

Sini Hyyryläinen
Amanda Kimpanpää

INTERAKTIIVINEN DIGITAALINEN SATUKIRJA SOSIAALISTEN
TAITOJEN JA TUNNETAITOJEN OPPIMISEN TUEKSI VAR-
HAISKASVATUSYMPÄRISTÖÖN

Sosiaalialan koulutusohjelma

2020



Satakunnan ammattikorkeakoulu
Satakunta University of Applied Sciences

INTERAKTIIVINEN DIGITAALINEN SATUKIRJA SOSIAALISTEN TAITOJEN JA TUNNETAITOJEN OPPIMISEN TUEKSI VARHAISKASVATUSYMPÄRISTÖÖN

Hyryläinen, Sini & Kimpanpää, Amanda
Satakunnan ammattikorkeakoulu
Sosiaalialan koulutusohjelma
Tammikuu 2020
Sivumäärä: 30
Liitteitä: 2

Asiasanat: Sosiaaliset taidot, tunnetaidot, mobiilisovellukset, varhaiskasvatus

Opinnäytetyössä luotiin digitaalinen interaktiivinen satukirja, joka tukee 3-6-vuotiaiden lasten sosiaalisten taitojen ja tunnetaitojen opetusta varhaiskasvatusympäristöissä. Satukirja kehitettiin työvälineeksi varhaiskasvatukseen ja sen tarkoituksena on edistää sosiaalisten taitojen ja tunnetaitojen opetusta sekä kehitystä. Interaktiivisen kirjan avulla voidaan myös lisätä lasten osallisuutta.

Satukirjan kehittämisessä käytettiin apuna kirjallisuudesta kerättyä teoriapohjaa sekä haastattelutuloksia, mitkä saatiin haastattelemalla opinnäytetyön yhteistyökumppaneita lasten sosiaalisten taitojen ja tunnetaitojen haasteista. Yhteistyökumppaneina toimi kolme päiväkotia, jotka olivat Satakunnan ja Pirkanmaan alueelta. Haastatteluun osallistui varhaiskasvatuksen työntekijöitä seitsemästä eri lapsiryhmästä. Haastattelussa käytettiin ennalta laadittua haastattelulomaketta, joka sisälsi neljä kysymystä liittyen 3-6-vuotiaiden lasten sosiaalisten taitojen ja tunnetaitojen haasteisiin sekä niiden opetukseen. Haastattelutulosten pohjalta valittiin teemat satukirjan tarinoihin. Satukirjaan päätyneitä teemoja olivat pettymyksen sietäminen, vuoron odottaminen, toisten huomiointi leikkiutilanteissa, toisten leikkien ja taiteellisten tuotosten kunnioittaminen, asioiden jakaminen, anteeksi pyytäminen, tunteiden nimeäminen ja ilmaisu sekä tunnepurkaukset. Satukirjan luomisprosessi kesti noin 6 kk.

Satukirjasta tehtiin mobiilisovellus, joka julkaistiin yhteistyökumppaneille testattavaksi. Yhteistyökumppanit saivat testata satukirjaa neljän viikon ajan ja palautetta kerättiin palautelomakkeella sekä havainnointikäynneillä, jotka tehtiin päiväkoteihin satukirjan testausaikana. Palautelomake sisälsi kysymyksiä satukirjan käyttökokemuksesta, tarinoiden soveltuvuudesta lapsiryhmään, lasten kiinnostuksesta sekä avoimen palauteosion. Havainnointikäynneillä huomiota kiinnitettiin lasten käytökseen sekä kiinnostukseen satukirjaa kohtaan. Palautetta kerättiin mahdollista jatkokehittämistä varten.

Satukirja-sovelluksen nimi on Rolien: Tavat ja tunteet päiväkodissa ja se on vapaasti ladattavissa Google Play Kaupasta.

INTERACTIVE DIGITAL STORYBOOK TO SUPPORT LEARNING OF SOCIAL SKILLS AND EMOTIONAL INTELLIGENCE IN THE ENVIRONMENT OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION

Hyryläinen, Sini & Kimpanpää, Amanda
Satakunnan ammattikorkeakoulu, Satakunta University of Applied Sciences
Degree Programme in Social Services
January 2020
Number of pages: 30
Appendices: 2

Keywords: social skills, emotional intelligence, mobile application, early childhood education

The purpose of this thesis was to create a digital interactive storybook which supports learning of social skills and development of emotional intelligence of 3-6-year-old children. This storybook can be used as a learning tool in early childhood education and it can improve learning and developing of social skills and emotional intelligence. The interactive part in the storybook gives children a chance to be involved in decision making.

Collected theory about social skills and emotional intelligence, and interviewing partners in cooperation were used to create a base for a development of the storybook. The participants of the interview were people who worked in the field of early childhood education. They came from three different kindergartens and seven different groups. These kindergartens were from the areas of Satakunta and Pirkanmaa. Questions in the interview were about challenges shown in social skills and emotional intelligence within child groups in kindergarten. Results from the interview were used to choose themes for the stories in the storybook. These chosen themes are tolerating disappointment, waiting one's turn, acknowledging others during playtime, respecting plays and artistic productions of others, sharing, apologizing, naming and expressing emotions, and emotional outbursts. The creation process of the storybook took about six months.

The storybook was created as a mobile application and it was given to the kindergartens, that were in partnership with this project, to be tested. This testing period lasted four weeks. Feedback about the storybook was collected via observation visits and a digital feedback form. The feedback form contained questions about user experience, how fitting the stories were for children, did children show interest towards the application, and free comment section. During the observation visits the focus was on how the children react to the storybook. The feedback was collected for possible further development of the storybook.

The name of the storybook is Rolien: Tavat ja tunteet päiväkodissa and it is a mobile application which can be downloaded from Google Play Store for free.

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 VARHAISKASVATUKSEN PÄÄPIIRTEET	6
2.1 Varhaiskasvatuksen tehtävä	6
2.2 Osallisuus	7
3 SOSIAALISET TAIDOT.....	7
3.1 Sosiaalisuus ja sosiaaliset taidot.....	7
3.2 Sosiaalisten taitojen mittarit	9
3.3 Sosiaalisten taitojen oppiminen ja opettaminen	10
4 TUNNETAIDOT	12
4.1 Tunnetaidot ja tunneäly	12
4.2 Empatiataidot	13
5 TIETO- JA VIESTINTÄTEKNOLOGIA OPPIMISEN TUKENA.....	14
6 INTERAKTIIVISEN SATUKIRJAN KEHITTÄMINEN	16
6.1 Interaktiivinen satukirja	16
6.2 Idean synty ja tarkentuminen	16
6.3 Haastattelut ja tulokset	17
6.4 Teemojen valinta.....	20
6.5 Tarinat, hahmot ja niiden luonti	21
6.6 Satukirja-sovellus ja sen luonti	23
6.7 Testaus ja havainnointi.....	24
6.8 Palaute	26
7 POHDINTA	28
LÄHTEET	31
LIITTEET	

1 JOHDANTO

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on tuottaa digitaalinen interaktiivinen satukirja, jota voidaan käyttää varhaiskasvatusympäristöissä apuvälineenä lasten sosiaalisten taitojen ja tunnetaitojen opettamisessa. Satukirjan tavoitteena on lasten sosiaalisten taitojen ja tunnetaitojen tukeminen sekä lasten osallisuuden lisääminen interaktiivisten tarinoiden avulla. Opinnäytetyön aihe valittiin tekijöiden mielenkiinnosta peleihin ja digitaaliseen sisältöön, joita voidaan käyttää opetusmielessä, sekä kiinnostuksesta menetelmiin, joilla tuetaan sosiaalisten taitojen ja tunnetaitojen oppimista varhaiskasvatuksessa. Osana opinnäytetyötä haluttiin luoda uudenlainen työväline varhaiskasvatukseseen, joka olisi helppokäyttöinen ja tukisi lasten erilaisia oppimistyyliä. Sosiaaliset taidot ja tunnetaidot toimivat perustana kaikelle vuorovaikutukselle, ja niiden kehittäminen nuorella iällä turvallisten ihmissuhteiden avulla on tärkeää lapsen hyvinvoinnille sekä kehitykselle. Varhaiskasvatuksessa työskentelevät voivat omalla työllään varmistaa näiden turvallisten ihmissuhteiden syntymistä sekä tukea lasta sosiaalisten ja tunnetaitojen oppimisessa.

Opinnäytetyöprosessi aloitettiin Satakunnan ja Pirkanmaan alueilta yhteistyökumppaneiksi saatujen päiväkotien kanssa haastattelemalla heitä toukokuussa 2019 heidän lapsiryhmissään esiintyneistä haasteista sosiaalisiin taitoihin ja tunnetaitoihin liittyen. Esille nousseita haasteita olivat esimerkiksi pettymyksiä sietäminen, toisen huomioiminen, oman vuoron odottaminen sekä anteeksi pyytäminen. Haastattelutulosten ja kirjallisuudesta kerätyn teorian pohjalta lähdettiin tuottamaan digitaalista satukirjaa, johon luotiin viisi tarinaa. Näissä viidessä tarinassa käsitellään haastatteluissa eniten esille tulleita sosiaalisten taitojen ja tunnetaitojen haasteita.

Opinnäytetyön tilaajana toimi Sari Merilampi SAMK:n hyvinvointia edistävän teknologian tutkimusryhmästä, joka myös järjesti kaksi koodaustaitoista henkilöä muuttamaan idean sovellukseksi. Satukirjan nimeksi tuli *Rolien: Tavat ja tunteet päiväkodissa* ja se on ladattavissa Google Play Kaupasta. Valmis sovellus julkaistiin

yhteistyökumppaneille testattavaksi marraskuussa 2019 ja testausaikana päiväkodeissa käytiin havainnoimassa kohdeikäryhmään (3-6-vuotiaat) kuuluvia lapsiryhmiä käyttämässä satukirjaa. Lopulliset palautteet kerättiin palautelomakkeella ja saadut vastaukset koottiin tähän opinnäytetyöhön.

Työnjako opinnäytetyötä tehtäessä jaettiin niin, että teoriaosuudessa päävastuu sosiaalisista taidoista oli Sinillä ja päävastuu tunnetaidoista sekä viestintäteknologiasta Amandalla. Amanda hoiti alkuhaastattelun sekä tulosten kirjaamisen. Tulosten pohjalta valittiin yhdessä tarinoissa käsiteltävät teemat ja niiden pohjalta rakennettiin juonirungot tarinoille. Tämän jälkeen Amanda muutti juonirungot tarinoiksi ja Sini kuvitti tarinat sekä sovelluksen. Sini vastasi havainnointikäynneistä sekä palautteen keräämisestä ja kirjaamisesta. Työ jaettiin tasaisesti molemmille opinnäytetyön tekijöille suuren työmäärän vuoksi. Työnjaossa huomioitiin myös tekijöiden henkilökohtaiset vahvuudet.

2 VARHAISKASVATUKSEN PÄÄPIIRTEET

2.1 Varhaiskasvatuksen tehtävä

Varhaiskasvatus on pedagogisesti suunniteltua ja tavoitteellista toimintaa sisältävä kasvatuksen, opetuksen ja hoidon muodostama kokonaisuus, jota toteutetaan varhaiskasvatyüksiköissä kuten päiväkodeissa ja perhepäivähoidossa alle kouluikäisille lapsille (Opetushallituksen www-sivut 2020). Varhaiskasvatuksen tehtävänä on edistää lasten kokonaisvaltaista kasvua, kehitystä ja oppimista turvallisessa kasvuympäristössä. Varhaiskasvatus tarjoaa mahdollisuuden turvallisten ihmissuhteiden kehittämiseen, laaja-alaiseen oppimiseen, onnistumisen kokemuksiin sekä edistää terveellisiä elämäntapoja ja hyvinvointia. Varhaiskasvatus edistää myös tasa-arvoa ja yhdenvertaisuutta. Varhaiskasvatus ehkäisee syrjäytymistä tukemalla lasten kulttuurista osaamista sekä heidän vuorovaikutus- ja ilmaisutaitojaan. Varhaiskasvatuksella on myös tärkeä rooli huoltajien ja kodin kasvatustyön tukemisessa. Varhaiskasvatus tukee myös

huoltajien mahdollisuutta osallistua työelämään sekä opiskeluun. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2018, 14-16.)

Tiedot ja taidot, joita lapset oppivat varhaiskasvatuksessa luovat perustaa elinikäiselle oppimiselle. Varhaiskasvatus vahvistaa myös lasten osallisuutta ja toimimista yhteiskunnassa sekä varmistaa lapsen mahdollisuuden vaikuttaa häntä itseään koskeviin asioihin. Myös lapsen kehityksen ja oppimisen tuen järjestäminen on osa laadukasta varhaiskasvatusta. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2018, 16, 19, 54.)

2.2 Osallisuus

Lasten osallisuus on myös osa varhaiskasvatussuunnitelman laaja-alaista osaamista. Kuulluksi tuleminen ja osallisuus omaan elämään vaikuttavissa asioissa kuuluvat lapsen oikeuksiin. Yksi varhaiskasvatuksen tehtävistä on tukea lasten osallistumisen ja vaikuttamisen taitojen kehittämistä sekä kannustaa oma-aloitteiseen toimintaan ja ajatteluun. Lasten osallistumisen ja vaikuttamisen taitoja vahvistavat heidän ajatustensa kuuleminen, arvostava kohtaaminen sekä lasten kanssa yhdessä suunniteltava ja toteutettava toiminta. Kehittäessään osallisuuttaan lapset voivat samalla oppia vuorovaikutustaitoja sekä yhteisten sääntöjen ja luottamuksen merkitystä. Varhaiskasvatuksessa henkilöstöllä on tehtävänä varmistaa jokaiselle lapselle mahdollisuus vaikuttaa ja osallistua toimintaan sekä sen suunnitteluun. Osallistumisen kautta lapsen itseluottamus kasvaa, käsitys omasta itsestään sekä omista mielipiteistä kehittyy ja sosiaaliset taidot kehittyvät. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2018, 26-27.)

3 SOSIAALISET TAIDOT

3.1 Sosiaalisuus ja sosiaaliset taidot

Sosiaalisuus eli seurallisuus on osa ihmisen temperamenttia eli se on synnynnäistä ja kuvaa taipumusta lähestyä sekä olla kiinnostunut muista. Sosiaaliset taidot taas ovat osa ihmisen persoonaa ja ne ovat opittuja taitoja, jotka näkyvät siinä, miten henkilö

lähestyy muita ihmisiä ja miten hän toimii muiden kanssa. Sosiaalisuus ei siis tarkoita samaa kuin sosiaaliset taidot. Sosiaalinen temperamentti ei myöskään takaa hyviä sosiaalisia taitoja, mutta korkea sosiaalisuus voi edesauttaa sosiaalisten taitojen kehittymistä. Sosiaalinen ihminen saa kokemuksia sekä palautetta sosiaalisista tilanteista toisinkuin vähemmän sosiaalinen, joka ei hakeudu sosiaaliin tilanteisiin yhtä paljon. Sosiaaliselle ihmiselle on usein myös tärkeää, että muut pitävät hänestä, joten hän pyrkii käyttäytymään muita miellyttävällä tavalla. (Keltikangas-Järvinen 2010, 32, 37, 53.)

Sosiaalisilla taidoilla tarkoitetaan kykyä tulla toimeen muiden kanssa. Sosiaalisia taitoja ovat kyky ymmärtää toisen ihmisen näkökulmaa ja tunteita, empatia eli kyky asettua toisen asemaan sekä sympatia eli esimerkiksi säälin ja myötätunnon tunteminen toista kohtaan. (Keltikangas-Järvinen 2010, 22-23.) Sosiaaliin taitoihin kuuluvat myös kyky analysoida sosiaalisia tilanteita ja ymmärtää miten tilanteeseen on päädytty, kyky ymmärtää muiden ihmisten mielialoja, kyky ratkaista ongelmia, kyky neuvotella, kyky sovitella, kyky tehdä kompromisseja sekä kyky ennakoida ratkaisujen seurauksia (Keltikangas-Järvinen 2012, 49-50). Muita sosiaalisia taitoja ovat hienotunteisuus ja sosiaalinen herkkyyys, jotka ovat osittain synnynnäisiä ominaisuuksia. Hyvillä sosiaalisilla taidoilla varustettu henkilö osaa ratkaista kiperät tilanteet eikä joudu turvautumaan aggressioon. Tästä syystä hyvät sosiaaliset taidot omaavaan henkilöön harvoin kiinnitetään huomiota, mutta taitojen puuttuminen ja aggressioon turvautuminen herättävät enemmän huomiota. (Keltikangas-Järvinen 2010, 22-23.)

Sosiaalisia taitoja voidaan tarkastella kognitiivisinä taitoina, mutta niihin liittyy myös eettinen ja moraalinen ulottuvuus. Hyvät kognitiiviset taidot kuten ongelmanratkaisu kyky eivät takaa sitä, että henkilön toiminta olisi eettisesti tai moraalisesti hyväksyttävää. Aggressio on usein tehokkaampi eli nopeampi keino asioiden selvittelyyn kuin sosiaalisesti rakentava käytös. Tästä syystä ilman oikeanlaista kasvatusta lapsi voi oppia turvautumaan aggressioon sosiaalisissa tilanteissa. Eläimet ratkaisevatkin omat reiviirikiistansa usein aggressiolla, mutta ihmisten toimintaa rajoittavat moraaliset säännöt. Se mitä pidetään sosiaalisesti hyvänä käytöksenä, on aikaan ja paikkaan sidonnaista, sillä vallalla oleva kulttuuri määrittelee sen mikä katsotaan hyväksi ja mikä huonoksi käyttäytymiseksi. (Keltikangas-Järvinen 2010, 23-24.)

3.2 Sosiaalisten taitojen mittarit

Vuonna 1997 National Association of School Psychologists julkaisi *School Psychology Review* -lehden toisessa numerossa Paul Caldarellan ja Kenneth W. Merrell'n artikkelin *Common Dimensions of Social Skills of Children and Adolescents: A Taxonomy of Positive Behaviors* (NASP:n www-sivut 2019). Artikkelin sisältää meta-analyysin lasten ja nuorten sosiaalisia taitoja tutkineista tutkimuksista, jotka oli julkaistu vuosina 1974-1994. Analyysiin soveltuvia tutkimuksia oli 21 kappaletta ja yli kolmen neljäsosaa näihin tutkimuksiin osallistuneista oli 3-6-vuotiaita lapsia. (Caldarella & Merrell 1997, 266-267.) Meta-analyysin tarkoituksena oli selvittää tavallisimmat tunnistetut sosiaalisten taitojen ulottuvuudet ja millä niitä mitataan. Meta-analyysissä nostetaan esille viisi faktoria: toverisuhteet, itsesäätely, tehtäväsuuntautunut toiminta, tottelevaisuus ja assertiivisuus. Toverisuhteisiin liittyviä toimintoja ovat avun tarjoaminen, keskusteluun osallistuminen, toisen mukaan pyytäminen, toisten tunteiden huomioiminen ja kaverin puolustaminen. Itsesäätelyn faktoriin kuuluvat itsensä hillitseminen vihaisena ollessaan, kyky vastaanottaa kritiikkiä ja kyky tehdä kompromisseja. Tehtäväsuuntautuneen toiminnan faktorin alle kuuluvat itsenäistä ja tehokasta toimintaa kuvaavat asiat kuten ohjeiden kuuntelu ja seuraaminen, itsenäinen työskentely, häiriötekijöiden sietäminen sekä tehtävien tekeminen sovitussa ajassa. Tottelevaisuuden faktori oli useimmissa tutkimuksissa nimetty yhteistyön ulottuvuudeksi ja se käsittää sosiaalisiin sääntöihin ja odotuksiin mukautumista eli sääntöjen noudattaminen, välineiden paikoilleen asettelu ja vapaa-ajan käyttäminen rakentavasti. Assertiivisuuden ulottuvuus menee osittain päällekkäin toverisuhteiden kanssa, mutta toisinaan se eritellään omaksi alueekseen. Assertiivisuuden faktorin alle tässä tutkimuksessa on laitettu oma-aloitteinen tutustuminen, toisten mukaan pyytäminen, keskustelun aloittaminen, epäreilujen sääntöjen kyseenalaistaminen ja tunteiden osoittaminen tullessaan väärinkohdelluksi. (Salmivalli 2005, 81-83.)

Vertailukohtana voidaan käyttää Greshamin ja Elliottin luomaa sosiaalisten taitojen mittaria, jonka faktorit ovat assertiivisuus, itsesäätely ja yhteistyö. Assertiivisuus-faktorin osioilla mitataan aloitteellisuutta sosiaalisissa suhteissa, myönteisiä toverisuhteita ja epäoikeudenmukaisuuden huomioimista. Siihen kuuluu ilman kehotusta mukaan tuleminen, keskustelun aloittaminen, mukaan pyytäminen, avun tarjoaminen, ystävien saaminen helposti, vapaaehtoinen osallistuminen, puhuu myönteisesti itsestään

ja mainitsee vääryydestä. Itsehallinta-faktori koostuu osioista, jotka mittaavat maltin säilymistä eri tilanteissa, toisten hyväksymistä sekä asiallista suhtautumista kavereihin. Näitä osioita ovat esimerkiksi ei välitä kiusaamisesta, on kykenevä kompromisseihin, osaa suuttua tarvittaessa, säilyttää malttinsa toveripiirissä, säilyttää malttinsa aikuisten kanssa ja on kohtelias. Yhteistyön-faktoriin kuuluvat osiot kuvaavat koulutyöskentelyä ja tottelevaisuutta: tehtävien tekeminen kunnolla, seuraa ohjeita, laittaa välineet paikoilleen, siirtyy helposti tehtävästä toiseen ja pitää pulpetin siistinä. (Salmivalli 2005, 82-83.)

Sosiaalisten taitojen mittareita onkin kyseenalaistettu siitä, että mittaavatko ne oikeasti sosiaalisia taitoja vai kunnollisuutta, aikuisten tottelemista ja mukautumista. Jotkin sosiaalisten taitojen mittarit määrittävät sosiaalisesti taitavaksi toiminnaksi sellaisen käytöksen, joka on aikuisten auktoriteetin kannalta miellyttävää ja helpottaa opettamista. Sosiaalisten taitojen näkökulmaan tuntuukin kuuluvan mukautuvuuden, kiltteyden ja tottelevaisuuden vaatimukset. Mukautuminen ja tottelevaisuus eivät kuitenkaan aina ole hyvä asia, sillä henkilön on osattava arvioida tilanne ja sanottava ”ei” tarpeen vaatiessa. Tottelemattomuus myös auttaa lasta kehittämään itsenäisyyttään suhteessa vanhempiinsa ja kehittää sosiaalisia taitoja, joilla ilmaista itsenäisyyttään sosiaalisesti hyväksyttävällä tavalla. (Salmivalli 2005, 84-85.)

Samanlaiset käyttäytymistavat eivät kuitenkaan toimi mekaanisesti, joka tilanteessa. Tilanne on osattava arvioida ja toimittava sen mukaan. Tässä mielessä sopeutuminen ja mukautuminen ovat osa sosiaalista osaamista. Sosiaalinen pätevyys edellyttää kykyä tehdä oikeanlaisia havaintoja toisten tunteista, ajatuksista ja aikomuksista sekä ennakoida oman toiminnan sosiaalisia seurauksia. Näihin kykyihin liittyvät sosiokognitiiviset taidot. (Salmivalli 2005, 85.)

3.3 Sosiaalisten taitojen oppiminen ja opettaminen

On olemassa erilaisia näkemyksiä siitä mitä katsotaan kuuluvaksi sosiaalisiin taitoihin, mutta eri näkemykset ovat yhtä mieltä siitä, että sosiaaliset taidot ovat opittuja taitoja. Vaikka eroja sosiaalisessa käyttäytymisessä voidaan selittää synnynnäisillä temperamenttieroilla, sosiaalisten taitojen näkökulma on kiinnostunut lähinnä opittavista

taidoista. (Salmivalli 2005, 79.) Yksi sosiaalisten taitojen lähtökohta ovat käytöstavat. Hyvän käytöstavat viestivät, että toinen huomioi ja kunnioittaa toista. Esimerkki on tärkeä opetusväline käytöstavoille. (Kärkkäinen 2017, 65.)

Suurin osa sosiaalisista taidoista opitaan kotona ja vertaisryhmissä. Kotona vanhemmat ja sisarukset antavat omalla käytöksellään esimerkkiä sekä kannustavat ja palkitsevat toivottua käytöstä tai rankaisevat ei-toivotusta käyttäytymisestä. Vertaisryhmä on erittäin tehokas sosiaalisten taitojen kehittämisen kenttä, sillä vertaisryhmässä tovereiden kiintymys on ansaittava. Vanhemmat ja sisarukset usein pysyvät, mutta vertaisryhmässä lapsi voi tulla torjutuksi ja jätetyksi ryhmän ulkopuolelle, mikäli toistuvasti toimii tavalla, jota muut eivät hyväksy. (Salmivalli 2005, 181.) Aikuista kuitenkin tarvitaan lapsiryhmissä eettisenä ohjaajana, sillä lapset eivät aikuisen tavoin tiedä millainen käytös on hyväksyttävää ja lasten keskinäinen toiminta saattaa myös vahvistaa ei-toivottua käytöstä (Keltikangas-Järvinen 2012, 150).

Sosiaalisia taitoja opettaessa pyritään vaikuttamaan suoraan henkilön, esimerkiksi lapsen, käytökseen opettamalla hänelle yksinkertaisia konkreettisia taitoja, joiden osaaminen liitetään hyvään toverisuosioon. Sosiaalisten taitojen opettaminen on usein moniosainen prosessi, johon liittyy ainakin neljä vaihetta: taidosta keskustelu ja kertominen, taitoon liittyvien oikeiden ja väärin tapojen tunnistaminen, taidon harjoittelu lavastetussa tilanteessa sekä taidon vahvistaminen käytännön tilanteissa eli myönteisen palautteen antaminen, kun taitoa on käytetty arjessa. (Salmivalli 2005, 182-183.)

Sosiaalisista tilanteista kertovat tarinat ovat eräs tapa, jolla voi harjoitella sosiaalisia taitoja. Tarinat voivat olla kuvitettuja tai kirjoitettuja. Tällaista menetelmää on käytetty muun muassa autististen, Asperger-henkilöiden, kielihäiriöisten ja toiminnan ohjauksen häiriön kanssa elävien ihmisten kanssa. Tarinat helpottavat tilanteiden vaiheiden etenemisen hahmottamista. (Heikura-Pulkinen & Kujanpää 2006, 16.) Tarinoissa pyritään kuvaamaan tapahtumien syy-seuraussuhteita niin, että ne olisi helpompi hahmottaa. Kuvatarinoilla tai sarjakuvitetulla keskustelulla voidaan pyrkiä hahmottamaan strukturoitujen tilanteiden etenemistä tai selventämään äskettäin koetussa tilanteessa esiintyneitä ajatuksia ja tunteita. Menetelmä soveltuu käytettäväksi yli 3-vuotiaiden kanssa, kunhan kuvia käytettäessä henkilö pystyy hahmottamaan kuvasarjat jatkumona tai kirjoitettua tekstiä käytettäessä henkilö osaa lukea. Kuvatarinoita tai

sarjakuvitettua keskustelua hyödynnetään menetelmänä yleensä yksittäisten henkilöiden kanssa eikä valmiita tarinoita suositella tehtäväksi yleiseen käyttöön, sillä tilanteet ja ihmiset ovat hyvin yksilöllisiä eikä ole universaalia oikeaa tapaa toimia tietyssä tilanteessa. (Andersson 2006, 8, 20.)

4 TUNNETAIDOT

4.1 Tunnetaidot ja tunneäly

Tunnetaidoissa on kyse kyvystä ilmaista tunteita ja kyvystä säädellä tunteita. Tunnetaitava ihminen osaa ilmaista myönteisiä sekä kielteisiä tunteitaan siten, että ne eivät vahingoita itseä tai muita. Tunnetaitojen tehtävänä on ohjata ihmisen käyttäytymistä ja auttaa häntä selviytymään tilanteista, joissa hän on vuorovaikutuksessa muiden ihmisten kanssa. Vuorovaikutus ja toisten huomioon ottaminen vaativat toisen lukemista sekä tunteiden tunnistamista. Tunteiden tunnistamisessa on kyse omien tunteiden havaitsemisesta ja kyvystä nimetä niitä. Toisille tunteiden tunnistaminen on helppoa, mutta toisille se voi olla vaikeaa. Vuorovaikutustilanteissa nousee haasteita, jos ihminen ei osaa tunnistaa omia tai toisen tunteita eikä osaa kertoa tunteeko hän esimerkiksi iloa vai surua. (Kulmala 2017, 7-9.)

Varsinkin pienillä lapsilla esiintyy haasteita tunteiden tunnistamisessa, sillä tunnetaitojen oppiminen on vielä vaiheessa. Kuitenkin jo muutaman viikon ikäiset vauvat ovat kykeneviä tunnistamaan ilmeitä. Pienten vauvojen on myös todettu ahdistuvan vihaisesta ilmeestä. Vihainen ilme on ensimmäisiä signaaleja, joita lapsi ymmärtää palautteeksi ei-toivotusta käytöksestä. (Keltikangas-Järvinen 2012, 25.) Lapsen kasvaessa turvallisissa ja lämpimissä ihmissuhteissa, joita varhaiskasvatuksessa pyritään turvaamaan, hän harjaantuu tunnetietoisuuteen eli oppii tunnistamaan ja nimeämään omia sekä muiden tunteita. Tunnetietoisuuden pohjalta lapsi oppii myös valitsemaan rakentavia toimintatapoja vuorovaikutuksessa. Mallin näyttämisen lisäksi lapsi tarvitsee myös tietoisempaa ohjausta tunnetaitojen oppimiseen ja kehittämiseen sekä kuulostelemaan omia tarpeitaan. (Kärkkäinen 2017, 21.) Tunnetaitojen kehittämättömyys

näkyä varsinkin lapsen ikätovereiden kanssa toimeen tulemisessa, ristiriitatilanteissa sekä leikeissä. Näiden kehittämisessä lapsi tarvitsee aikuisen tukea ja ohjausta. Tunnetaitoja harjoitteleamalla lapsen itsetuntemus kasvaa ja hän saa kokemuksia sekä varmuutta siitä, että kykenee itse vaikuttamaan tunteisiinsa, oloonsa ja ajatuksiinsa. Näin ollen myös tunneäly ja tunnereaktioiden hallinta kehittyy. (Jääskinen & Pelliccioni 2017, 35-36.)

Tunneälyksi kutsutaan aivojen vanhimpien osien tuottamien tunnereaktioiden kontrolloinniksi. Tämän mahdollistaa manteliumakkeen ja otsalohkojen välinen viestintä, joka kehittyy kokemusten ja kypsymisen myötä. Niinpä kokemusten ja kasvun mukana kehittyvät myös tunnereaktioiden hallinta. Inhimillinen vuorovaikutus on suuressa roolissa aivojen kehityksen kannalta. Lisäksi välttämätöntä tunnetaitojen, itsesäätelyn ja kielen kehityksen kannalta ovat vastavuoroinen kanssakäyminen sekä aikuisen aito läsnäolo vuorovaikutustilanteessa lapsen kanssa. (Kosola, Moisala & Ruokoniemi 2019, 10, 13-14.)

Tunnetaidot ja sosiaaliset taidot linkittyvät paljon toisiinsa. Osatessaan toimia omien tunteidensa kanssa osaa silloin myös huomioida muiden tunteet sosiaalisissa tilanteissa sekä ryhmätoiminnassa. (Jääskinen & Pelliccioni, 2017, 35.) Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu kuuluvat varhaiskasvatussuunnitelman laaja-alaiseen osaamiseen. Koska lapset kasvavat maailmassa, joka on kulttuurisesti, kielellisesti ja katsomuksellisesti moninainen, sosiaaliset ja vuorovaikutustaidot ovat merkittäviä. Taito kuunnella, tunnistaa ja ymmärtää toisen näkemyksiä sekä reflektoida omiaan ovat taitoja, jotka kuuluvat varhaiskasvatukseen. Itsensä ilmaisu ja vuorovaikutustaidot, joiden edellytyksenä tunnetaidot toimivat, ovat merkityksellisiä lapsen identiteetille ja hyvinvoinnille. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2018, 25.)

4.2 Empatiataidot

Empatiassa on kyse toisten ymmärtämisestä. Empatia koostuu kokoelmasta taitoja, joihin kuuluvat esimerkiksi kyky kuvitella asioita toisen näkökulmasta sekä tehdä päätelmiä toisen ajatuksista, tunteista ja toiminnasta. Toisen tunnekokemusten

jakaminen, eli kyky kokea toisen tunteita omina, on keskeinen osa empatiataitoja kuten myös kyky tehdä epäitsekkeitä tekoja ja auttaa muita. Empatiataidot ovat tärkeitä, sillä ne toimivat kaiken vuorovaikutuksen perustana. Jotta kommunikointi omista tunteista ja ajatuksista onnistuisi, tarvitaan ymmärrystä vuorovaikutuksessa olevan toisen osapuolen tunteista ja ajatuksista. Empatia toimii avaimena tähän ymmärrykseen ja hyvään vuorovaikutukseen. (Kosola, Moisala & Ruokoniemi 2019, 23.)

Empatiataitoja harjoiteltaessa on tärkeää tunnistaa ja ymmärtää toisten ajatuksia ja tunteita, ja että ne saattavat erota siitä mitä itse tuntee ja kokee. Tärkeä kyky toista ihmistä tukiessa on kuunnella ja kunnioittaa tämän yksilöllistä kokemusta, sen sijaan että mahdollisesti vertaisi toisen kokemusta omaansa. Lapselle merkityksellistä empatiakyvyn kehittämisessä on ympäristö ja sen antama palaute. Erityisesti positiivinen palaute ja kannustaminen kasvattavat motivaatiota empaattiselle käytökselle. (Mannerheimin lastensuojeluliiton www-sivut 2020.) Kyky kuvitella toisen ihmisen näkökulma ja miltä toisesta ihmisestä mahtaa tuntua kehittyy lapselle kolmannen ikävuoden jälkeen. Tämän kyvyn kehittyminen näkyy esimerkiksi lasten roolileikeissä. Ennen kyvyn kehittymistä roolileikit ovat lapsen omien havaintojen matkimista. (Keltikangas-Järvinen 2012, 153.)

5 TIETO- JA VIESTINTÄTEKNOLOGIA OPPIMISEN TUKENA

Monilukutaito sekä tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen ovat osana varhaiskasvatussuunnitelman laaja-alaista osaamista. Näiden taitojen osaamista tarvitaan esimerkiksi lasten ja heidän perheidensä arjessa, vuorovaikutuksessa (sähköinen kommunikointi) ja yhteiskunnallisessa osallistumisessa. Taitojen osaaminen edistää myös lasten tasa-arvoa niin kasvatuksellisesti kuin koulutuksellisesti. Varhaiskasvatuksen tehtävänä on tukea näiden taitojen oppimista ja edistämistä lasten arjessa. Monilukutaitoon kuuluvat medialukutaito, kuvanlukutaito, numeerinen lukutaito sekä peruslukutaito. Monilukutaitoa tarvitaan erilaisten viestien tulkintaan ja tuottamiseen, ja se on keskeinen perustaito myös vuorovaikutuksen näkökulmasta. Varhaiskasvatuksessa lasten kanssa opetellaan käyttämään ja tuottamaan sekä innostetaan tutkimaan erilaisia

viestejä, jotka voivat olla esimerkiksi digitaalisissa ympäristöissä. Tieto- ja viestintäteknologian välineisiin, peleihin ja sovelluksiin tutustuttaessa aikuisen rooli on ohjata välineiden turvallista ja monipuolista käyttöä. Niiden roolia lasten arkielämässä voidaan havainnoida ja tutkia yhdessä, ja digitaalista dokumentointia voidaan käyttää hyödyksi erilaisten taitojen opettelussa sekä kommunikaatiossa varhaiskasvatustyösköön ja perheiden välillä. Tieto- ja viestintäteknologia antavat myös lapsille mahdollisuuden kokeilla ja tuottaa itse sisältöä, joka edistää luovan ajattelua ja yhteistoimintaa. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2018, 26.)

Älylaitteiden vaikutuksesta esimerkiksi keskittymiskykyyn ja fyysiseen terveyteen ollaan usein huolissaan. Usein kyse ei kuitenkaan ole itse laitteesta, vaan siitä mitä sillä tehdään ja kuinka paljon sitä käytetään. Aivan pienten lasten päivittäisellä passiivisella ruutuajalla on havaittu olevan yhteyksiä keskittymisvaikeuksiin myöhemmällä iällä, etenkin jos lapsi katsoo nopeatempoista viihdettä. Tutkimukset ovat kuitenkin myös osoittaneet, että tieto- ja viestintäteknologia tuovat monipuolisuutta opetukseen, sillä digitaaliset älylaitteet voivat toimia opetuksen työkaluina, luovuuden kanavana ja tiedonhakuplaneina. Parhaimmillaan erilaiset digitaaliset älylaitteet tarjoavat monipuolisesti aivoja kehittävää stimulaatiota ja voivat oikein käytettynä parantaa oppimisen tuloksia. (Kosola, Moisala & Ruokoniemi 2019, 18-20, 91.)

Inhimillinen vuorovaikutus on tärkeä virike aivojen kehityksen kannalta. Esimerkiksi tunnetaitojen, kielen ja itsesäätelytoimintojen kehityksen kannalta on välttämätöntä olla vastavuoroisessa kanssakäymisessä muiden ihmisten kanssa. Näihin toimintoihin liittyvät aivoverkostot kypsyvät lapsella päivittäisten vuorovaikutustilanteiden avulla läsnäolevan aikuisen kanssa. Aikuisen ja lapsen välinen kommunikaatio saattaa näissä tilanteissa häiriintyä tai katketa älylaitteen toimesta, jos aikuinen keskeyttää keskustelun älylaitetta seuratakseen. Tällöin vuorovaikutuksesta tulee lapselle ennustamattomampaa. Tutkijoiden mukaan tällä saattaa olla vaikutuksia lapsen vuorovaikutustaitojen kehittymiseen, mutta asiaa ei ole tutkittu vielä perusteellisesti. (Kosola, Moisala & Ruokoniemi 2019, 10.) Myöskään netin käytön ja älylaitteiden yleistymisen vaikutukset empatiataitoihin ja niiden kehitykseen eivät ole nykytiedossa vielä selvillä, sillä tutkimuksia on vain niukasti ja niiden tulokset ovat monesti ristiriitaisia (Kosola, Moisala & Ruokoniemi 2019, 34).

6 INTERAKTIIVISEN SATUKIRJAN KEHITTÄMINEN

6.1 Interaktiivinen satukirja

Osana tätä opinnäytetyötä kehitettiin interaktiivinen digitaalinen satukirja eli Google Play Kaupasta älylaitteelle ladattava sovellus, joka sisältää viisi tarinaa, joiden kulkuun sovelluksen käyttäjä pystyy vaikuttamaan. Sovelluksen nimi on *Rolien: Tavat ja tunteet päiväkodissa*. Tässä tekstissä kyseistä sovellusta kutsutaan satukirjaksi. Interaktiivinen satukirja on tarkoitettu uudeksi työvälineeksi ja sen tavoitteena on tukea sosiaalisten taitojen sekä tunnetaitojen opettamista ja oppimista. Satukirja on suunniteltu yli 3-vuotiaille ja sen tarinat sijoittuvat varhaiskasvatusympäristöön. Satukirja on myös tarkoitettu käytettäväksi pienryhmissä.

Sosiaalisten taitojen ja tunnetaitojen opettelussa aikuisen aito läsnäolo, tuki ja ohjaus ovat välttämättömiä. Erilaiset työvälineet auttavat vastaamaan lasten erilaisiin oppimistyyliin. Satukirja tukee ensisijaisesti visuaalista eli näköaistiin perustuvaa oppimista kuvien kautta sekä auditiivista eli kuuloaistiin perustuvaa oppimista lukemisen ja keskustelun kautta. Lisäksi lapset pääsevät pohtimaan ja osallistumaan tarinan kulkuun valitsemalla sadussa esiintyvistä vaihtoehdoista, miten he haluavat edetä tarinassa. Teknologian käyttäminen opetuksen tukena on lisääntymässä vähitellen ja koimme sen kiinnostavan myös lapsia. Opinnäytetyöhön osallistuneilla päiväkodeilla on kaikilla käytössään tabletteja, joilla lapset pääsevät tutustumaan tietoteknologian käyttöön. Satukirjan avulla lapset näkevät myös erilaisia käyttötapoja kyseiselle laitteelle. Helppokäyttöisyys on päiväkodin hektisessä arjessa arvokasta, johon digitaalisella satukirjalla pyrimme myös vastaamaan. Kuitenkaan laite ei voi yksin opettaa lapsia, jolloin aikuisen ohjaus ja keskustelu täydentävät opetusta. Tämän vuoksi suunnitelimme satukirjan niin, että se vaatii aikuisen läsnäolon ainakin kohderyhmän lapsille, jotka eivät vielä osaa lukea.

6.2 Idean synty ja tarkentuminen

Idea digitaaliseen interaktiiviseen satukirjaan lähti alun perin leikkimielisestä ajatuksesta pelistä, joka opettaisi lapsia tekemään moraalisesti oikeita valintoja. Ajatus

kehittyi opettavaisten tarinoiden suuntaan, mutta tarinoissa haluttiin säilyttää lukijan mahdollisuus vaikuttaa tarinan kulkuun. Inspiraationa toimivat interaktiiviset tarinat, seikkailupelit sekä sosiaaliset kuvatarinat -menetelmä. Tarinaan vaikuttaminen antaa lukijalle mahdollisuuden nähdä erilaisten valintojen syy-seuraus-suhteet sekä toivottavasti aktivoi lukijaa tai kuuntelijaa miettimään erilaisia vaihtoehtoja. Tarinoiden aihepiiriksi rajautui sosiaaliset taidot ja tunnetaidot, jotka ovat olleet pinnalla varhaiskasvatuksessa viime vuosina. Koska tarinoiden kohderyhmäksi määriteltiin yli 3-vuotiaat varhaiskasvatuksen piirissä olevat lapset, tarinat päätettiin sijoittaa päiväkotiympäristöön. Tähän valintaan vaikutti myös oma kiinnostuksemme sekä opintojemme suuntautuminen varhaiskasvatukseen.

Yleistietoa sosiaalisista taidoista ja tunnetaidoista hankittiin kirjallisuudesta. Tämä tieto auttoi hahmottamaan, millaisista taidoista on kyse, kun puhutaan sosiaalisista taidoista ja tunnetaidoista, millaista toimintaa niihin liittyy sekä millaista käytöstä yleisesti halutaan vahvistaa ja millaista välttää. Teoriaa yritettiin löytää myös älylaitteiden käytöstä liittyen opetukseen ja vaikutuksesta valitun kohderyhmän lapsiin. Tästä aiheesta tietoa löytyi kuitenkin vähän, sillä älylaitteet ovat melko uusi ilmiö eikä niiden käytöstä johtuvia pitkäaikaisia vaikutuksia ole ehditty vielä tutkia. Kirjallisuudesta koottu teoriapohja toimi perustana, jolle satukirjaa lähdettiin rakentamaan. Jotta satukirjan tarinoita pystyttiin kohdentamaan paremmin varhaiskasvatukseen, tarvittiin tietoa myös kentältä. Tarkempien tarinoissa käsiteltävien teemojen saamiseksi päätettiin haastatella varhaiskasvatuksen työntekijöitä. Haastatteluista saatujen tulosten pohjalta valikoitiin tarinoissa käsiteltävät teemat.

6.3 Haastattelut ja tulokset

Toukokuussa 2019 järjestettyihin haastatteluihin osallistui seitsemän työntekijää, jotka edustivat seitsemää eri yli 3-vuotiaiden päiväkotiryhmää. Haastatteluissa keskusteltiin heidän kokemuksistaan ryhmien lasten tunne- ja sosiaalisiin taitoihin liittyvistä haasteista sekä keinoista ja työvälineistä, joita niiden ratkaisemiseksi ja opettamiseksi oli käytetty. Osallistujia oli Keskustan päiväkodista Sastamalasta sekä Porin alueelta Pelastusarmeijan päiväkodista ja Isosannan päiväkodista. Opinnäytetyön aikana Isosannan päiväkoti yhdistyi toisen päiväkodin kanssa Lounatuulen päiväkodiksi, joka

osallistui satukirjan testausvaiheeseen Isosannan päiväkodin sijasta. Haastattelun tulosten pohjalta oli tarkoitus valita teemat satukirjan tarinoihin, jotta ne vastaisivat kyseisten päiväkotien tarpeita.

Tiedon keräämiseen käytettiin strukturoitua haastattelutapaa, jossa oli käytössä etukäteen yhteistyökumppaneille lähetetty haastattelulomake (Liite 1). Haastattelu käytiin valmiiksi laadittujen kysymyksien pohjalta, joihin haastateltava vastasi lomakkeella esitetystä järjestyksessä. Kaikki seitsemän haastattelua suoritettiin paikan päällä päiväkodeissa. Haastatteluun osallistui kerrallaan yksi haastattelijä sekä yksi haastateltava työntekijä, joka edusti yhtä päiväkodin lapsiryhmää.

Haastatteluiden ensimmäisenä kysymyksenä oli tunnetaitoihin liittyvät haasteet lapsiryhmässä. Vastauksissa esiintyi haasteina pettymyksien sietäminen, tunteiden ilmaisu ja sanoittaminen, itsehillintä, oman vuoron odottaminen, ymmärtäminen, tavaroiden heittäminen, potkiminen, lyöminen, tunnepurkaukset, hiljaisten lasten sivuun jääminen, aistiherkkyys ja fyysisen kontaktin puuttuminen, toisten huomioiminen, tunteiden suodattuminen päiväkodin ja kodin välillä, tunneherkkyys, impulsiivisuus, empatiataidot, omien voimakkaiden tunteiden hallinta ja säätely sekä toisten tunteiden lukeminen ja tunnekylmyys. Haasteena koetut tunnepurkaukset ilmenivät esimerkiksi huutamisena tai jatkuvana itkuna, jonka aikana lapseen ei saatu kontaktia eikä lapsi kyennyt ottamaan sitä myöskään aikuiseen. Tunteiden suodattuminen tarkoitti tunteiden säätelyn sekä käytöksen näkyvää vaihtelua kodin ja päiväkodin välillä.

Sosiaalisten taitojen haasteissa esiintyi osittain samoja tai samankaltaisia haasteita kuin tunnetaidoissa. Kyseisissä lapsiryhmissä esiintyneiksi sosiaalisten taitojen haasteiksi mainittiin huomion ja lelujen jakaminen, oman vuoron odottaminen, käytöstavat, anteeksi pyytäminen, temperamentit, ”kolmiodraama” leikeissä, toisten pomottaminen ja leikin määrääminen, syy-seuraus-suhteiden hahmottaminen, kilpaileminen, haastavat kiintymyssuhteet, leikki ja siirtymätilanteet, pettymyksien sietäminen, minä itse ja omat ajatukset keskiössä, itsekkyyys ja toisen huomioon ottaminen, omistamishaluisuus, rajattomuus ja sääntöjen noudattaminen, toisen kuunteleminen, toisen oman tilan kunnioittaminen ja sen antaminen, toisen työn ja leikin kunnioittaminen, muista lapsista kanteleminen, neuvottelu ristiriitatilanteissa, haukkuminen sekä kaverin ulkopuolelle jättäminen.

Haastattelussa kerättiin myös tietoa keinoista, joita työntekijät ovat ryhmässä käyttäneet näiden haasteiden selvittämiseen. Näitä olivat käytökseen puuttuminen, keskustelu, tilanteiden läpikäyminen, yhteinen keskustelu ryhmän kanssa, aikuisen malli, johdonmukaiset säännöt, molempien läsnäolo aikuisen ja lapsen välisissä keskusteluissa, anteeksi pyytämisen ja tunteiden tunnistamisen harjoittelu, kehuminen ja kannustus, kaikkien mukaan ottaminen leikeissä, tilanteiden linkittäminen lasten omiin kokemuksiin, pohtiminen miltä toisesta tuntuu, erilaisuuden hyväksyminen ja tiedostaminen, kaikkien kanssa toimeen tuleminen harjoittelu, lapsen tarpeiden tunnistaminen, rauhoittuminen ja tunteiden purkaminen turvallisesti, tilanteiden näyttelemine, tunteiden sanoittaminen, apukuvat, liikennevalo-kortit, musiikki, liikunta, sadut, tunnemittari, ilmeet ja eleet, läheisyys, lapsien osallisuus tilanteesta neuvottelussa ja sanktioiden päättämisessä sekä tilanteiden pikapiirtäminen. Satujen lukeminen oli suuressa roolissa käsiteltäessä sosiaalisia taitoja ja tunnetaitoja lasten kanssa, mikä myös tuki positiivisesti satukirja ajatustamme.

Koska tarkoituksena oli kehittää uusi työväline, kerättiin tietoa päiväkodeilla jo käytössä olevista työvälineistä sosiaalisten- ja tunnetaitojen opettamiseen. Käytössä oli konkreettisia työvälineitä kuten tunnekortteja, leikkikortit, nallekortit, hukkakortit, liikennevalot, tunnetoukka, kuvat, näyttelemine, nukketeatteri, tunnetaulu, sadutus, Piki-kirja, Molli-kirja, musiikki ja laulut, lorut ja riimit, palkinnot sekä timetimer. Lisäksi apuna oli erilaisia työmenetelmiä ja toimintatapoja kuten aamupiirillä tunnelman kertominen peukulla, lasten kanssa pohtiminen (tilanteet, miltä toisessa tuntuu, missä tuntuu ja näkyy kehossa), puolensa pitämisen opettelu, yksilölliset menetelmät lasten kanssa, ryhmäpaine, kehutuoli jossa kehutaan kaveria, positiivinen keskustelu lapsesta, läsnäolo, hyvän vuorovaikutuksen malli ja esimerkki, lapsen hyväksyminen ja tukeminen, hyvän luottamussuhteen kehittäminen lapsen ja aikuisen, välillä yhteiset säännöt ja lasten mahdollisuus vaikuttaa niihin, varhaiskasvatuksen erityisopettajan yhteistyö, leikki tukena harjoittelussa, tunnetehtävät, tunteiden kuvitus sekä ryhmän oma mielikuvitushahmo tukena pohdinnassa.

6.4 Teemojen valinta

Haastatteluiden vastauksissa esiintyi paljon erilaisia haasteita. Kaikkia ei kuitenkaan ollut mahdollista ottaa käsittelyyn käytössä olleen rajallisen ajan vuoksi. Satujen tuli myös pysyä riittävän lyhyinä, jotta niiden seuraaminen olisi helppoa etenkin pienimmille lapsille. Tuloksista valittiin keskeisimmät ja useasti esiintyneet haasteet, jotka otettiin aiheiksi satukirjaan. Satukirjaan päätyneitä teemoja olivat pettymyksen sietäminen, vuoron odottaminen, toisten huomiointi leikki-tilanteissa, toisten leikkien ja taiteellisten tuotosten kunnioittaminen, asioiden jakaminen, anteeksi pyytäminen, tunteiden nimeäminen ja ilmaisu sekä tunnepurkaukset.

Arkeen kuuluvia pettymyksiä koettiin vaikeiksi sietää sekä käsitellä. Esimerkiksi tilanteet, joissa lasta ei valittu leikkiin tämän halusta huolimatta tai lapsi ei saanut tahoan läpi, toivat usein erilaisia ristiriitatilanteita aikuisen ja lapsen välille.

Oman vuoron odottaminen erilaisissa arkisissa tilanteissa koettiin monessa haastattelussa haastavaksi asiaksi lapsiryhmässä. Esimerkiksi siirtymätilanteissa jonottaminen, avun saamisen odottaminen sekä oman puheenvuoron odottaminen olivat tilanteita, jotka nousivat esiin useasti. Odottamisen vaikeudesta saattoi usein seurata lapsen turhautumisesta seuraava tunnepurkaus sekä negatiivisten toimintatapojen kohdistuminen muihin.

Toisen huomioon ottaminen leikki-tilanteissa koettiin haastavaksi. Usein leikeissä saattoi esiintyä päättämistä toisten puolesta, määräilyä tai kavereiden valikointia, jolloin joku saattoi jäädä leikin ulkopuolelle. Toisten leikkeihin saatettiin myös mennä usein lupaa kysymättä tai niistä saatettiin ottaa esimerkiksi leluja ilman lupaa. Leikki usein häiriintyi tai keskeytyi tämän vuoksi. Näistä seurasi haastattelujen mukaan yleensä mielen pahoittamista tai riitoja lasten välillä.

Kyky jakaa asioita koettiin tärkeäksi taidoksi arjessa, sillä päiväkodissa lapset joutuvat jakamaan esimerkiksi aikuisen huomion ja päiväkodin lelut. Haasteet jakamisessa aiheuttivat ristiriitatilanteita lasten keskuudessa varsinkin leikki-tilanteissa.

Ristiriitatilanteissa anteeksi pyytäminen koettiin useassa ryhmässä vaikeaksi. Oman virheen myöntäminen ja riitojen sopiminen vaatii harjoittelua, ohjausta sekä aikuisen läsnäoloa. Myös tapahtumien seurauksien ymmärtäminen koettiin vaikeaksi.

Tunteiden nimeäminen ja niiden ilmaiseminen tilanteeseen sopivalla tavalla koettiin haastavaksi sekä johtavan väärinkäsityksiin. Myös haastavien tilanteiden läpikäyminen lapsen kanssa koettiin haastavaksi, jos esimerkiksi lapsi ilmaisi tunteensa tilanteeseen sopimattomalla tavalla kuten nauramalla vakavassa tilanteessa. Ilmaisemisen haasteiden takia tunteet saattoivat tietyillä lapsilla ilmentyä voimakkaina purkauksina, joita lapsen oli itse vaikea hallita ilman aikuisen apua ja ohjausta.

6.5 Tarinat, hahmot ja niiden luonti

Kun saduissa käsiteltävät teemat oli valittu, lähdettiin kehittämään tarinoita niiden ympärille. Tarinoita päätettiin tehdä viisi, joten yhteen tarinaan sisällytettiin aina useampi haastattelutuloksista valittu teema. Jotkin teemat, kuten anteeksi pyytäminen, esiintyvät useammassa tarinassa. Ainoa poikkeus on ensimmäinen tarina, jonka halusimme pitää kevyenä ja lyhyenä tutustumisena formaattiin. Ensimmäinen tarina sisältää poikkeuksellisesti vain yhden valinta tilanteen siinä missä muissa on 2-3 valintatilannetta.

Aluksi tarinoille luotiin juonirungot. Juonirunko sisälsi karkean kuvauksen tarinoissa tapahtuvista asioista, valintatilanteista, vaihtoehdoista ja valintojen seurauksista. Oman haasteensa tarinoiden luontiin toivat valintatilanteet, jotka vaikuttivat siihen, etteivät tarinat edenneet suoraviivaisesti vaan ne haarautuivat aina valinnan kohdalla. Ideat tarinoiden etenemiseen ja haarautumiseen olivat alkuvaiheessa monimutkaisempia, mutta asioiden yksinkertaistamiseksi päädyttiin siihen, että keskenään rinnakkaisista valinnoista päädyttäisiin lopulta samaan tai lähes samankaltaiseen lopputulokseen. Valinta siis vaikutti lähinnä siihen, miten tarinan päähenkilö päätyy kohtauksen lopputilanteeseen eli pystyikö hän toimimaan itsenäisesti, kaipasiko hän aikuisen ohjausta vai etenikö tilanne riidaksi, johon aikuisen piti puuttua.

Tarinoiden yhteyteen suunniteltiin myös ”keskusteluosio”, joka tuli sisältämään kysymyksiä, joita aikuinen voisi halutessaan kysyä lapsilta ja herättää keskustelua tarinan tapahtumista tai käsiteltävästä teemasta. Tämä toiminta korostaa aikuisen asemaa taitojen opettajana sekä aktivoi lapsia pohtimaan asioita aikuisen tukemana. Taidoista kertominen ja puhuminen on myös yksi taitojen opettamiseen liittyvistä vaiheista (Salmivalli 2005, 182-183).

Alkuvaiheessa pohdittiin myös ideaa tarinoiden ulkopuolisista lyhyistä peleistä, joissa tunnistettaisiin tunteita ja opeteltaisiin käytöstapoja, kuten milloin sanotaan anteeksi, kiitos tai ole hyvä. Nämä ”minipelit” kuitenkin karsiutuivat projektista käytettävissä olleen ajan vuoksi.

Tarinoiden päähenkilönä toimii Rolien-niminen robottilapsi, joka muuttaa perheensä kanssa Maahan toiselta planeetalta. Päähenkilöksi haluttiin valita olento, joka ei ole ihminen, koska haluttiin välttää tilanne, jossa päähenkilö sattumalta sattuisi muistuttamaan ulkoisesti tai nimeltään jossakin lapsiryhmässä olevaa lasta. Tämä haluttiin taas välttää siksi, että päähenkilö saattaa välillä tehdä ikäviä asioita, emmekä halua, että kukaan lapsi tulisi kiusatuksi satukirjamme takia. Robotin lisäksi muita vaihtoehtoja hahmolle olivat avaruusolento ja dinosaurus. Rolien-nimi on yhdistelmä sanoista ”robotti” ja ”alien”. Muut tarinoissa esiintyvät hahmot ovat ihmisiä, joilla on tavallisia nimiä. Tämä siksi, että tarinat haluttiin kuitenkin tuoda lähelle sitä ympäristöä, jossa ne tapahtuvat. Aluksi tarinoissa oli mukana useampi päiväkodin työntekijä, mutta selkeyden vuoksi heidän yhdistettiin yhdeksi päiväkodinopettajaksi.

Ensimmäinen tarina esittelee tarinoiden päähenkilön, jonka valintoihin lukija pääsee vaikuttamaan tarinan edetessä. Tarinassa on myös muita hahmoja, jotka esiintyvät myöhemmissäkin tarinoissa. Tarinan teemana on uusien ihmisten tapaaminen ja sen tarkoituksena on myös tutustua satukirjan toimintoihin.

Toisessa tarinassa käsitellään lelujen jakamista kaverin kanssa, toisen huomioimista leikissä sekä anteeksi pyytämistä ristiriitatilanteissa. Tarinassa pohditaan esimerkiksi sitä, miten kaveri reagoi, jos lelun ottaa ilman lupaa. Valinnoista riippuen tarinassa tulee esille myös erilaisia tunteita, joista aikuinen voi lasten kanssa keskustella.

Kolmas tarina keskittyy oman vuoron odottamiseen, miten muut reagoivat ohitteluun ja mitä tunteita se herättää. Tarinassa käsitellään myös anteeksi pyytämistä vahinkotilanteessa.

Neljännän tarinan teemoja ovat pettymyksen sietäminen leikki-tilanteessa, toisen huomioon ottaminen, toisen oman tilan ja työn kunnioittaminen sekä anteeksi pyytäminen. Valinnoista riippuen neljännessä tarinassa esiintyy teemana myös tunnepurkaus.

Viidennessä tarinassa keskitytään erilaisiin leikki-tilanteisiin ja toisen huomioimiseen leikissä, kuten mielipiteiden kuuntelemiseen. Tarinassa päästään pohtimaan mitä toisen ulkopuolelle jättämisestä ja pomottamisesta saattaa seurata sekä miltä tämä toisesta tuntuu.

6.6 Satukirja-sovellus ja sen luonti

Satukirjaa ideoitaessa ei vielä tiedetty millaisessa muodossa lopullinen tuotos tulisi olemaan. Satukirja haluttiin kuitenkin tuottaa digitaalisessa muodossa, koska se koettiin nykyaikaisena vaihtoehtona. Valintoja sisältäviä tarinoita on ollut olemassa myös painettuina versioina, joissa kirja ohjeista lukijaa siirtymään aina tietyille sivulle valinnan mukaan. Digitaalisessa versiossa lukijan ei tarvitse selata sivuja edestakaisin vaan tarina jatkuu hänen näkökulmastaan suoraviivaisesti eteenpäin ja siirtymä vaihtoehtoiseen etenemishaaraan tehdään vain kuvaketta painamalla. Digitaalista versiota voi myös pitää ekologisena ja sitä on helppo jakaa useammalle käyttäjälle yhtä aikaa.

Vaihtoehtoja digitaaliseen julkaisuun olivat nettisivulle rakennettava versio ja verkko-kaupasta älylaitteelle ladattava sovellus. Vaihtoehtoista päädyttiin toteuttamaan sovellus, sillä se olisi helposti ladattavissa ja käytettävissä päiväkotien älylaitteilla. Satukirjan koodaamisesta vastasivat Satakunnan ammattikorkeakoulun projektitutkija Antti Koivisto ja projektityöntekijä Anders Homm. Yhteisessä palaverissa päädyttiin toteuttamaan satukirja sovellus muodossa. Työnjako suoritettiin niin, että me tuotimme sadut sekä kuvituksen ja he tekivät sovelluksen koodauksen. Sovelluksen ulkoasusta keskusteltiin ja sitä ideoitiin yhdessä projektin edetessä WhatsAppin välityksellä.

Aluksi valmiiksi tehtiin vain ensimmäinen tarina, jolla kokeiltiin sovelluksen toimivuus ja millaiseksi tarinoiden visuaalinen ilme muokkautuisi. Kun halutut elementit kuten siirtymät, asettelu, kirjasintyyppi, valintapainikkeet oli päätetty, koodattiin loputkin tarinat samalla kaavalla. Pääsiallinen teksti on väriltään musta ja tausta valkoinen. Tähän päädyttiin, koska testatessa värillistä pohjaa tekstille sen koettiin kilpailevan huomiosta tarina kuvien kanssa. Kuvien haluttiin olevan asia, johon huomio kiinnittyy ensimmäisenä, sillä lapsille kuvat ovat kaikkein tärkein asia, etenkin silloin kun he eivät vielä osaa lukea. Aikuisen silmä tunnistaa tekstin ja osaa kiinnittää siihen huomiota myös ilman visuaalisia vihjeitä. Voimakkaan kontrastin takia musta teksti erottuu hyvin valkoisesta taustasta. Valintatilanteiden valintanappuloista aiottiin aluksi tehdä keskenään erivärisiä. Mutta koska nappuloiden värien ei haluttu vaikuttavan valintoihin, ne päätettiin muuttaa keskenään samanvärisiksi. Tällöin valintanappulat ovat myös visuaalisesti samanarvoisia toisiinsa verrattuna. Kuvaruudun oikeaan ylänurkkaan sijoitettiin ”keskusteluosion” puhekuplakuvake, joka muuttuu violetiksi niissä kohdissa, joissa apukysymyksiä on tarjolla. Muutoin kuvake on harmaa. Kun tarinassa tekee meidän mielestämme parhaimman ratkaisun valintatilanteessa, ruudulle ilmestyy tähtiä. Tällä halusimme palkita ja kannustaa lapsia ”oikein” valitusta ratkaisusta. Valintatilanteista päätettiin tehdä myös sellaisia, ettei niitä voinut perua kyseisellä lukukerralla. Tämä ratkaisu tehtiin siksi, koska valinnat muuttavat tarinan kulkua, ja jos valinnan pystyisi muuttamaan ei lukijalle välttämättä selviäisi valintansa seuraus. Valinnan pysyvyys myös toisaalta jäljittelee todellista elämää, koska normaalissa arjesakaan ei voi muuttaa tekemisiään. Satukirjan tarinoita on kuitenkin aina mahdollista lukea uudelleen ja tehdä eri valintoja, mikäli haluaa nähdä erilaisesta valinnasta koituvat seuraukset.

6.7 Testaus ja havainnointi

Satukirja annettiin haastatteluun osallistuneille päiväkodeille testattavaksi marraskuussa 2019. Testausaikaa annettiin aluksi kaksi viikkoa, jonka jälkeen päiväkotien työntekijöitä pyydettiin täyttämään palautelomake (Liite 2). Testausaikaa päädyttiin pidentämään kahdella lisäviikolla päiväkotien kiireellisyyden vuoksi. Testausajalle pyrittiin myös sopimaan yksi havainnointikäynti jokaiseen päiväkotiin.

Havainnointikäyntien pääasiallinen merkitys oli päästä näkemään miten lapset reagoivat satukirjaan ja miten satukirjan käyttö onnistuu käytännössä. Oli tarkoitus, että havainnointi käynnillä havainnoitsija seuraisi sivusta tilannetta, jossa satukirjaa käytettiin pienryhmässä. Tämä toteutui kuitenkin vain ensimmäisellä havainnointi käynnillä. Toisella ja kolmannella havainnointi käynnillä havainnoitsija luki itse satukirjaa lapsille. Havainnointikäyntejä saatiin sovittua kolme ja kaikki eri päiväkoteihin. Havainnointi tilanteisiin osallistuneet lapset olivat 4-6-vuotiaita.

Ensimmäiseen havainnointiin osallistui kaksi lasta, joille satukirja ei ollut ennestään tuttu. Valintatilanteissa lapset tekivät valintoja hyvin yksimielisesti, mutta tilanteissa, joissa lapset olivat erimieltä, aikuinen teki ratkaisun lasten ehdotusten välillä. Aikuinen kertoi lapsille, että oikean valinnan merkiksi ruutuun ilmestyy tähtiä. Tämä tähtiefekti herätti lapsissa innostusta. Vaikka lapsissa oli havaittavissa pientä levottomuutta neljännen tarinan kohdalla, he jaksoivat kuunnella kaikki tarinat ja toivoivat viidennen tarinan jälkeen vielä lisää. Aikuinen ei hyödyntänyt keskustelukysymyksiä tarinoiden lukemisen aikana, koska ei tiennyt niiden olemassaolosta.

Toiseen havainnointiin osallistui neljä lasta, joille satukirja oli osittain tuttu. Valintatilanteissa edettiin enemmistön päätöksen mukaan. Lapset eivät reagoineet tähtiefektiin. Lapsille luettiin kolme tarinaa, jotka eivät olleet heille vielä tuttuja. Yksi lapsista vaikutti siltä, että oli enemmän kiinnostunut tilassa olevista leluista kuin tarinoista, mutta vastasi, jos häneltä henkilökohtaisesti kysyi kysymyksen. Muut lapset olisivat halunneet kuunnella vielä lisää tarinoita kolmannen tarinan jälkeen. Keskustelukysymyksiin lapset vastasivat oman osaamisensa mukaan ja osaan tarinoiden tilanteista lapset kertoivat omakohtaisia vastaavia kokemuksia.

Kolmanteen havainnointiin osallistui kaksi lasta, joille satukirja ei ollut ennestään tuttu. Tässä havainnoinnissa aikaa oli hyvin vähän ja tilassa tapahtui myös muita asioita, jotka vaikuttivat lasten keskittymiseen. Toinen lapsista pystyi keskittymään tarinoihin ja osallistui aktiivisesti. Toisen lapsen huomio kiinnittyi muihin huoneessa tapahtuviin asioihin, mutta hän osallistui välillä valintojen tekemiseen tarinoissa. Toinen lapsista innostui tähtiefektistä ja tulkitsi sen merkiksi oikeasta ratkaisusta. Rajallisen ajan takia heille ehdittiin lukea kaksi tarinaa.

Havainnointeihin osallistuneista lapsista suurin osa osoitti suurta mielenkiintoa satukirjaa kohtaan. He kuuntelivat tarinoita, katsoivat kuvia, osallistuivat valintatilanteisiin ja vastasivat keskustelukysymyksiin. Aivan kaikkien huomiota satukirja ei kuitenkaan näyttänyt vangitsevan. Tilanteissa, joissa satukirjaa luki havainnoitsija, lasten käytökseen saattoi vaikuttaa myös se, ettei sadun lukija ollut heille tuttu ja se minkä voi tulkita mielenkiinnon vähäisyydeksi voi myös olla lapsen ujoutta havainnoitsijaa kohtaan. Kolmen tehdyn havainnointikäynnin perusteella enemmistö lapsista kuitenkin vaikutti pitävän satukirjasta. Satukirjan käyttö älylaitteella onnistui myös hyvin. Muutamassa kohdassa satukirjaa huomattiin, että teksti ei mahdu kokonaan ruudulle, ja että muutamassa tarinassa oli väärä teksti joidenkin kuvien kohdalla.

6.8 Palaute

Palautetta satukirjasta kerättiin mahdollista jatkokehittämistä varten. Palautetta pyydettiin sähköisellä palautelomakkeella (Liite 2), joka lähetettiin päiväkodeihin sähköpostin yhteydessä. Palautelomakkeessa oli viisi väittämää, joiden paikkansa pitävyyttä jokainen vastaaja sai arvioida oman kokemuksensa pohjalta. Lomakkeen väittämät olivat: Satukirja on helppokäyttöinen, tarinat ovat samaistuttavia, tarinat soveltuvat meidän lapsiryhmässämme esiintyviin sosiaalisten- ja tunnetaitojen haasteisiin, satukirja toimii apuvälineenä keskusteltaessa sosiaalisista- ja tunnetaidoista lasten kanssa sekä lapset vaikuttivat kiinnostuneilta satukirjasta. Väittämien lisäksi lomakkeessa oli myös avoin kohta, johon vastaaja sai kirjoittaa vapaasti palautetta.

Vastauksia sähköiseen palautelomakkeeseen tuli yksi kappale. Vaikka palautetta kerättiin ensisijaisesti palautelomakkeella, palautetta oli saatu myös suullisesti yhden havainnointikäynnin yhteydessä päiväkodin henkilökunnalta. Tämä suullinen palaute tuli eri päiväkodista kuin palautelomakkeella saatu palaute. Eli palautetta saatiin yhteensä kahdesta eri päiväkodista. Toisesta kirjallisesti lomakkeella ja toisesta suullisesti.

Palautelomakkeeseen tulleessa vastauksessa satukirjan helppokäyttöisyyttä ja lasten kiinnostusta koskeviin väittämiin oli vastattu ”jokseenkin samaa mieltä” ja loppuihin väittämiin ”täysin samaa mieltä”. Lomakkeen avoimeen kohtaan oli myös kirjoitettu

palautetta, joka käsitellään seuraavaksi yhdessä havainnointikäynnillä saadun suullisen palautteen kanssa.

Palautelomakkeen avoimenkohdan palautteessa sekä havainnointikäynnin suullisessa palautteessa molemmissa nostettiin esille tarinan tekstin katkeaminen muutamassa kohdassa satukirjaa. Toisessa palautteessa mainittiin myös parista tarinoissa esiintyneestä pienestä epäjohtonmukaisuudesta, jotka huomattiin myös havainnointikäyneillä. Nämä edellä mainitut seikat korjattiin pian palautteen saamisen jälkeen.

Molemmissa palautteissa nostettiin esille myös peruuttamismahdollisuuden puuttuminen tietyissä kohdissa. Toisessa palautteessa oli nostettu esille se, ettei alkuvalikkoon päässyt takaisin tarinan aloittamisen jälkeen kuin lukemalla tarinan loppuun. Toisessa palautteessa taas olisi toivottu peruutusmahdollisuutta valintatilanteissa, jotta voisi heti katsoa mitä olisi tapahtunut, jos olisi valinnut toisin.

Muita esille nostettuja kehittämiskohteita, jotka esiintyvät vain toisessa saaduista palautteista, olivat tarinoissa käytetty kieli, päähenkilön nimi, tähtiefektin, värilliset valintapainikkeet ja kuvitus. Palautteessa toivottiin, että tarinat muutettaisiin kokonaan kirjakielisiksi, sillä osa hahmojen repliikeistä on kirjoitettu puhekielellä. Rolien-nimi koettiin hankalaksi etenkin pienempien eli 3-vuotiaiden lasten keskuudessa. Tähtiefekti koettiin huomiota vieväksi ja toivottiin ettei ”oikeaa” ratkaisua olisi ennalta määriteltä. Tähän liittyi myös se, ettei kaikki tarinoissa tapahtuvat ratkaisut ja seuraukset tukeneet kyseisen päiväkodin tapoja. Lapsien osallistamisen parantamiseksi toivottiin värillisiä valintanappuloita valintatilanteisiin. Yhdessä palautteessa kuvituksen ilmeet oli koettu myös epäselviksi ja lapset saattoivat tulkita hahmon vihaiseksi vaikkei tämä välttämättä ollutkaan.

Kehuja satukirja sai tarinoiden teemoista, sillä niitä pidettiin lapsille samaistuttavina jokapäiväisinä tilanteina sekä käytännönläheisinä. Tarinat olivat synnyttäneet keskusteluja, joissa tarinan tapahtumia oli pystytty peilaamaan omaan ryhmään. Tarinat sovellusmuodossa oli koettu myös hyväksi välineeksi tunnetaitojen ja mediakasvatuksen käsittelyyn. Toisessa palautteessa satukirjan kuvituksesta oli tykätty ja se oli koettu lapsia miellyttäväksi.

7 POHDINTA

Saamamme palautteen ja omien kokemustemme pohjalta koemme, että onnistuimme luomaan uuden lapsia kiinnostavan työväliseen, joka mahdollisesti tukee sosiaalisten taitojen ja tunnetaitojen oppimista. Täten opinnäytetyölle asetetut tavoitteet toteutuivat.

Satukirjan luominen aloitettiin aika lailla tyhjästä, joten se on tavallaan ensimmäinen ja kokeellinen versio, joka ei ole täydellinen. Saadun palautteen avulla satukirjasta on kuitenkin helppo löytää kehittämisen kohteita. Tällaisia kehittämisen kohteita ovat tähtiefekti, päävalikkoon paluun mahdollistaminen tarinan aikana ja peruuttamismahdollisuuden muokkaaminen. Tähtiefekti, joka oli tarkoitettu kannustukseksi, herätti tunteita aikuisissa ilmeisesti tilanteissa, joissa he kokivat sen olevan väärässä vastausvaihtoehdossa. Jotkut kokivat tähtiefektin myös vievän liikaa lasten huomiota. Ratkaisuna tähän ongelmaan voisi olla tähtiefektin poistaminen tai sitten siitä voitaisiin tehdä sellainen elementti, jonka aikuinen voisi itse asettaa haluamiinsa vaihtoehtoihin. Tarinoihin pitäisi myös lisätä jokin kuvake tai vastaava, joka mahdollistaisi pääsyn takaisin päävalikkoon myös kesken tarinan eikä vain tarinan lopussa. Tarinoissa on tällä hetkellä osittainen peruutus mahdollisuus, eli tarinan ”sivuja” voi selata edestakaisin viimeisimpään valintatilanteeseen asti, jonka jälkeen ei ole enää mahdollista palata tarinassa taaksepäin. Tarinoihin voisi lisätä mahdollisuuden palata takaisin valintatilanteeseen, kun tehdyn valinnan seuraukset on ensin käyty tarinassa läpi. Näin eri valintojen seuraukset voisi käydä läpi ilman, että tarvitsee lukea koko tarinaa uudelleen alusta. Tällainen ratkaisu voi toisaalta tehdä tarinasta myös vaikeampiselkoisen. Toisaalta taas eri vaihtoehtojen läpikäyminen saattaa jollekulle helpottaa syy-seuraus-suhteiden hahmottamista.

Muita kehittämissideoita satukirjaan olisivat käyttöohjeiden selkeämpi esillepano ja satujen sisältöön liittyvien lyhyiden kuvausten lisääminen tarinavalikkoon. Satukirjan testausvaiheessa kaikki testaajat eivät olleet löytäneet ohjeita satukirjan käyttöön, joten esimerkiksi keskustelujen apukysymyksiä ei ollut huomattu. Ratkaisuna tähän voisi olla ohjeiden selkeämpi esillepano alkuvalikossa tai ensimmäisen tarinan muuttaminen niin, että siihen lisättäisiin ohjeistus tarinan yhteyteen. Tarinavalikkoon voisi

myös lisätä lyhyet kuvaukset tarinoista tai esimerkiksi maininnat tarinassa esiintyvistä teemoista, jotta satukirjaa lukeva aikuinen osaa orientoitua tarinan tapahtumiin. Idea satujen lyhyistä kuvauksista heitettiin ilmaan satukirjan koodausvaiheessa, mutta siihen ei silloin osattu tarttua.

Saamastamme palautteesta sekä tekemistämme havainnoista pystyy päättämään, että eri ihmiset tulkitsevat tekemiämme tarinoita eri tavoin ja toisinaan myös eri lailla kuin miten me olimme ne ajatelleet. Sen lisäksi kaikki tarinoissa esiintyvät ratkaisut ja seuraukset heijastavat meidän ajattelumaailmaamme eivätkä vastanneet jokaisen päiväkodin tapoja. Tällaisissa tilanteissa haluaisimme korostaa aikuisen asemaa moraalisen tiedon välittäjänä, sillä heillä on kyky selittää lapselle, että tarinassa jokin asia on tehty toisin ja miten heidän päiväkodissaan tilanteessa toimitaan. Toisaalta voidaan myös kyseenalaistaa sitä, voiko tällaisia opetustarkoituksessa kehitettyjä tarinoita luoda etukäteen valmiiksi, sillä yhtenevää universaalia tapaa toimia tietyssä tilanteessa tuskin on.

Satukirjasta saatu palaute oli erittäin arvokasta projektin kannalta. Koimme kuitenkin, että palautteen määrä suhteessa haastattelujen määrään jäi vähäiseksi. Alkuhaastattelun ja satukirjan testauksen välinen aika oli noin puolivuotta. Tähän puolenvuoden jaksolle sattui myös kesäkausi, joka monesti merkitsee päiväkodeissa muutoksia lapsiryhmissä. Päiväkodeissa myös tapahtuu henkilökuntamuutoksia. Henkilökunnan vaihtuessa on mahdollista, että yhteistyön alkuvaiheessa mukana olleet henkilöt eivät ole enää jatkamassa yhteistyötä projektin loppuvaiheessa. Uusilla työntekijöillä voi myös olla kynnys lähteä mukaan kesken projektin eivätkä he välttämättä ole motivoituneita jatkamaan muiden aloittamaa yhteistyötä. Koemme, että nämä seikat ovat saattaneet vaikuttaa saamiemme palautteiden määrään. Päiväkodit itse vetosivat arjen kiireellisyyteen ja hektisyyteen, mikä on täysin ymmärrettävää.

Aikaa tähän opinnäytetyöprojektiin kului paljon arvioitua enemmän. Aikataulun venymiseen vaikutti suurimmaksi osaksi oma henkilökohtainen elämämme ja työmäärän suuruus. Yhteistyö eri tahojen kanssa onnistui pääsääntöisesti mutkattomasti.

Tämä opinnäytetyö, ja uuden opetusvälineen kehittäminen osana sitä, oli meille molemmille mielenkiintoinen sekä uudenlainen kokemus, joka avasi myös omanlaisensa

näkökulman pedagogiseen toimintaan. Oli hienoa päästä toteuttamaan omaa ideaa osana opinnäytetyötä ja luoda samalla jotakin uutta. Satukirjamme herättämä mielenkiinto lisäsi myös uskoa siihen, että loimme jotakin hyödyllistä. Teoriapohjan kerääminen kartutti myös omaa tietämystämme sosiaalsiin taitoihin ja tunnetaitoihin liittyen. Saimme kuitenkin huomata, että valitsemamme kohderyhmän lasten sosiaalisista taidoista ja tunnetaidoista löytyi yllättävän vähän tietoa kirjallisuudesta. Alle 3-vuotiaiden kehityksestä sekä kouluikäisten sosiaalisista taidoista löytyi kirjallisuutta ja tutkimuksia, muttei juurikaan 3-6-vuotiaista. Tämä seikka osittain pakotti meidän teoriaosuutemme pysymään hyvin yleisellä tasolla.

Yhteistyö täysin eri alan asiantuntijoiden kanssa oli meidän puolestamme positiivinen kokemus ja helpotti suuresti meidän ideamme toteuttamista konkreettisessa muodossa. Tiedon ja ideoiden vaihtaminen projektin aikana kävi meidän mielestämme helposti sekä nopeasti WhatsAppin välityksellä. Yhteistyö toi myös uutta positiivista näkökulmaa ja kokemusta moniammatilliseen yhteistyöhön.

Tämän opinnäytetyön yhteydessä tehty sovellus on yleisesti ladattavissa Google Play Kaupasta kenen tahansa käyttöön. Opinnäytetyömme tilaaja on osoittanut kiinnostusta satukirjasovelluksen jatkokäytölle ja me aiomme käyttää satukirjaa työvälineenä omassa työelämässämme. Muutoin sovelluksen tulevaisuus ja sen idean jatkokehittäminen ovat vielä avoimena.

LÄHTEET

Andersson, B. 2006. Sosiaaliset tarinat ja sarjakuvitettu keskustelu. Jyväskylä: Haukkaranta (Haukkarannan koulu).

Caldarella, P. & Merrell, K. 1997. Common Dimensions of Social Skills of Children and Adolescents: A Taxonomy of Positive Behaviors. *School Psychology Review* 2, 266-267.

Heikura-Pulkkinen, U. & Kujanpää, S. 2006. Sosiaaliset kuvatarinat. Jyväskylä: Haukkaranta (Haukkarannan koulu).

Jääskinen, A. & Pelliccioni, S. 2017. Mitä sä rageet? Lapsen ja nuoren tunnetaitojen tukeminen. Helsinki: Lasten keskus ja Kirjapaja Oy

Keltikangas-Järvinen, L. 2010. Sosiaalisuus ja sosiaaliset taidot. Helsinki: WSOY.

Keltikangas-Järvinen, L. 2012. Pienen lapsen sosiaalisuus. Helsinki: WSOY.

Kosola, S., Moisala, M. & Ruokoniemi, P. 2019. Lapset, nuoret ja älylaitteet – taiten tasapainoon. Helsinki: Duodecim.

Kulmala, M. 2017. Tuttu tunne – tunneopas. Aivoliitto ry.

Kärkkäinen, K. 2017. Vahvista lasta. Helsinki: Duodecim.

Mannerheimin Lastensuojeluliiton www-sivut. 2020. Viitattu 5.1.2020

<https://www.mll.fi/tehtavat/toisen-kunnioittaminen-empatiataidot/>

NASP:n www-sivut. 2019. Viitattu 30.12.2019. <https://www.nasponline.org/>

Opetushallitus, 2019. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2018. Helsinki. Viitattu 17.3.2020 https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/varhaiskasvatussuunnitelman_perusteet.pdf

Opetushallituksen www-sivut. 2020. Viitattu 24.2.2020. <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/mita-varhaiskasvatus>

Salmivalli, C. 2005. Kaverien kanssa: Vertaissuhteet ja sosiaalinen kehitys. Jyväskylä: PS-kustannus.

HAASTATTELULOMAKE

Kokemuksia sosiaaliin- ja tunnetaitoihin kohdistuvista haasteista päiväkodin arjessa

(Haastatteluun osallistuu päiväkodin henkilöstöä yli 3-vuotiaiden lasten ryhmistä).

Päiväkoti: _____ Haastattelun pvm: _____

Ryhmä: _____

Millaisia tunnetaitoihin liittyviä haasteita lapsiryhmässä on esiintynyt?

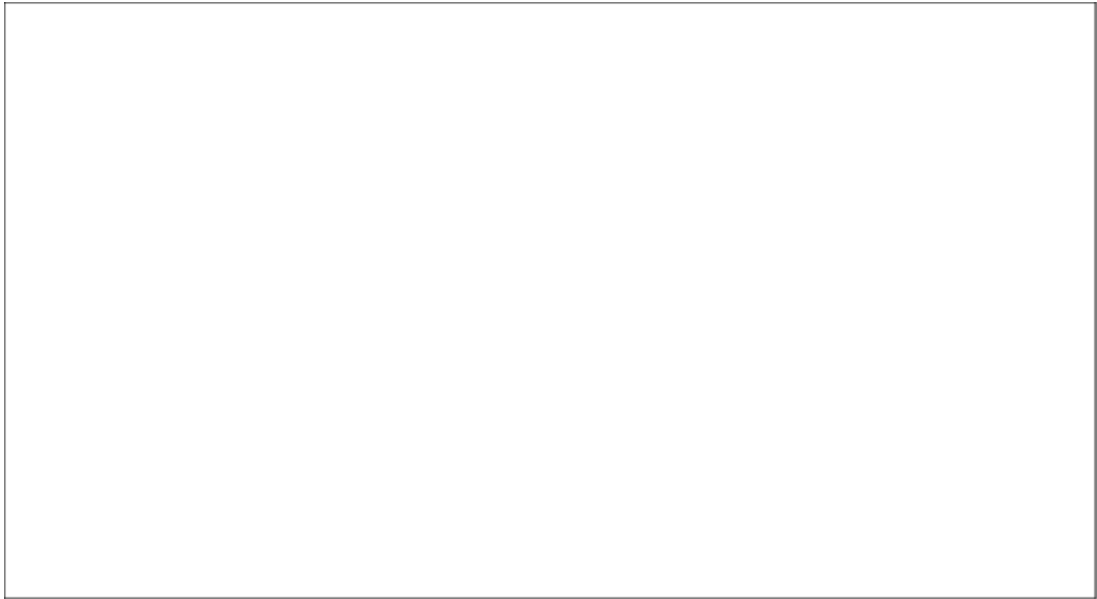
Esimerkki: itsehillintä, tunteiden ilmaiseminen, tunneherkkyys

Millaisissa kaverin kanssa tapahtuvissa tilanteissa esiintyy haasteita (sosiaaliset taidot)?

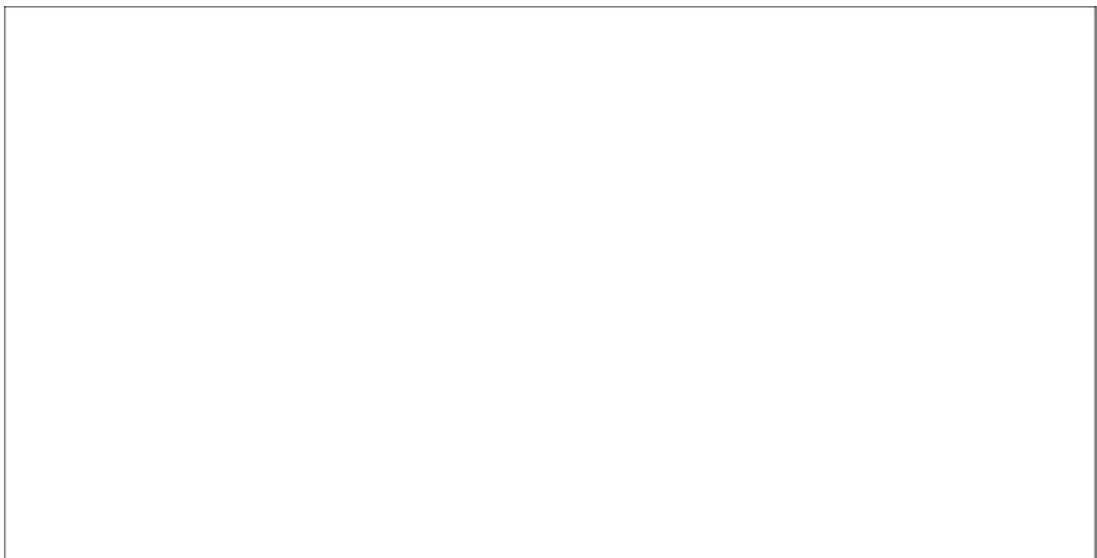
Esimerkki: käytöstavat, toisen huomioiminen

Millaisia keinoja ryhmässä on käytetty näiden haasteiden selvittämiseen?

Esimerkki: tilanteiden läpikäyminen, keskustelu lasten kanssa



Millaisia työvälineitä ryhmässä on käytössä sosiaalisten- ja tunnetaitojen opettamiseen?



Tarinat soveltuvat meidän lapsiryhmässämme esiintyviin sosiaalisten- ja tunnetaitojen haasteisiin: *

1 2 3 4 5

Täysin erimieltä Täysin samaamieltä

Satukirja toimii apuvälineenä keskusteltaessa sosiaalisista- ja tunnetaidoista lasten kanssa: *

1 2 3 4 5

Täysin erimieltä Täysin samaamieltä

Lapset vaikuttivat kiinnostuneilta satukirjasta: *

1 2 3 4 5

Täysin erimieltä Täysin samaamieltä

Vapaa sana

Risut, ruusut ja muut kommentit mitä haluaisit kertoa (Esimerkiksi: Piditkö erityisesti jostain? Jäikö jotain mielestäsi puuttumaan? Koitko jonkin asian ongelmalliseksi, hankalaksi tai onnistuneeksi?):

Oma vastauksesi

LÄHETÄ