukaverit -pelissä</p> 	<p style="text-align: center;">Kuukaveri</p> <hr style="width: 20%; margin: auto;"/> <p style="text-align: center;">on osoittanut hyviä kaveritaitoja Kuukaverit -pelissä</p> 

Kyselylomake varhaiskasvattajille

Hei!

Olemme kaksi viimeisen vuoden sosionomiopiskelijaa Karelia-ammattikorkeakoulusta. Teemme opinnäytetyönämme lautapelin kiusaamisen ennaltaehkäisyyn. Pelissä lapset vastaavat erilaisiin kiusaamista koskeviin kysymyksiin sekä pääsevät pohtimaan yhdessä toistensa sekä varhaiskasvattajan kanssa, miten erilaisissa kiusaamiseen liittyvissä tilanteissa olisi hyvä toimia. Pelin tavoitteena on antaa lapsille lisää tietoa kiusaamisesta sekä vahvistaa lasten välisiä vertaissuhteita hausalla ja leikin omaisella tavalla. Peli suunnitellaan yhdessä esikouluryhmän lasten ja varhaiskasvattajien kanssa ja he myös osallistuvat pelin kokeiluun ja arviointiin. Valmis peli jää päiväkodin käyttöön.

Tällä lomakkeella pyydämme lupaa lapsen osallistumiseen pelin suunnitteluun ja arviointiin sekä lapsen havainnointiin pelin arviointitilanteessa. Saamiamme tietoja hyödynnämme opinnäytetyön raportissa. Lasten nimiä tai muita tietoja ei mainita raportissa. Palautathan lomakkeen mahdollisimman pian!

Lapsen nimi: _____

___ saa osallistua pelin suunnitteluun ja arviointiin

___ saa olla havainnoinnin kohteena

Huoltajan allekirjoitus

Kiitämme yhteistyöstä!

Ystävällisin terveisin,

Henna Pihlajamaa ja Leea Uusoksa

Kyselylomake varhaiskasvattajille

Olemme viimeisen vuoden sosionomiopiskelijoita ja teemme toiminnallisen opinnäytetyön tuotteena lautapelin kiusaamisen ennaltaehkäisyyn varhaiskasvatuksessa. Pelissä lapset vastaavat erilaisiin kiusaamista koskeviin kysymyksiin sekä pääsevät pohtimaan yhdessä toistensa sekä varhaiskasvattajan kanssa, miten erilaisissa kiusaamiseen liittyvissä tilanteissa olisi hyvä toimia. Pelin tavoitteena on antaa lapsille lisää tietoa kiusaamisesta sekä vahvistaa lasten välisiä vertaissuhteita hausalla ja leikin omaisella tavalla.

Tässä lomakkeessa sinulla on mahdollisuus kertoa toiveesi peliin liittyen.

1. Millaista tietoa kiusaamiseen liittyen lapset mielestäsi kaipaavat lisää?

2. Toiveita pelin sisältöön, ulkoasuun tai käytettäviin materiaaleihin liittyen

3. Muita huomioita

Äänestyslomake lapsille

Mihin ympäristöön toivoisit pelin sijoittuvan?

Jokainen lapsi saa äänestää yhtä alla olevista ympäristöistä. Kaikki äänet voi merkitä samalle paperille esimerkiksi vetämällä viivan lapsen äänestämän kuvan kohdalle.



MAATILA



AVARUUS



SATUMETSÄ



VIIDAKKO

Kuukaverit -pelin ohjeet

5-vuotiaille ja sitä vanhemmille lapsille yhdessä varhaiskasvattajan kanssa
2–4 pelaajaa

Pelin kulku

Jokainen pelaaja valitsee itselleen haluamansa pelinappulan ja asettaa sen lähtöruutuun maapallolle. Pelaajat heittävät vuorotellen noppaa ja siirtyvät pelilaudalla nopan silmäluvun mukaisesti. Peliruutuja on kolmen värisiä: sinisiä, vihreitä ja keltaisia. Pelaaja nostaa itselleen sen peliruudun värisen kortin, johon on vuorollaan päätytty. Alla kerrotaan tarkemmin eriväristen korttien sisällöstä.



Tilannekortit

Erilaisia kiusaamiseen liittyviä tilanteita. Pohditaan, miten kortissa esiintyvissä tilanteissa olisi hyvä toimia.



Kysymyskortit

Kysymyskorkeissa on kysymyksiä esimerkiksi kiusaamiseen ja erilaisiin tunteisiin liittyen.



Yllätyskortit

Yllätyskorkeista löytyy kaikkea jännittävää, kuten yllätysjumbaa tai erilaisia faktoja avaruudesta.

Nostettuaan kortin pelaaja saa vastata siinä olevaan kysymykseen tai kertoa ajatuksensa kortissa olevasta tilanteesta. Muut pelaajat voivat auttaa tarvittaessa. Kun pelaaja on tyytyväinen vastaukseensa, vuoro siirtyy seuraavalle. Peliä jatketaan niin kauan, kunnes kaikki ovat päässeet kuuhun saakka. Jos peliä halutaan jatkaa pidempään, voidaan kuusta matkata vielä takaisin maapallolle. Pelin päätyttyä jokainen osallistuja saa kuukaveri -passin todistukseksi peliin osallistumisesta ja kaveritaitojen kehittymisestä.

Peliruutujen selitykset

+1 = Autoit avaruusaluusta hädässä ja hän on todella kiitollinen avustasi. Hän ottaa sinut hetkeksi avaruusaluksensa kyytiin kiitokseksi. Saat liikkua yhden ruudun eteenpäin.

-1 = Voi ei! Jäät kiinni avaruuslimaun ja matkanteko hidastuu. Joudut liikkumaan yhden ruudun taaksepäin.

Tärkeitä sääntöjä

Jokainen heittää noppaa omalla vuorollaan.

Vastausvuoro on ensimmäiseksi sillä, jonka vuoro on.

Autetaan toista tarvittaessa.

Peli sisältää: pelilaudan, nopan, neljä pelinappulaa sekä 54 laminoitua korttia.

Toimintatuokiosuunnitelma

Aluksi esittäydymme ja käymme läpi peliin osallistujien nimet. Tämän jälkeen esittelemme pelin ja muistelemme pikaisesti yhdessä lasten kanssa, millaisia toiveita heillä oli pelin suhteen. Seuraavaksi varhaiskasvattaja aloittaa pelin lasten kanssa. Emme kerro pelin sääntöjä tarkemmin vaan annamme varhaiskasvattajan itse lukea pelin säännöt. Näin saamme selville, ovatko säännöt ymmärrettävät ja selkeät. Siirrymme itse sivummalle havainnoimaan pelitilannetta.

Pelitilanteen aikana havainnoimme muun muassa seuraavia asioita:

- Sääntöjen ymmärtäminen ja noudattaminen
- Pelin toimivuus ja selkeys
- Lasten keskittyminen ja viihtyminen

Pelin loputtua pyydämme lapsilta arviota pelistä peukkuäänestyksellä. Yläpeukku tarkoittaa kyllä ja alapeukku ei.

Kysymykset

Oliko peli hauska?

Opitko uusia juttuja?

Varhaiskasvattajalta kysymme palautetta pelin toimivuudesta, selkeydestä ja hyödyllisyydestä sekä otamme vastaan mahdollisia kehitysideoita. Jos kehitysideoita ilmenee, toteutamme ne ennen pelin luovuttamista ryhmälle.

Kiitämme osallistujia ja kerromme, että kunhan peli on kokonaan valmis se jää päiväkodille pelattavaksi.

