

LEIKISTI VAI OIKEESTI?

TOIMINTATERAPEUTIN SAAMA TIETO LAPSEN KUVITTEELLISEN LEIKIN ARVIOINNISTA
SIP-DC-ARVIOINTIMENETELMÄLLÄ

Mari Kesti & Minna Kouri
Opinnäytetyö
Syksy 2012
Toimintaterapian koulutusohjelma
Oulun seudun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun seudun ammattikorkeakoulu
Toimintaterapian koulutusohjelma, toimintaterapeutti

Tekijät: Mari Kesti & Minna Kouri

Opinnäytetyön nimi: Leikisti vai oikeesti? Toimintaterapeutin saama tieto lapsen kuvitteellisen leikin arvioinnista SIP-DC-arviointimenetelmällä

Työn ohjaajat: Ulla-Maija Seppänen & Pirjo Lappalainen

Työn valmistumislukukausi ja –vuosi: Syksy 2012

Sivumäärä: 49 + 8

Kuvitteellinen leikki on tärkeä osa lapsen kehitystä. Kuvitteellinen leikki vaikuttaa kehityksen kaikkiin osa-alueisiin. Sen vaatimia toiminnallisia osatekijöitä ovat kognitiiviset, sosiaaliset ja emotionaaliset taidot. Leikkiessään kuvitteellista leikkiä muiden lasten kanssa lapset käyvät läpi elämän sosiaalisia rooleja, ja tulevat sitä kautta tietoisiksi käyttäytymisen normeista ja säännöistä. Kuvitteellinen leikki mahdollistaa lasta toimimaan erilaisissa tilanteissa. Lapsi oppii pois itsekeskeisestä ajattelusta, huomioimaan ympäristön ja ymmärtämään muiden näkökulmia asioihin. Kuvitteellisen leikin arvioinnin kautta saadaan kattavaa kokonaistietoa lapsen kehityksestä.

Kun toimintaterapeutti arvioi lapsen toimintaa, täytyy määrittää, ovatko toiminnan rajoitteet riippuvaisia ensisijaisesti lapsen sisäisistä kyvyistä vai ulkoisista ympäristön tekijöistä. Toimintaterapeutti aloittaa lapsen arvioinnin ottamalla selvää lapsen osallistumisen tasoista päivittäisissä toiminnoissa perheen, ikätovereiden tai muiden henkilöiden kanssa. Hyvä toimintaterapian arviointikäytäntö ottaa huomioon lapsen yksilölliset arjen tarpeet ja on perhekeskeistä. Lapsi perheineen ja toimintaterapeutti ovat kumppanuussuhteessa toimintaterapiaprosessin eri vaiheissa.

Tämän laadullisen tutkimuksen tehtävänä on kuvata toimintaterapeutin kokemuksia kuvitteellisen leikin arvioinnin merkityksestä sekä perheen ja kehitysvammaisuuden erityispiirteiden huomioonottamisesta kuvitteellisen leikin arvioinnissa. Tutkimuksen tarkoituksena on selvittää, millaista tietoa toimintaterapeutti saa arvioidessaan lapsen kuvitteellista leikkiä SIP-DC-arviointimenetelmällä.

Tutkimusaineisto kerättiin haastatteleamalla toimintaterapeutteja. Tutkimustulosten pohjalta voidaan todeta kuvitteellisen leikin arvioinnin olevan tärkeä osa arviointiprosessia lasten toimintaterapiassa. Tutkimusaineistossa tuli esille se, kuinka leikki tuo hyvin esille lapsen luontaiset kyvyt ja tavan toimia. Yksi tärkeimmistä tutkimustuloksista nousseista seikoista on, että odotukset lapsen toimintaa kohtaan ovat realistiset. On siis tärkeää, että lapselta ei odoteta liikaa eikä liian vähän niin arviointitilanteessa kuin arjessakaan. Lapsen leikin toiminnallinen taso on aina huomioitava arvioinnissa. Tutkimustuloksissa korostui lapsen lähipiirin merkitys; on tärkeää, että lapsen vanhemmat saadaan mukaan terapiaprosessiin, jotta taitojen siirtyminen arkeen mahdollistuu. Tällaisesta tutkimuksesta hyötyvät toimintaterapeuttien lisäksi myös sosiaali- ja terveysalan opiskelijat sekä vanhemmat, joiden lapsilla on kehityshaasteita kuvitteellisessa leikissä.

Asiasanat: arviointi, lapsuus, leikki, toimintaterapia, vanhemmat

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree Programme in Occupational Therapy

Authors: Mari Kesti & Minna Kouri

Title on Thesis: Information Acquired by Occupational Therapist of Child's Symbolic Play Assessment Done by SIP-DC Method

Supervisors: Ulla-Maija Seppänen & Pirjo Lappalainen

Term and year when thesis was submitted: Fall 2012 Number of pages: 49 + 8 appendix pages

Symbolic play influences every aspect of a child's development. It requires occupational components such as cognitive, social and emotional skills. During the symbolic play a child learns the social roles of life and becomes aware of the rules and norms of behaviour. A child learns how to react in various situations, begins to understand different points-of-view and becomes less self-centred through a deeper understanding of the surroundings.

The purpose of our thesis was to describe an occupational therapist's experiences of the relevance of symbolic play assessment and how the family and the special characteristics of mentally disabled children were taken into account in the assessment process. The aim of our study was to examine what kind of information an occupational therapist gained while assessing a child's symbolic play by using SIP-DC Assessment Method.

Our study was qualitative. The material was collected through interviewing an occupational therapist working with mentally disabled children. The material was analyzed using the method of content analysis.

The results of the study confirmed that the assessment of symbolic play is an important part in the process of occupational therapy providing comprehensive information about the child's development. On the basis of the data it was evident that the symbolic play reflects the child's natural abilities and preferred actions. One of the key points found was to emphasize the importance of realistic expectations when evaluating the activities of a child and to take the developmental age into account. It was found important that the whole family would understand the importance of improving the child's play skills in the home environment. It was also found that child's mental disability did not affect the assessment, and it is more important to focus on the level of the play than on his/her possible disability.

While using SIP-DC Assessment Method an occupational therapist gains comprehensive knowledge of the level of child's symbolic play. Thus the occupational therapist can provide information of the child's level of play to the parents. Later it could be useful to examine how occupational therapy intervention impacts the development of symbolic play from the occupational therapist's point of view.

Keywords: assessment, childhood, play activity, occupational therapy, parents

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ.....	2
ABSTRACT	3
1 JOHDANTO.....	6
2 TOIMINTATERAPIA	8
3 LEIKKI	11
3.1 Kuvitteellinen leikki	12
3.2 Kuvitteellisen leikin kehitys	13
3.3 Kuvitteellisen leikin merkitys lapsen kehitykselle.....	14
4 LEARN TO PLAY -MENETELMÄ.....	16
4.1 SIP-DC – kuvitteellisen leikin arviointimenetelmä.....	16
4.2 Arvioitavat osa-alueet	17
4.3 Arviointimenetelmän luotettavuus	18
5 TUTKIMUSTEHTÄVÄ JA TARKOITUS.....	20
6 TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN	21
6.1 Tutkimusmetodologia.....	21
6.2 Tiedonantaja.....	22
6.3 Aineistonkeruu.....	22
6.4 Aineiston analyysi.....	23
7 TUTKIMUSTULOKSET.....	25
7.1 SIP-DC-arviointimenetelmällä saatu tieto kuvitteellisesta leikistä	25
7.2 Kehitysvammaisuuden erityispiirteiden huomioonottaminen kuvitteellisen leikin arvioinnissa	27
7.3 Perheen huomioonottaminen kuvitteellisen leikin arvioinnissa	28
8 KESKEISTEN TULOSTEN TARKASTELU JA JOHTOPÄÄTÖKSET	30
8.1 SIP-DC-arviointimenetelmällä saatu tieto lapsen kuvitteellisen leikin arvioinnista.....	30
8.2 Lapsen leikin tason kehityksen huomioonottaminen leikin arvioinnissa	33
8.3 Perhekeskeisyys kuvitteellisen leikin arvioinnissa	35
8.4 Johtopäätökset	36
9 TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUS JA EETTISYYS	39
10POHDINTA.....	41

LÄHTEET	43
LIITTEET	49

1 JOHDANTO

Nykyajan lapset käyttävät entistä enemmän aikaa erilaisten digitaalisten pelien pelaamiseen. Digitaalisilla peleillään tarkoitetaan yleisesti tietokoneella, matkapuhelimella tai pelikonsolilla pelattavia pelejä. Lasten mediabarometri 2010 -tutkimuksen mukaan 5–6-vuotiaista lapsista 41 prosenttia pelaa digitaalisia pelejä vähintään kerran viikossa. Digitaalisten pelien parissa viettää vähintään kerran viikossa aikaansa 75 prosenttia 7–8-vuotiaista lapsista. Digitaalisten pelien pelaaminen alkaa yleistyä pojilla jo nelivuotiaana ja tytöillä viisivuotiaana. (Suoninen 2011, 32.) Koska lapset viettävät pienestä pitäen paljon aikaansa digitaalisten pelien ja tietokoneiden parissa, on mielestämme riskinä leikkimisen, leikkitaitojen ja sosiaalisten tilanteiden vähentyminen.

Kuvitteellinen leikki on tärkeä osa lapsen kehitystä. Alle kouluikäiset lapset käyttävät paljon aikaa ja energiaa kuvitteellisen leikin toimintoihin. Kuvitteellinen leikki sisältää sekä symbolisen että tavanomaisen mielikuvituksellisen leikin. Tavanomainen mielikuvitusleikki on leikkiä, joka heijastaa todellisuutta. Lapsi voi esimerkiksi laittaa nukan sänkyyn ja leikkiä, että se nukkuu. Kuvitteellinen leikki on kaikista haastavin ja kehittynein leikin muoto 1½–7-vuotiailla lapsilla. (Stagnitti 2004, 106–107.)

Kuvitteellinen leikki vaikuttaa kehityksen kaikkiin osa-alueisiin. Sen vaatimia toiminnallisia osatekijöitä ovat kognitiiviset, sosiaaliset ja emotionaaliset taidot. Kognitiivisia taitoja, joita kuvitteellinen leikki vaatii, ovat muun muassa tarkkaavaisuuden suuntaaminen, keskittyminen, muisti ja kuvittelu. Leikkiessään kuvitteellista leikkiä muiden lasten kanssa lapset käyvät läpi elämän sosiaalisia rooleja, ja tulevat sitä kautta tietoisiksi käyttäytymisen normeista ja säännöistä. Kuvitteellinen leikki mahdollistaa lasta toimimaan erilaisissa tilanteissa. Lapsi oppii pois itsekeskeisestä ajattelusta, huomioimaan ympäristön ja ymmärtämään muiden näkökulmia asioihin. (Stagnitti 2004, 108.)

Toimintaterapia perustuu lasten vuorovaikutuksen, toimintojen ja ympäristöjen havainnointiin ja tukemiseen. Toimintaterapeutti aloittaa lapsen arvioinnin ottamalla selvää lapsen osallistumisen tasoista päivittäisissä toiminnoissa perheen, ikätovereiden tai muiden henkilöiden kanssa. Toimintaterapeutin tulee selvittää lapsen toimintakykyä useissa eri ympäristöissä saadakseen siitä realistisen kuvan. Kun toimintaterapeutti arvioi lapsen toimintaa, täytyy määrittää, ovatko toiminnan rajoitteet riippuvaisia ensisijaisesti lapsen sisäisistä kyvyistä vai ulkoisista ympäristön tekijöis-

tä. (Case-Smith, Richardson & Schultz-Krohn 2005, 2–3.) Toimintaterapiaprosessi koostuu neljästä toimintaterapian ydinprosessista, joiden avulla toimintaterapeutti työskentelee. Ydinprosessit ovat minän terapeuttinen käyttö, yksilön mahdollisuuksien, taitojen ja tarpeiden arviointi, toiminnan analyysi ja sovellus sekä ympäristön analyysi ja sovellus. (Hagedorn 2000, 17.)

Esitimme kuvitteellista leikkiä ja sen arviointia toimintaterapiassa käsittelevän valmistavan seminaarityöemme toukokuussa 2011. Koemme aiheen ajankohtaiseksi ja tärkeäksi, koska leikki kuuluu oleellisesti lapsen toimintaan ja kehitykseen riippumatta aikakaudesta tai kulttuurista. Esitimme seminaarityössämme tiedonantajamme käyttämän Learn to Play -menetelmän keskittymisen SIP-DC-arviointiosioon, koska työemme painottuu arviointiin. SIP-DC-arviointimenetelmää käytetään arvioimaan lapsen kuvitteellista leikkiä. Lapsen leikin aikana spontaanisti käyttämät leikkitaidot osoittavat hänen kuvitteellisen leikkinsä tason. (Stagnitti 1998, 1,12.)

Tiedonantajamme tutkimuksessamme toimi lasten parissa työskentelevä toimintaterapeutti. Kriteerinä tiedonantajan valinnalle pidimme toimintaterapeutin tutkintoa ja kokemusta lasten kuvitteellisen leikin arvioinnista toimintaterapiassa. Tämän vuoksi hänen valintansa tiedonantajaksi tuntui luontealta. Aineisto kerättiin haastattelemalla tiedonantajaa kaksi kertaa. Saatu aineisto analysoitiin, ja sen pohjalta koottiin tutkimustulokset ja johtopäätökset.

Tutkimuksesta hyötyvät aiheesta kiinnostuneet toimintaterapeutit sekä toimintaterapian opiskelijat. Koemme, että työstä voivat hyötyä myös vanhemmat, joiden lapsella on kehityshaasteita kuvitteellisessa leikissä. Toivomme, että työemme selkeyttää kuvitteellisen leikin kokonaisvaltaisuuden merkityksen lapsen kehitykselle.

Laadullisen tutkimuksemme **tehtävänä** on kuvata toimintaterapeutin kokemuksia kuvitteellisen leikin arvioinnin merkityksestä sekä perheen ja kehitysvammaisuuden erityispiirteiden huomioonottamisesta kuvitteellisen leikin arvioinnissa. Tutkimuksemme **tarkoituksena** on selvittää, millaista tietoa toimintaterapeutti saa arvioidessaan lapsen kuvitteellista leikkiä.

2 TOIMINTATERAPIA

Toimintaterapia on asiakaskeskeistä kuntoutusta, jossa keskitytään terveyden ja hyvinvoinnin edistämiseen ja ylläpitämiseen toiminnan kautta. Toimintaterapiassa huomioidaan asiakkaan toiminnallisen suoriutumisen alueet, jotka ovat toimintoja, joita asiakas tarvitsee suoriutuessaan arjen toiminnoistaan. Toiminnot luokitellaan itsestä huolehtimisen, tuottavuuden ja vapaa-ajan toimintoihin. Toimintaterapeutit muokkaavat yhteistyössä asiakkaan tämän toimintaa siten, että se on asiakkaalle tarkoituksenmukaista, merkityksellistä ja mahdollistaa maksimaalisen osallistumisen. (Ks. Creek 2010, 26; ks. World Federation of Occupational Therapists, hakupäivä 12.10.2011.)

Toimintaterapiaprosessi alkaa alkuarvioinnilla. Sen tarkoituksena on kartoittaa asiakkaan senhetkiset taidot, valmiudet, mielenkiinnonkohteet ja kehittämishaasteet. Arviointimenetelminä voidaan käyttää esimerkiksi havainnointia, haastattelua, standardoituja testejä, itsearviointimenetelmiä ja toiminnallisia menetelmiä. Alkuarvioinnista saatujen tietojen kautta selviää asiakkaan mahdollinen tarve toimintaterapialle. Toimintaterapiainervention päätarkoituksena on auttaa asiakasta saavuttamaan tarvitsemiaan taitoja ja valmiuksia, jotka lisäävät hänen kykyään selviytyä ikäkautensa kehitystehtävistä. Interventio voidaan toteuttaa yksilö- ja/tai ryhmäterapiana. Intervention päätyttyä asiakkaan tilanne arvioidaan uudelleen, ja tarpeen mukaan interventiota voidaan jatkaa. (Flanigan 2001, 159–160, 164.)

Toimintaterapeutti pohjaa työnsä teoreettiseen ja tutkittuun tietoon. Mallit ja viitekehykset yhdistävät teoriaa ja käytännön toimintaa sekä arviointiin että terapiaan. Toimintaterapia-asiakkaiden tarpeet terapian suhteen vaihtelevat asiakaskohtaisesti. Tämän vuoksi toimintaterapeuteilla tulee olla käytettävissään lukuisia erilaisia malleja ja viitekehyksiä. Eri mallit ja viitekehykset on kehitetty antamaan vastauksia erilaisiin tarpeisiin – yksi malli voi antaa vastauksia esimerkiksi kognitioon ja toinen motoriikkaan liittyviin haasteisiin. (Ks. Kielhofner 2004, 73–78.)

Lapsen toiminnan arviointi toimintaterapiassa

Arvioidakseen lapsen toiminnallista suoriutumista kokonaisvaltaisesti toimintaterapeutin tulee ottaa huomioon lapsen tilanteen ainutlaatuisuus, toiminnan vaatimukset, fyysiset, kognitiiviset ja

psykososiaaliset tekijät. Arviointiin vaikuttavat myös kodin, koulun ja yhteisön ympäristöt. (Stewart 2005, 218.)

Arviointi sisältää systemaattista tiedonkeruuta ja analysointia, jotka ohjeistavat interventiosuunnitelman kehittymistä. Arvioinnissa käytetään standardoituja ja standardoimattomia menetelmiä, joiden avulla saadaan oleellista tietoa lapsen kyvyistä, suoriutumisesta ja vuorovaikutuksesta lapsen taitojen ja ympäristön vaatimusten välillä. (Case-Smith, Richardson & Schultz-Crohn 2005, 5.) Standardoiduilla arviointimenetelmillä on tavoitteena saada mahdollisimman yhtenäinen ja johdonmukainen arviointi riippumatta arvioijasta. Näihin menetelmiin on kehitetty tavat, joilla arviointi tulee suorittaa. Ne sisältävät muun muassa arviointivälineet, ohjeenannon ja pisteytyksen. Monet standardoidut arviointimenetelmät vaativat käyttäjäkoulutuksen. Ei-standardoiduilla menetelmillä tarkoitetaan strukturoituja ja strukturoimattomia arviointimenetelmiä. Strukturoimattomia menetelmiä ovat vapaat havainnointi- ja haastattelutilanteet. Strukturoidun menetelmän luotettavuutta lisää, jos menetelmä perustuu toimintaterapian teoreettiseen viitekehykseen. (Karhula, Heiskanen, Juntunen, Kanelisto, Kantanen, Kanto-Ronkanen & Lautamo 2010, 14.)

Havainnointi on tärkeä osa arviointiprosessia toimintaterapeutin arvioidessa asiakkaan toimintaa. Havainnoinnilla on aina kohde, josta toimintaterapeutti haluaa lisää tietoa havainnoinnin kautta. Havainnoinnin aikana toimintaterapeutti saa käyttöönsä monenlaista tietoa, josta hänen on osattava valikoida asetetun tavoitteen kannalta tarpeellinen. (Hagedorn 2000, 114.) Moseyn (1986, 308) mukaan toimintaterapeutin tulisi olla mahdollisimman huomaamaton toimiessaan havainnoijana, jotta hän ei vaikuta asiakkaaseen tai asiakkaan reaktioihin. Havainnoinnin kautta toimintaterapeutilla on mahdollisuus saada paikkaansa pitävää, luotettavaa ja yksityiskohtaista tietoa asiakkaan toiminnan lisäksi myös ympäristöstä ja sen vaikutuksesta toimintaan (Ananthan, Chiu, Miller & Quake-Rapp 2008, 207).

Toimintaterapiassa kiinnostuksenkohteena on lapsen merkityksellinen ja tarkoituksenmukainen toiminta hänen omassa ympäristössään. Lapsen toiminnat, eli itsestä huolehtiminen, kotielämä, vapaa-aika, leikki ja lepo, muodostavat elämän eri alueet, joista muodostuu tasapainoisen elämän kokonaisuus. Toimintaterapia-arvioinnin tärkeitä alueita toiminnassa ja ympäristössä on rajoitteita sisältävien tekijöiden selvittäminen yhteistyössä lapsen sekä hänen läheistensä kanssa. (Ks. Karhula ym. 2010, 8.)

Hyvässä toimintaterapian arviointikäytännössä otetaan huomioon lapsen yksilölliset arjen tarpeet ja perhekeskeisyys. Lapsi perheineen ja toimintaterapeutti ovat kumppanuussuhteessa toimintaterapiaprosessin eri vaiheissa. Perhekeskeisen toimintaterapia-arvioinnin kautta otetaan huomioon perheen näkemys, vastataan lapsen yksilöllisiin tarpeisiin ja voidaan yhdistää arvioinnin tulokset myös päivittäiseen elämään. (Ks. Karhula ym. 2010, 10.)

Toimintaterapia-arvioinnissa käytetään asiakaskeskeisiä menetelmiä, jotka ovat näyttöön perustuvia ja jotka on todettu kliinisen kokemuksen kautta käyttökelpoisiksi. Arviointimenetelmien valinta tapahtuu asiakaslähtöisesti. Käytettäviä menetelmiä ovat esimerkiksi toiminnan havainnointi, haastattelu, itsearviointi ja erilaiset standardoidut tai strukturoidut arviointimenetelmät. Käytettävien arviointimenetelmien perusteella on voitava vastata arviointilähetteen. (Ks. Karhula ym. 2010, 17.)

Arvioinnin pohjalta toimintaterapeutti muodostaa käsityksen lapsen toimintakyvystä ottaen huomioon myös perheen näkökulman ja suosittelee mahdollisia jatkotoimenpiteitä. Arviointitietoa käytetään toimintaterapian intervention tavoitteiden asettamisessa ja terapian tuloksellisuuden arvioinnissa. (Ks. Karhula ym. 2010, 18.)

3 LEIKKI

Leikki on vaikeasti määriteltävä käsite, koska sitä tukevat lukemattomat eri näkökulmista nousevat teoriat (ks. Parham 2008, 3, 7). Leikki on lapsen sisäisesti motivoitunutta, vapaaehtoista toimintaa, jota esiintyy koko elämän ajan (ks. Lyytinen & Lautamo 2004, 199). Sitä esiintyy ennakoitusti, sattumanvaraisesti ja/tai mahdollisuuksien mukaan. Leikkiä esiintyy erilaisissa konteksteissa ja se voi olla monien virikkeiden lopputulos. Lapset voivat esimerkiksi kävelyllä ollessaan löytää muovipullon ja alkaa potkia sitä eteenpäin tiettyjen sääntöjen mukaisesti. Säännöt muokautuvat sen tiedon mukaan, mitä lapsilla on ennalta erilaisten pelien säännöistä. (Sturges 2009, 23.)

Lapsilla on luontainen pyrkimys leikkiä fyysisistä tai psyykkisistä rajoitteista huolimatta (Lyytinen & Lautamo 2004, 204). Leikki on lapsen ominainen tapa harjoitella vuorovaikutussuhteita ja –tapoja. Se tarjoaa lapselle mahdollisuuden harjoitella rooleja, saada palautetta ja tarkkailla, miten muut toimivat ja ilmaisevat aikomuksiaan, toiveitaan ja tunteitaan. (Aro & Adenius-Jokivuori 2004, 254–255.) Leikkitaidot antavat lapselle mahdollisuuden leikkimiseen erilaisissa tilanteissa. Samaa toimintaa voidaan pitää leikin kaltaisena tai ei-leikkinä sen mukaan, ovatko lapset valinneet toiminnan leikkitaitojensa kautta. Lapsi ei jatkuvasti määritä sitä, että hän leikkii, mutta kysyttäessä hän todennäköisesti kuvaisi tilanteen jonkinasteisena leikkinä. (Sturges 2009, 23.)

Lapsi tietää, milloin hän leikkii, vaikka se ei näkyisi päällepäin aikuiselle. Aikuisen näkökulmasta jokin lapsen toiminta saattaa olla kiukuttelua tai tottelemattomuutta, mutta lapsen mielestä se on mielikuvitusleikkiä. Leikki ei ole siis aina suunniteltua. Lapsella ja vanhemmalla voi olla eriävät mielipiteet leikistä, koska jokaisen oma persoonallisuus vaikuttaa toimintaan. Vain lapsi on kokonaisvaltaisesti leikissä mukana. Vanhempi voi olla rajoittunut ajattelemaan leikkiä sitä katsoessaan ja saattaa prosessoida näitä ajatuksiaan omien leikkikokemustensa kautta. Tämä on luonnollisesti erilaista verrattuna siihen, miten lapsi kokee leikin. (Sturges 2009, 20–21.)

Lapset osoittavat erilaisia leikkitaitoja riippuen leikkikontekstista – yksin tai ystävän kanssa, koulussa tai sisällä. Koska vanhemmat eivät ole läsnä koko ajan, heidän täytyy arvioidakseen lapsensa leikkitaitoja yleistää tai tehdä johtopäätöksiä näkemällä lapsensa leikkiä vain rajoitetuissa tilanteissa. (Sturges 2009, 20–21.) Lapset oppivat leikin kautta, että heillä on vaikutusta ympäröivään maailmaan ja he voivat saada myös itse muutoksia aikaan (ks. Cronin 2005, 191).

3.1 Kuvitteellinen leikki

Tutkimuksessamme valitsimme viitekeh्यkseksemme Karen Stagnittin teorian kuvitteellisesta leikistä. Stagnitti on kehittänyt SIP-DC-arviointimenetelmän, joka perustuu hänen teoriaansa leikistä (Stagnitti 2009a, 88–89). Haluamme keskittyä Stagnittin teoriaan, jotta näkökulmamme kuvitteellisesta leikistä olisi mahdollisimman yhdenmukainen SIP-DC-arviointimenetelmän teorian kanssa.

Kuvitteellinen leikki on tärkeä osa lapsen kehitystä. Alle kouluikäiset lapset käyttävät paljon aikaa ja energiaa kuvitteellisen leikin toimintoihin. Kuvitteellinen leikki sisältää sekä symbolisen että tavanomaisen mielikuvituksellisen leikin. Tavanomainen mielikuvitusleikki on leikkiä, joka heijastaa todellisuutta, esimerkiksi lapsi voi laittaa nukan sänkyyn ja leikkiä, että se nukkuu. Kuvitteellinen leikki on kaikista haastavin ja kehittynein leikin muoto 1½–7-vuotiailla lapsilla. (Stagnitti 2004, 106–107.)

Kuvitteellinen leikki vaikuttaa kehityksen kaikkiin osa-alueisiin. Sen vaatimia toiminnallisia osatekijöitä ovat **kognitiiviset, sosiaaliset ja emotionaaliset taidot**. Kognitiivisia taitoja, joita kuvitteellinen leikki vaatii, ovat muun muassa tarkkaavaisuuden suuntaaminen, keskittyminen, muisti ja kuvittelu. Leikkiessään kuvitteellista leikkiä muiden lasten kanssa lapset käyvät läpi elämän sosiaalisia rooleja ja tulevat sitä kautta tietoisiksi käyttäytymisen normeista ja säännöistä. Kuvitteellinen leikki mahdollistaa lasta toimimaan erilaisissa tilanteissa. Lapsi oppii pois itsekeskeisestä ajattelusta, huomioimaan ympäristön sekä ymmärtämään muiden näkökulmia asioihin. (Stagnitti 2004, 108.)

Lasten leikkimä kuvitteellinen leikki voi olla fiktiivistä (esimerkiksi kuuhun lentämistä) tai arkielämän tilanteisiin liittyvää (esimerkiksi kotileikin leikkimistä). Lapset ovat turvassa, koska kuvitteellisen leikin avulla he voivat esimerkiksi taistella leijonaa vastaan vahingoittumatta siitä itse. Kuvitteellisen leikin sanotaan olevan ainutlaatuista, koska on olemassa kolme käyttäytymismallia, jotka on otettu huomioon, kun lapsi leikkii kuvitteellista leikkiä. Nämä käyttäytymismallit ovat esineen korvaaminen toisella, ominaisuuden lisääminen toimintoon tai esineeseen sekä poissaolevan esineen tai paikan maininta. **Esineen korvaaminen** voi olla esimerkiksi sitä, että lapsi käyttää kenkää puhelimenä. **Ominaisuuden lisääminen** voi tarkoittaa, että lapsi sanoo nukella olevan nälkä tai kun lapsen autonä käyttämä laatikko on leikisti rikki. **Poissaolevan esineen tai paikan maininta** voi tarkoittaa sitä, että lapsi saattaa heilauttaa kättään nimetäkseen jonkin tilan esimerkiksi planeetaksi. Lapsen leikkitaitojen tulee olla kehittyneet, että nämä kolme käyttäytymismallia toteu-

tuvat. On myös tärkeää, että lapsi voi leikkiä kuvitteellista leikkiä niin lelujen kuin muidenkin esineiden kanssa. (Stagnitti 2004, 60.)

Yksi tärkeä ominaisuus, joka erottaa kuvitteellisen leikin muista leikkityypeistä, on symbolien käyttö leikissä. Leikin kehittyminen kuvitteelliseen leikkiin vaatii pohjalle **symbolileikin** syntymistä eli lapsella täytyy olla kyky antaa esineelle leikissä tarvittavia merkityksiä. Lapset alkavat käyttää tiettyä esinettä korvaamaan leikissä useita eri leluja; he saattavat esimerkiksi käyttää laatikkoa ensin sänkynä, sitten auton ja lopulta pöytänä. Symbolien käyttäminen leikissä alkaa kehittyä lapsen ollessa 2½-vuotias. Neljävuotiaaseen mennessä lapset osaavat useimmiten käyttää mitä tahansa esinettä esinekorvaavuutena. Tällöin esineen ei tarvitse olla enää fyysisesti samankaltainen oikean esineen kanssa, vaan esimerkiksi leikkinalle voi korvata lentokoneen ja banaani puhelimen. Neljävuotiaana lapsi myös käyttää kieltä täydentääkseen esineen toimintaa. (Stagnitti 2009a, 62–63.)

Voidakseen leikkiä kuvitteellista leikkiä lapsen täytyy pystyä leikkimään yhdessä toisten lasten kanssa sekä jakamaan ajatuksiaan ja leikkitekojaan. Varsinaisessa kuvitteellisessa leikissä eli **roolileikissä** lapsi leikkii arkielämän tapahtumia ja toimintoja. Tällainen voi olla esimerkiksi kotileikki, jossa käydään työssä, hoidetaan lapsia ja laitetaan ruokaa. Toinen leikkityyppi on **fantasialeikki**, jossa lapset leikkivät satuhahmoja, kuvitteellisia rooleja tai sankareita. Sosiaalista vuorovaikutusta sisältävä kuvitteellinen leikki on erityisen tärkeää lapsen taitojen oppimiselle. Kuvitteellisen leikin kautta lapsi harjoittelee arkielämää, joka kuuluu oleellisesti lapsen kulttuuriympäristöön. Lisäksi lapsi oppii hahmottamaan oman lähiympäristönsä tapahtumia sekä omaksumaan oman kulttuurinsa käytäntöjä, arvoja ja tapoja. (Kronqvist & Pulkkinen 2007, 120.)

3.2 Kuvitteellisen leikin kehitys

Kuvitteellinen leikki kehittyy toisena elinvuotena. Ennen sitä leikki on tutkimista ja esinemanipulaatiota eli tavarankäsittelyä yksikäsitteisesti. (Stagnitti 2004, 106–107.) Kuvitteellinen leikki kehittyy lapsen imitoidessa muita lapsia ja aikuisia. Lapsi oppii ymmärtämään toisten toimintaa erilaisissa tilanteissa ja siten esittämään erilaisia rooleja, jotka selventävät lapsen ymmärrystä ympäristöstä sekä siitä, kuinka toimitaan ja leikitään. (Stagnitti 2009a, 61–62.)

Kahteen ikävuoteen mennessä normaalisti kehittyneet lapset osaavat yleensä loogisesti jaksottaa leikkitoimintansa. He osaavat esimerkiksi laittaa rakennuspalikoita leikkirekkaan, liikuttaa rekkaa

ja sitten ottaa leikkikalikat pois rekan kyydistä. Leikin looginen jaksottaminen heijastaa lapsen loogisen ajattelun laatua. Lisäksi leikin looginen jaksottaminen tarkoittaa sitä, että lapsi osaa yhdistää kuvitteellisen leikin toimintoja yhteen. Ennen tätä taitoa lapsen leikkitoiminnot ovat toistuvia ja usein epäloogisia. Kuvitteellinen leikki onkin alkeellista toisen elinvuoden aikana. Kyky jaksottaa leikkiä määrittää sen, kuinka kauan lapsi leikkii. Siitä voidaan myös nähdä leikin laatu ja lapsen organisointikyky lapsen leikissä. (Stagnitti 2009a, 62.)

Kolmannen elinvuoden aikana kuvitteellisen leikin jaksottaminen kehittyy lineaarisesta jaksottamisesta (esimerkiksi lapsi syöttää nukken, nallen ja äidin) hierarkkiseen struktuuriin. Hierarkkisella struktuurilla tarkoitetaan sitä, että lapsi käyttää esimerkiksi nukkea aktiivisena osallistujana leikissä. Lapsi saattaa asettaa kahvikupin nukken viereen ja odottaa, että nukke juo kupista. Lapsi antaa toiminnallaan ymmärtää, että nukke osaisi myös juoda kupista ja kohtelee siis nukkea siten kuin se olisi elävä olento. (Stagnitti 2009a, 62.)

Neljävuotiaasta lähtien lapsen kyky jaksottaa kuvitteellista leikkiään on monipuolista. Lapsi osaa suunnitella etukäteen monimutkaisen tarinan, jonka leikkimistä hän saattaa jatkaa useiden päivien ajan. Leikkiin saattaa sisältyä erilaisia sivujuonia ja myös muita ihmisiä. Viiteen ikävuoteen mennessä lapsi osaa antaa rooleja muille sekä neuvotella leikin kulusta ja käyttää useita eri esineitä leikissä. (Stagnitti 2009a, 62–63.)

3.3 Kuvitteellisen leikin merkitys lapsen kehitykselle

Kuvitteellisen leikin tärkeys toimintaterapiassa ei ole ollut aina itsestäänselvyys. Nykyään on kuitenkin ymmärretty, että kuvitteellisella leikillä on vaikutus lapsen kehittymiseen, ja sen myötä onkin kehitetty useita arviointimenetelmiä, joilla kuvitteellista leikkiä voidaan arvioida. Toimintaterapeuttien lisäksi myös puheterapeutit ja psykologit pitävät kuvitteellisen leikin arviointia ja sen liittymistä terapiainterventioon tärkeänä. Yksi pääsyy tälle on se, että symbolisen leikin kehittyminen ja kielen kehittyminen liittyvät vahvasti toisiinsa. Näin ollen symbolisen leikin kehittyminen rinnastuu kielen kehittymiseen. (Stagnitti & Unsworth 2000, 124.)

Lapsen kykyä leikkiä kuvitteellisesti voidaan arvioida esimerkiksi tarkastelemalla, kuinka lapsi osaa kertoa ja käsittää tarinoita. Lapsi voi esimerkiksi leikkiä olevansa vierailulla eläintarhassa, mutta onkin todellisuudessa omalla takapihallaan, jossa eläimiä ei ole. Lapsen kuvitteellinen leikki kehittyy useimmiten yhtä aikaa kielen kanssa. Mikäli lapsen kuvitteellisen leikin taso on kehit-

tyneempi kuin kieli, on lapsella potentiaalia tarkoituksenmukaisempaan kieleen. Kuvitteelliseen leikkiin sitoutuvat lapset käyttävät yleensä paremmin kieltä, omaavat paremmat ongelmanratkaisutaidot ja ovat parempia keksimään tarinoita kuin lapset, jotka eivät leiki kuvitteellisesti. (Jennings & Stagnitti 2007, 1; Stagnitti & Jellie 2004, hakupäivä 4.12.2011.)

Kuvitteellisella leikillä on yhteys myös sosiaaliseen pätevyYTEEN. Kuvitteellisen leikin aikana lapset vahvistavat tietoisuuttaan sosiaalisista normeista sitoutuessaan mielikuvituksellisiin leikitilanteisiin. Kuvitteellisen leikin avulla lapset esittävät sosiaalisia tilanteita ja kasvattavat näkemystään ympäröivästä maailmasta. Tutkimusten mukaan kuvitteelliseen leikkiin sitoutuvat lapset ovat kognitiivisesti ja sosiaalisesti päteviä ikätovereiden ja aikuisten keskuudessa. Lisäksi sosiaalisen pätevyYDEN on todettu vaikuttavan lapsen menestymiseen koulussa – kuvitteellisessa leikissä lapsi käyttää esimerkiksi ongelmanratkaisua, suunnittelua ja neuvottelua, jotka ovat tärkeitä myös osallistumisessa koulutehtävien suorittamiseen. (Swindells & Stagnitti 2006, 315; Stagnitti & Uren 2009, 34.)

On todettu, että alle kouluikäisten lasten leikki edistää lasten sitoutumista ja tarkoituksenmukaista oppimista sekä varhaista luku- ja kirjoitustaitoa. Tämä perustuu leikin ja luku- ja kirjoitustaidon samoihin kognitiivisiin prosesseihin kuten ajatteluun, luokitteluun ja ongelmanratkaisuun. (Christie & Roskos 2009, 1–2.)

4 LEARN TO PLAY -MENETELMÄ

Learn to Play -menetelmä on dynaaminen ja vuorovaikutuksellinen leikin arvioinnin ja intervention ohjelma, joka sisältää **SIP-DC-arviointityökalun** ja **Learn to Play -interventio-ohjelman**. Leikin kehityksen taso arvioidaan SIP-DC-arviointimenetelmän avulla ja terapiainterventiossa käytetään Learn to Play -terapiainterventio-ohjelmaa. Menetelmän on kehittänyt 1990-luvulla australialainen toimintaterapian tohtori Karen Stagnitti. Leikin opettamisen perusta on kognitiivis-kehityksellisissä leikin teorioissa, jotka perustuu kuvitteellisten leikkitaitojen kehitykseen. Learn to Play -menetelmän pääperiaatteena on lapsen toiminnallinen suoriutuminen kuvitteellisissa leikissä, jonka kautta hän voi täyttää roolinsa leikkijänä ja näin mahdollistaa osallistumisensa yhteisössä. (Stagnitti 2004, 113, 178.)

4.1 SIP-DC – kuvitteellisen leikin arviointimenetelmä

Lapsen kuvitteellisen leikin kehityksellinen taso voidaan selvittää käyttämällä SIP-DC (*The Symbolic and Imaginative Play Developmental Checklist*) -menetelmää. Tätä menetelmää käytetään lapsen kuvitteellisen leikin arviointimenetelmänä. Lapsen leikin aikana spontaanisti käyttämät leikkitaidot osoittavat hänen kuvitteellisen leikkinsä tason. (Stagnitti 1998, 1,12.)

SIP-DC-menetelmää voidaan käyttää lapsen ensimmäisten viiden ikävuoden aikana. Arvioitavia ikäkattegorioita on yhdeksän. SIP-DC-menetelmän kautta toimintaterapeutti saa tietoa lapsen spontaanista leikistä haastatteleamalla esimerkiksi lapsen vanhempaa sekä luomalla menetelmään kuuluvan leikkitilanteen ja havainnoimalla lapsen leikkiä. Alle 3-vuotiaille lapsille annetaan leikkitilanteessa leluiksi kuorma-auto, nalle, kuppi, kangaspala ja laatikko. Yli 3-vuotiaille lapsille voidaan antaa jokin leikkivälinesetti (esimerkiksi lääkärileikkivälineseet tai maatalosetti) ja erilaisia symbolisia leluja. Lelut esitellään lapselle, ja terapeutti kehottaa lasta leikkimään niillä. Toimintaterapeutti voi osallistua leikkiin mallittamalla lapselle leikkitoimintoja, mikäli tämä ei osaa leikkiä leluilla tai menettää kiinnostuksensa niihin. (Stagnitti 2009b, 90.)

4.2 Arvioitavat osa-alueet

Menetelmä perustuu terapeutin ymmärrykseen lapsen kehityksestä kuvitteellisessa leikissä. Arvioitavat leikin alueet ovat leikin juoni, leikkitoimintojen sarjallisuus, esinekorvaavuus, sosiaalinen vuorovaikutus, itsenäinen roolileikki sekä nukke- tai nalleleikki. (Stagnitti 1998, 35, 48, 59, 77, 89–90, 107–108.)

Leikin juoni (*play scripts*) toteutuu lapsen leikkiessä esimerkiksi koti- tai merirosvoleikkiä. Juoni kuvaa lapsen tietoisuutta ympäristöstään, ja lapsen kehittyessä leikin juoni monipuolistuu ja laajenee. (Stagnitti 1998, 35.)

Leikkitoimintojen sarjallisuus (*play sequences*) edistää loogista ajattelua. Leikkitoimintojen sarjallisuus tarkoittaa leikissä muun muassa sitä, miten lapsi ymmärtää kieltä ja pystyy kertomaan tarinan johdonmukaisessa järjestyksessä. Mikäli lapsen kyky sarjoittaa leikkitoimintonsa on kehittynyt, hänen leikissään näkyy selkeästi alku ja loppu. (Stagnitti 1998, 45.)

Esinekorvaavuudella (*object substitution*) tarkoitetaan sitä, kun lapsi käyttää lelua ja leikkii sen olevan jokin muu (esimerkiksi tikku voi olla leivänpala tai paperi voi olla peitto). Esinekorvaavuuden ymmärtäminen on tärkeää muun muassa ajattelun ja ongelmanratkaisukyvyyn kehittymisessä. (Stagnitti 1998, 59.)

Sosiaalinen vuorovaikutus (*social interaction*) on tärkeä kommunikaation, itseluottamuksen ja itsetunnon kehittymisen kannalta. Sosiaalinen vuorovaikutus voi olla imitointia, matkimista ja yhdessä toimimista. (Stagnitti 1998, 77–78.)

Itsenäisen roolileikin (*independent role play*) avulla lapsi oppii ymmärtämään toisten ihmisten rooleja ja tehtäviä, esimerkiksi lapsi ymmärtää palomiehen pitävän punaista hattua ja sammuttavan tulipalon. Itsenäisyys roolileikissä näkyy siinä, että lapsi pystyy leikkimään myös itsekseen, koska hän on leikkiessään varmempi ja tiedostaa paremmin ympäristönsä tapahtumia. Esikouluikäisen lapsen olisi kyettävä itsenäiseen roolileikkiin noin puolen tunnin ajan. (Stagnitti 1998, 89–90.)

Nukke- tai nalleleikit (*doll or teddy play*) alkavat usein hieman alle 2-vuotiaana, jolloin kuvitteellinen leikki alkaa kohdistua enemmän nukkeen tai nalleen kuin lapseen itseensä. Nuket ja nallet

ovat usein hyvin tärkeitä kuvitteellisessa leikissä. Lapsen kehittyessä nukke tai nalle voi tulla aktiiviseksi leikissä osallistuen erilaisiin toimintoihin. (Stagnitti 1998, 107–108.)

4.3 Arviointimenetelmän luotettavuus

Stagnitti (2009b, 91) toteaa, että SIP-DC:n käytön luotettavuudesta on tehty hyvin vähän tutkimusta. Hän viittaa vuonna 2002 tehtyyn julkaisemattomaan tutkimukseen *Validation of the Symbolic and Imaginative Play Developmental Checklist* (Coombs), jossa on löydetty merkittävää positiivista korrelaatiota SIP-DC:n leikin jaksottamisen ja esinekorvaavuuksien osalta verrattuna kognitiiviseen *Bayley Scales of Infant Development* -arviointimenetelmään.

Creek ja Bullock (2008, 99) toteavat, että tarkistuslistan (*checklist*) käyttäminen voi lisätä havainnoinnin tarkkuutta. Toimintaterapeutit ovat aina käyttäneet tarkistuslistoja arvioidessaan asiakasta havainnoinnin avulla. Jotkut tarkistuslistat mittaavat suoraan havaittavissa olevaa toimintaa. Osassa arvioitavat toiminnot ovat vaikeammin havaittavissa pelkän vapaan havainnoinnin avulla. Havainnoinnin tukena käytettäviä tarkistuslistoja käytettäessä voidaan varmistua siitä, että mikään taitoalue ei jää havainnoimatta arvioinnin aikana. (Creek & Bullock 2008, 101, 103.) Mielestämme tämä lisää myös havainnoinnin luotettavuutta SIP-DC-arviointimenetelmää käytettäessä, koska tarkistuslistaa käyttämällä toimintaterapeutti voi varmistua siitä, että hän ottaa kaikki tarvittavat seikat arvioinnissa huomioon. SIP-DC-arviointimenetelmä sisältää tarkistuslistoja, joiden avulla lapsen kuvitteellisen leikin taso määritetään.

SIP-DC-arviointimenetelmää käyttämällä toimintaterapeutti voi tunnistaa, mitkä lapsen kyvyistä ovat heikkoja ja mitkä hyvin kehittyneitä. Tämä tukee myös toimintaterapeutin taitoa kehittyä kuvitteellisen leikin havainnoijana. Nämä koetaan SIP-DC:n arvoa lisäävinä tekijöinä. (Stagnitti 2009b, 91.) On todettu, että havainnoinnin luotettavuutta lisää se, että havainnoinnin tulokset käydään läpi yhdessä asiakkaan tai asiakkaan omaisen kanssa. Näin voidaan varmistua, että toimintaterapeutin havaintojen tulos on realistinen. (Creek & Bullock 2008, 99.)

Toiminnan havainnoinnin kautta voidaan saada syvällistä tietoa toiminnoista suoriutumisesta tietyssä ympäristössä (Brown 2012, 338). On kuitenkin huomioitava, että asiakkaan toiminta saattaa vaihdella huomattavasti ympäristöstä riippuen – usein asiakas toimii tutussa kotiympäristössä eri tavalla kuin esimerkiksi toimintaterapeutin vastaanotolla. Tämän vuoksi olisi erittäin hyödyllistä,

että toimintaterapeutilla olisi mahdollisuus havainnoida asiakkaan toimintaa useammassa ympäristössä. (Creek & Bullock 2008, 99.)

Toiminnan havainnoinnin luotettavuutta arvioitaessa on myös kiinnitettävä huomiota siihen, että asiakkaan toimintatavat saattavat vaihdella päivän aikana esimerkiksi asiakkaan energiatason mukaan. Myös asiakkaan yleinen yhteistyöhalukkuus saattaa vaikuttaa siihen, kuinka hän suoriutuu toiminnasta havainnoinnin aikana. Asiakas saattaa toimia hyvin eri tavalla ollessaan vuorovaikutuksessa esimerkiksi perheensä ja ystäviensä kanssa kuin hän toimii toimintaterapeutin läsnä ollessa. (Creek & Bullock 2008, 99). Mielestämme tämän vuoksi on erityisen tärkeää, että toimintaterapeutilla on mahdollisuus havainnoinnin lisäksi olla yhteistyössä lapsen lähipiirin kanssa. Heidän havaintonsa saattavat täydentää toimintaterapeutin näkemystä lapsen toimintakyvystä ja näin vahvistaa myös havainnoinnin luotettavuutta.

5 TUTKIMUSTEHTÄVÄ JA TARKOITUS

Tutkimustehtävä on useimmiten yleisluonteinen kysymys, jossa hahmottuu koko tutkittava kokonaisuus. Kvalitatiivisessa tutkimuksessa on varauduttava siihen, että tutkimustehtävä saattaa muuttua tutkimuksen edetessä. Tutkimuksen tarkoitus ohjaa tutkimusstrategisia valintoja. Tutkimus voi olla kartoittava, selittävä, ennustava tai kuvaileva. Tutkimuksen kulkua voi ohjata yksi tai useampi tarkoitus. Tarkoitus voi myös muuttua tutkimuksen edetessä. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 126, 128, 137–138.)

Tutkimuksemme **tehtävänä** on kuvata toimintaterapeutin kokemuksia kuvitteellisen leikin arvioinnin merkityksestä sekä perheen ja kehitysvammaisuuden erityispiirteiden huomioonottamisesta kuvitteellisen leikin arvioinnissa. Tutkimuksemme **tarkoituksena** on selvittää, millaista tietoa toimintaterapeutti saa arvioidessaan lapsen kuvitteellista leikkiä SIP-DC-arviointimenetelmää käyttämällä.

6 TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN

Seuraavaksi esittelemme tutkimuksemme tutkimusmetodologian, tiedonantajaan liittyvät seikat, aineistonkeruun ja aineiston analyysin. Tutkimusmetodologia on ohjannut meitä tutkimuksen suunnittelussa ja toteuttamisessa.

6.1 Tutkimusmetodologia

Metodologia tarkoittaa menetelmäopillisia periaatekysymyksiä. Metodologia ei ole yksittäisen menetelmien ja tutkimustekniikoiden tutkimista vaan menetelmien taustalla olevien oletusten ja lähtökohtien selvittämistä. (Hirsjärvi ym. 2009, 184.) Valitsimme tutkimukseemme kvalitatiivisen eli laadullisen lähestymistavan. Haluamme tutkimuksessamme saada selville, millaista tietoa toimintaterapeutti saa kuvitteellisesta leikistä käyttäessään SIP-DC-arviointimenetelmää.

Ontologialla tarkoitetaan tutkittavan ilmiön luonnetta. Kun kysymyksessä on tutkimus, jonka kohteena on ihminen, ontologialla tarkoitetaan tutkijan ihmiskäsitystä. (Hirsjärvi ym. 2009, 130.) Toimintaterapian ihmiskäsityksessä nähdään, että ihminen on arvokas kokonaisuus huolimatta iästä, kehitystasosta tai mahdollisesta vammasta. Ihminen on fyysinen, ajatteleva ja tunteva sekä sosiaalinen ja hengellinen olento, joka toimii erilaisissa fyysisissä ja sosiaalisissa ympäristöissä. Toimintaterapian ihmiskäsityksen mukaan ihmisellä on luontainen, sisäinen motivaatio, joka edesauttaa häntä toimimaan ja käyttämään taitojaan ja valmiuksiaan. (Creek 2008, 33–34.)

Oma ymmärryksemme ihmiskäsityksestä on läheinen toimintaterapian ihmiskäsityksen kanssa. Koemme, että erilaiset ympäristöt muokkaavat ihmisen toimintaa ja vaikuttavat siihen. Etenkin käsitys siitä, että ihminen on arvokas kokonaisuus huolimatta mahdollisista vammoistaan tai iästä riippumatta, on lähellä meidän ihmiskäsitystämme.

Epistemologia tutkii tiedostamisen ja tiedonsaannin ongelmia. Sen avulla pyritään selvittämään, millä tiedonkeruuteella pystytään parhaiten lähestymään tutkimuskohdetta. (Hirsjärvi ym. 2009, 130.) Mielestämme haastattelu on paras vaihtoehto tiedonkeruumenetelmäksemme, koska sen avulla meillä on mahdollisuus saada syvällistä tietoa tiedonantajaltamme aiheesta. Teemahaastattelun kautta tiedonantajallamme on mahdollisuus kertoa omin sanoin kokemuksistaan ja ajatuksistaan.

Tutkimusotteemme on **induktiivinen**, jossa päädytään yksittäisistä havainnoista yleisimpiin merkityksiin. Tutkimusprosessissa lähdetään liikkeelle empiirisistä havainnoista, kuten litteroidusta haastattelusta. Materiaalia tulkitaan ja siitä nostetaan analyysin avulla merkittäviä teemoja. Teemat koodataan ja muotoillaan yleisimmiksi luokittelukategorioiksi. Tämän jälkeen erotellaan asian kannalta merkitykselliset avainkategoriat, terästetään niitä täsmentyneen havaintoaineiston avulla ja päädytään aineiston pohjalta selitysmalleihin ja teoreettiseen pohdiskeluun. (Hirsjärvi ym. 2009, 266.)

6.2 Tiedonantaja

Laadullisessa tutkimuksessa tiedonantajien määräksi riittää yksi tapaus. Tarkoituksena ei ole etsiä keskimääräisiä yhteyksiä tai tilastollisia säännönmukaisuuksia eikä aineiston koko määräydy tiedonantajien määrään perustuen. (Hirsjärvi ym. 2009, 134–135, 181.)

Kriteerinä tiedonantajan valinnalle olivat toimintaterapeutin tutkinto ja kokemus lasten kuvitteellisen leikin arvioinnista toimintaterapiassa. Tiedonantajaksemme valikoitui toimintaterapeutti, joka työskentelee kehitysvammaisten lasten parissa. Hän käyttää kuvitteellisen leikin arvioinnissa SIP-DC-arviointimenetelmää.

6.3 Aineistonkeruu

Laadullinen tutkimus on luonteeltaan kokonaisvaltaista tiedonhankintaa. Aineisto kootaan aina luonnollisissa, todellisissa tilanteissa. Tutkijalle omat havainnot sekä keskustelut tutkittavien kanssa ovat tärkeämmässä asemassa kuin mittausvälineellä hankittu tieto. Laadullisessa tutkimuksessa suositaan metodeja, joissa tutkittavien ääni ja näkökulmat pääsevät esille. Aineistonkeruumenetelmät koostuvat niistä tavoista ja käytänteistä, joilla havaintoja kerätään. Menetelmän valintaa ohjaa se, millaista tietoa etsitään ja mistä sitä etsitään. (Hirsjärvi ym. 2009, 164, 183–184, 192.)

Eräs aineistonkeruumenetelmistä on **teemahaastattelu**. Haastattelun tehtävänä on välittää kuva haastateltavan ajatuksista, käsityksistä ja kokemuksista. Teemahaastattelu on puolistrukturoitu haastattelu, joka etenee tiettyjen keskeisten teemojen kautta. Tämä mahdollistaa tutkittavan ää-

nen kuuluviin saamisen. Teemahaastattelussa otetaan huomioon ihmisten tulkinnat eri asioista. Lisäksi keskeisiä ovat ihmisten asioille antamat merkitykset. (Hirsjärvi & Hurme 2008, 41, 47–48.)

Tutkimuksemme aineisto koottiin kahdessa haastattelussa, jotka toteutettiin tiedonantajamme työpaikalla. Haastattelut kestivät kokonaisuudessaan 2½ tuntia. Olimme lähettäneet etukäteen tiedonantajalle sähköpostitse haastattelun rungot (liite 1 ja liite 2), joten hän oli saanut pohtia sen teemoja ja kysymyksiä ennen varsinaista haastattelua. Tiedonantaja oli etukäteen tehnyt muis-tiinpanoja vastauksistaan haastattelua varten lähettämiemme kysymysten pohjalta. Haastatteluliteet äänitettiin tiedonantajan luvalla. Äänitykset toteutettiin kahdella matkapuhelimella, ja niistä tehtiin varmuuskopiot tietokoneelle ja muistitikulle. Haastatteluista kertynyt materiaali litteroitiin ja tuloksena oli 16½ A4-kokoista sivua tekstiä. Litteroinnissa käytetty fonttikoko oli 12 ja riviväli 1,5. Litteroitu aineisto ja haastatteluäänite hävitettiin aineistoanalyysin jälkeen asianmukaisesti, eikä saatua aineistoa tulla käyttämään muussa kuin tässä tutkimuksessa.

6.4 Aineiston analyysi

Käytimme aineiston analyysimenetelmänä sisällönanalyysia. Sisällönanalyysi tarkoittaa kerätyn tietoaineiston tiivistämistä siten, että tutkittavaa ilmiötä voidaan lyhyesti ja yleistävästi kuvailla tai saada tutkittavien ilmiöiden väliset suhteet selkeästi esille (Latvala & Vanhanen-Nuutinen 2003, 23). Induktiivisessa eli aineistolähtöisessä aineistoanalyysissa on kolme vaihetta: aineiston pelkistäminen, aineiston klusterointi eli ryhmittely ja abstrahointi eli teoreettisten käsitteiden luominen. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 108.) Ennen aineiston pelkistämistä luimme litteroidun aineiston huolellisesti läpi moneen kertaan ja poimimme siitä tutkimustehtävän kannalta oleelliset kohdat. Ilmaisut pelkistettiin yksinkertaisempaan muotoon.

Aineiston pelkistäminen tarkoittaa analysoitavan tiedon pelkistämistä. Olemassa olevasta aineistosta karsitaan pois kaikki epäolennainen tiivistämällä tai pilkkomalla se pienempiin osiin. Tutkimustehtävä ohjaa pelkistämisen kulkua. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 109.)

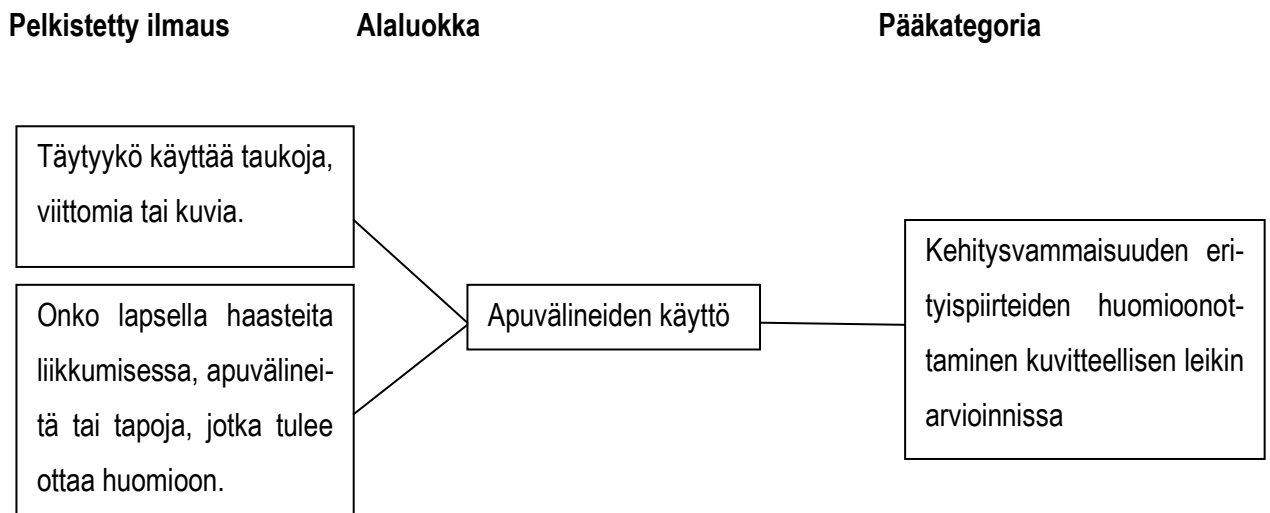
Alkuperäisilmaus:

"Sitten vuorovaikutus, onko siinä toinen henkilö, onko siinä se toinen lapsi kenen kanssa on sitä leikkiä, onko sitä vuorovaikutusta siinä, onko se aikuisen kanssa vuorovaikutus vai onko se vaan niitten esineitten kans sitä vuorovaikutusta."

Pelkistetty ilmaus:

"Kuuluuko leikkiin vuorovaikutusta aikuisen, ikätoverin tai esineiden kanssa."

Pelkistämisen jälkeen aineisto ryhmiteltiin eli **klusteroitiin** (kuvio 1). Samaa tarkoittavat käsitteet yhdistettiin luokiksi. Käsitteille luotiin alaluokat, jotka nimettiin niiden sisältöä kuvaavasti. Klusteroinnin kautta saatiin pohja tutkimuksen rakenteelle. Klusteroinnin jälkeen aineisto **abstrahoiitiin** (kuvio 1). Abstrahoinnilla tarkoitetaan tutkimuksen kannalta oleellisen tiedon erottamista aineistosta ja pääkategorioiden nimeämistä aineistolle. (ks. Tuomi & Sarajärvi 2009, 111.)



KUVIO 1. Esimerkki klusteroinnista ja abstrahoinnista

7 TUTKIMUSTULOKSET

Tutkimusaineistossa tiedonantaja kuvasi, millaista tietoa hän on saanut lasten kuvitteellisen leikin arvioinnista toimintaterapiassa käyttämällä SIP-DC-arviointimenetelmää. Hän kertoi myös, miten hänen mielestään kehitysvammaisuuden erityispiirteet ja lapsen perhe ovat osana kuvitteellisen leikin arviointia. Olemme käsitelleet tutkimustulokset (liite 3) teemojen mukaisesti, jotka tulevat esiin pääkategorioiden niminä. Alaluokat on nostettu tekstistä esiin **lihavoinnilla** ja pääkategoriat **lihavoinnilla sekä alleviivauksella**. Tulosten raportoinnissa on käytetty suoria lainauksia, jotka on erotettu tekstistä *kursivoinnilla*.

7.1 SIP-DC-arviointimenetelmällä saatu tieto kuvitteellisesta leikistä

Pääkategoria **SIP-DC-arviointimenetelmällä saatu tieto kuvitteellisesta leikistä** sisältää alaluokat kuvitteellisen leikin arvioinnin toteutuksen, kuvitteellisen leikin arvioinnista saadun tiedon, lapsen sisäiset ominaisuudet ja arvioinnin tulosten hyödyntämisen jatkossa. Tiedonantaja kertoo käyttävänsä **kuvitteellisen leikin arvioinnin toteutuksessa** strukturoituna arviointimenetelmänä SIP-DC:tä ja strukturoimattomana arviointimenetelmänä vapaata leikin havainnointia. Strukturoidun arviointimenetelmän käyttäminen tuo hänen mukaansa arviointiin ja raportointiin luotettavuutta, varmuutta ja sujuvuutta. Lisäksi se helpottaa lapsen edistymisen seuranta.

...mää oon käyttäny tuota SIPDC:tä.

...vapaataki leikin havainnointia.

...helpompaa on se mun mielestä se arvioinnin ja sen edistymisen seuranta koska tavallaan se on se joku tietty menetelmä.

... varmuutta siihen arviointiin näitten strukturoitujen menetelmien kautta ja siihen raportointiinkin myös.

Kuvitteellisen leikin arvioinnista saatu tieto sisältää ikätasoon, leikkitaitoihin ja -valmiuksiin ja kuvitteellisen leikin tasoon liittyviä seikkoja. SIP-DC-arviointimenetelmällä toimintaterapeutti saa tietoonsa konkreettisia harjoiteltavia alueita, miten lapsen leikkiä voidaan tukea ja mitä leikkivälineitä lapsen kanssa voidaan käyttää.

...saat sieltä ne konkreettiset ikätasot ja ne harjoteltavat osa-alueet, valmiudet, orastavat taidot.

...ja se tosiaan antaa niitä konkreettisia harjoteltavia alueita.

...mikä on se kuvitteellisen leikin taso että miten sitä leikkiä voidaan tukea ja väli neet ja niin edelleen.

...näkyä konkreettisesti siinä olemisessa ja elämisessä se lapsen leikkitaso ja taidot.

Lapsen sisäiset ominaisuudet -alaluokkaan kuuluu lapsen aloitekykyyn sekä mielikuvituksen käyttöön leikissä liittyviä tekijöitä. Lapsen kokemukset ja elämysmaailma peilaantuvat leikin kautta. Ne vaikuttavat lapsen tapaan leikkiä sekä leikin sisältöön. Kuvitteellisen leikin arvioinnin kautta selviää myös, ohjautuuko lapsi leikkiin itsenäisesti vai tarvitseeko hän esimerkiksi toisen ohjausta.

...miten ohjautuu leikkiin, onko se itseohjautuvaa vai tarvitseeko toisen ohjauksen siihen.

...mitä asioita elämästä peilaantuu.

...niitä aiempia kokemuksia ja historiaa mitä lapsi on kokenut.

Lapsen elämysmaailma tulee hyvin sieltä leikin kautta, mitä kokee, elää ja niin edelleen.

...mielikuvituksen käyttö siinä, ossaako ylleensäkään käyttää leikkivälineitä.

Tiedonantaja kuvasi myös **arvioinnin tulosten hyödyntämistä jatkossa**. Hän piti tärkeänä, että arvioinnin tulokset otetaan huomioon kuntoutusta suunniteltaessa sekä tavoitteita aseteltaessa. SIP-DC-arviointimenetelmää käyttämällä saadaan määritettyä leikin oikea ikätaso, jolta leikkitaitojen harjoittelu Learn to Play -menetelmää käyttämällä tulee aloittaa. On tärkeää, että lapsen ei oleteta osaavan jotain, mitä hän ei vielä osaa. Lisäksi onnistumisenkokemukset mahdollistuvat, kun lapselta ei odoteta liikoa.

Alotetaan se leikin harjoittelu siitä oikeasta ikätasosta, ei oleteta lapsen osaavaan mitä hän ei vielä osaa.

...onnistumisenkokemusten mahdollistuminen lapselle kun se leikin taso tiedetään.

...sitte se Learn to Play joka tähän liittyy tiiviisti tähän SIP-DC:een niin voijaan hyödyntää jatkossa.

Voijaan sitte hyödyntää siinä tavoitteiden asettelussa.

7.2 Kehitysvammaisuuden erityispiirteiden huomioonottaminen kuvitteellisen leikin arvioinnissa

Tiedonantajamme työskentelee kehitysvammaisten lasten parissa. Haastattelussa kävimme läpi myös kehitysvammaisuuden erityispiirteiden huomioonottamisen kuvitteellisen leikin arvioinnissa. Tämä pääkategoria sisältää alaluokat SIP-DC-arviointimenetelmän ja kehitysvammaisuuden, kuvitteellisen leikin arvioinnin, apuvälineiden käytön ja kehitysvammaisen lapsen kuvitteellisen leikin ja leikin mahdollistamisen.

Tiedustelimme tiedonantajaltamme, huomioidaanko SIP-DC-arviointimenetelmässä kehitysvammaisuus. Tästä muodostui alaluokka **SIP-DC-arviointimenetelmä ja kehitysvammaisuus**. SIP-DC-arviointimenetelmä ei erottele kehitysvammaista ja normaalisti kehittynyttä lasta toisistaan, vaan se on tarkoitettu kehitysiältään 0–6-vuotiaille lapsille.

Pittää ottaa huomioon myös sen lapsen kehitysikä.

Testi on tarkotettu 0-6-vuotiaille ja voijaan hyödyntää tosiaan kehitysvammasille joiden kehitysikä on noissa puitteissa.

...ei sitä sillälaila voi hirveenä erotella normaalilapsesta että kumminki sitä ei oo eroteltu tässä testissä.

...mitään sääntöjä siihen ei liity, miten se kehitysvammasuus liittyy siihen SIP-DC:een.

Kehitysvammaisten lasten **kuvitteellisen leikin arviointi** ei tiedonantajan mukaan juurikaan eroa normaalisti kehittyneen lapsen arvioinnista. Arvioinnissa selvitetään, millä tasolla lapsen leikki on, onko lapsi leikkinyt tai onko hän motivoitunut leikkiin. On myös otettava huomioon leikkivälineiden yksilöllisyys ja lapsen kiinnostuksen kohteet.

Millä tasolla se leikki on, onko lapsi leikkinyt, motivoitunu leikkiin, onko omalotteista leikkiä...

...ei sitä sillälaila voi hirveenä erotella normaalilapsesta.

Kehitysvammaisen lapsen kuvitteellinen leikki kehittyy normaalien kehitysvaiheiden kautta. Suurimmat erityislasten haasteet liittyvät tiedonantajan mukaan leikkitoimintoihin ja kuvitteellisen leikin kehittymiseen. Lapsen oma-aloitteiset leikkikokemukset ovat kasvun ja kehityksen kannalta lapselle välttämättömiä. Kehitysvammaisen lapsen leikkiä mahdollistetaan ympäristön tai kehitysvammaisuuden asettamista rajoitteista huolimatta. On tärkeää, että myös vanhempia tuetaan mahdollistamaan kehitysvammaisen lapsen leikkiä. Toimintaterapeutin tulee ottaa huomioon myös se, että leikkitala on tarpeeksi turvallinen ja viihtyisä, jotta lapsen leikki mahdollistuisi parhaalla mahdollisella tavalla.

Kehitysvammanenkin lapsi kehittyy normaalien kehitysvaiheiden kautta tai sitä pyritään tukemaan niitten normaalien kehitysvaiheiden kautta.

...ne oma-aloitteiset leikkikokemukset on normaalin kasvun ja kehityksen kannalta sille lapselle välttämättömiä.

Mahdollistetaan se leikki ja siinä myös tuetaan niitä vanhempia mahdollistamaan sitä leikkiä.

...että luodaan semmonen tarpeeksi turvallinen ja viihtyisä tila joka mahdollistaa sen lapsen leikin niistä rajoitteista huolimatta.

Apuvälineiden käyttö on tärkeää huomioida kehitysvammaisen lapsen kuvitteellista leikkiä arvioidessa. Lapsen mahdollinen apuvälineiden käyttö saattaa vaikuttaa siihen, suoritetaanko tehtävät pöytä- vai lattiatasolla. Kommunikaatiossa on myös huomioitava kehitysvammaisuus – tarvitseeko painottaa ilmeitä, eleitä tai käyttää puheen tukena viittomia tai kuvia. Lisäksi on huomioitava puheessa mahdolliset tauot sekä toistojen tarve.

...voijaanko suorittaa pöytätasolla vai pitääkö tehdä lattiatasolla.

...pittääkö käyttää enemmän taukoja, viittomia, kuvia, ihan tämmösiä muita apuvälineitä, toistoja, eleitä, ilmeitä enemmän.

7.3 Perheen huomioonottaminen kuvitteellisen leikin arvioinnissa

Tiedonantaja korosti **perheen huomioonottamista kuvitteellisen leikin arvioinnissa**. Tämän osa-alueen alaluokkina ovat harjoittelun sitouttaminen arkeen ja vanhempien ohjaaminen. **Harjoittelun sitouttaminen arkeen** vaatii harjoittelun viemisen terapian ulkopuolelle perheen arkeen. Terapia tapahtuu yleensä kerran viikossa, mutta se ei yksinään riitä viemään taitoja arjen

tasolle. Arjen toimintoja harjoitellaan leikin kautta. Perheen arki saattaa tiedonantajan mukaan helpottua, kun lapsen itsestä huolehtimisen taidot paranevat.

...se kertaviikkoinen tunti on niin mitätön lapsen arjessa että se tarvitaan viemään ihan sinne käytännön tason arkeen.

...perheen arkea se helpottaa ko osaa ite pukea tai syyä tai käyä vessassa.

Tiedonantajan mukaan **vanhempien ohjaaminen** on merkittävä osa terapiainterventiota. On tärkeää kertoa vanhemmille, kuinka paljon ja millaista ohjausta lapsi tarvitsee leikissään. Leikki-tilanteita on hyödyllistä käydä läpi vanhempien kanssa antamalla heille konkreettisia ohjeita. Vanhempien ymmärrys lasta kohtaan helpottaa arjen sujuvuutta.

...konkreettisten ohjeiden antaminen.

Otetaan vanhempi tähän mukkaan ja leikitään sen lapsen kanssa että ne saa seurata sitä tilannetta ja tavallaan sitä kautta konkretisoida itellekkinä että näinkö konkreettisesti sitä pitää ohjata.

...lisää ymmärrystä lasta kohtaan.

8 KESKEISTEN TULOSTEN TARKASTELU JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Seuraavassa kuvaamme aineiston keskeisimpiä tuloksia. Jaottelemme tulokset arviointimenetelmän avulla saatuun tietoon, kehitysvammaisuuden erityispiirteisiin ja perheen huomioon ottamiseen.

8.1 SIP-DC-arviointimenetelmällä saatu tieto lapsen kuvitteellisen leikin arvioinnista

Lapsen kuvitteellista leikkiä voidaan arvioida sekä standardoiduilla että standardoimattomilla arviointimenetelmillä (Brown & McDonald 2009, 76). Lisäksi toimintaterapeutti voi saada tietoa lapsen toimintakyvystä haastattelemalla lapsen lähipiiriä sekä havainnoimalla häntä luonnollisessa ympäristössä (Stewart 2005, 222). Sekä havainnointi että haastattelu ovat tärkeitä tiedonkeruumenetelmiä, sillä niiden kautta saadaan ainutlaatuista tietoa lapsen toimintakyvystä (Bryze 2008, 44). Käytetystä arviointimenetelmästä huolimatta täytyy aina miettiä, pystyykö lapsi toimimaan siten, kuin hänen tarvitsee tai hän haluaisi. Mikäli lapsi ei pysty toimimaan tarkoituksenmukaisella tavalla, on siihen mietittävä syitä. (Brown 2012, 336.)

Saamamme tutkimustulokset tukevat strukturoidun arviointimenetelmän käyttämisen tärkeyttä sillä, että se tekee arvioinnista näyttöön perustuvaa ja luotettavaa. Wangin, Hinojosan ja Kramerin (2010, 586) mukaan toimintaterapiassa tulee varmistaa, että käytäntö ja päätöksenteko perustuvat luotettavampaan tieteelliseen näyttöön. Toimintaterapeuttien velvollisuutena on käyttää parhainta mahdollista näyttöön perustuvaa käytäntöä ja kliinistä päättelyä osana eettistä toimintatapa. Näyttöön perustuvalla käytännöllä tarkoitetaan prosessia, jossa etsitään, arvioidaan ja käytetään tutkimustuloksia kliinisen päättelyn pohjana. Näyttöön perustuva käytäntö kysyy kysymyksiä, etsii ja arvioi asiaankuuluvaa tietoa ja yhdistää tiedon kliiniseen päättelyyn. (Wang ym. 2010, 582.)

Tiedonantaja käyttää kuvitteellisen leikin arvioinnissa strukturoitua SIP-DC-arviointimenetelmää, joka on australialaisen Karen Stagnittin kehittämä. Tiedonantaja kokee tämän olevan sopiva hänen asiakkailleen, koska sen avulla voidaan arvioida kuvitteellista leikkiä ja saada välineitä lapsen arkeen leikin kehittämiseksi. Näin arviointi ei jää erilliseksi, vaan saadaan muodostettua jatkuva, arjen kattava prosessi. Strukturoidun menetelmän käyttö helpottaa arviointia ja edistymisen seuranta sekä tuo varmuutta ja luotettavuutta arviointiin.

Kuvitteellinen leikki on spontaania ja itseohjautuvaa toimintaa, jolla on merkitys lapselle (Stagnitti 2009b, 88). Leikin sisältö reflektoi lapsen elämäntilannetta. Siitä ilmenee myös lapsen välittömät tarpeet sekä fyysinen ja emotionaalinen tila. (Knox 2005, 576.) Tutkimuksen kautta saatujen tulosten mukaan kuvitteellisessa leikissä lapsen elämysmaailma tulee luontaisesti esille, ja se ilmaisee lapsen omaa motivaatiota ja tahtoa. Tämän vuoksi lapsi voi paremmin opetella uusia taitoja. Kuvitteellisen leikin kautta myös lapsen persoonallisuus ja mielenkiinnonkohteet tulevat esille.

On todettu, että lapsen mielikuvitus heijastaa hänen aikaisempia elämäkokemuksiaan. Lapsen leikistä heijastuu rooleja, joita lapset näkevät arkielämässään. Leikissä näkyy myös arvoja ja uskomuksia, joita lapset poimivat ympäristöstään. (Hughes 2010, 46.) Bryce (2008, 43) korostaa leikin arvioinnin olevan tärkeää, koska leikki aloittaa toiminnallisen käyttäytymisen prosessin ja vaikuttaa toiminnallisten roolien pätevyyteen, saavuttamiseen ja hankkimiseen. Leikin kautta saavuttamiensa toiminnallisen suoriutumisen taitojen kautta lapsi voi mukauttaa oppimiaan taitoja arkielämän rooleiksi ja tavoiksi. Leikin avulla lapset oppivat, kuinka he sopeutuvat ympäristöön. Lisäksi he voivat oppia, kuinka heillä on mahdollisuus vaikuttaa ympäristöönsä ja mukauttaa sitä. Saamissamme tutkimustuloksissa näkyi yhteneväisyyttä teorian tiedon kanssa. Tutkimustuloksista muun muassa selvisi, että lapsi voi harjoitella itsestä huolehtimisen taitoja, esimerkiksi pukemista, nukken kanssa. Nukke tai nalle voi myös auttaa lasta saamaan isosisaruksen roolin perheessä, johon syntyy vauva. Esikoinen voi syöttää ja hoitaa nukkea tai nallea ja näin oppia myös, miten ottaa osaa vauvanhoitoon ja vauvan kanssa olemiseen.

Lapsen leikin teemat viittaavat lapsen aikaisempien kokemusten laatuun tai hänen mielentilaansa (ks. Knox 2005, 573). Lapsen leikkiteemat, niiden valinta ja toteutustapa tuovat esille lapselle henkilökohtaisesti tärkeitä ja emotionaalisesti koskettavia asioita. Lapsen käyttäytymisen taustalla olevat ongelmat saattavat tulla esille leikissä samojen teemojen toistumisella, kaavamaisena leikin kulkuna, suorana tai epäsuorana aggressiivisuutena, puutteellisena ongelmanratkaisutaitona tai heikkona ristiriitojen sietämisenä. Leikki kuvastaa lapsen kasvuympäristöä ja sen ominaispiirteitä, kuten esimerkiksi sitä, kuinka vanhemmat rohkaisevat tai tukevat lapsen leikkikäyttäytymistä tai millainen on lapsen kiintymyssuhde huoltajaansa. (Lyytinen & Lautamo 2004, 207–208.) Tutkimuksemme mukaan kuvitteellisesta leikistä usein peilautuu lapsen aiempia elämäkokemuksia. Tämä on hyvin nähtävissä esimerkiksi sijoitus- ja traumataustaisilla lapsilla. Lisäksi lapset tiedon-

antajan mukaan käsittelevät kuvitteellisen leikin avulla arjen pulmatilanteita ja yrittävät sen kautta selventää itselleen eri tapahtumia.

Toimintaterapeutin käyttäessä kuvitteellisen leikin arvioinnissa SIP-DC-arviointimenetelmää, Learn to Play -interventio-ohjelman käyttö helpottuu. SIP-DC-arviointimenetelmällä voidaan määrittää lapsen kuvitteellisen leikin taso ja arvioinnin tulosten kautta toimintaterapeutti voi aloittaa Learn to Play -menetelmän käyttämisen lapsen oikealta leikkitasolta. (Stagnitti 1998, vii, 1.) Tutkimuksemme mukaan arvioitaessa aluksi SIP-DC-arviointimenetelmällä lapsen kuvitteellisen leikin taso voidaan jatkossa hyvin hyödyntää Learn to Play -interventio-ohjelmaa. Näin voidaan varmistua siitä, että leikin harjoittelu aloitetaan oikealta taitotasolta eikä lapselta vaadita jotain sellaista, mitä hän ei vielä osaa. Lisäksi arvioinnin seuranta helpottuu, sillä SIP-DC-arviointimenetelmällä voidaan toistaa tehty arviointi ja saadaan selkeästi näkyviin, kuinka lapsen leikkitaidot ovat esimerkiksi kuuden kuukauden tai vuoden jälkeen muuttuneet.

Leikin arvioinnin tuloksia voidaan hyödyntää terapian suunnittelussa. On tärkeää, että interventio keskittyy lapsen kehittämishaasteisiin sekä hänen olemassa oleviin kykyihinsä. Näin voidaan varmistua, että terapia vastaa lapsen kehitystasoa. Intervention suunnittelua helpottaa, kun toimintaterapeutilla on arvioinnin pohjalta tiedossa lapsen taidot, mielenkiinnonkohteet ja tapa leikkiä. Nämä auttavat myös intervention tavoitteiden asettamisessa. (Knox 2005, 577.) Tiedonantajamme mukaan on erittäin tärkeää, että lapsen leikkitaidot huomioidaan kuntoutuksen suunnittelussa. Arvioinnin tulosten pohjalta saadaan selville, kuinka paljon lapsi tarvitsee tukea leikissä ja leikkivälineiden käytössä. Leikkitason ymmärtämisen myötä voidaan myös ehkäistä sitä, että lapsi ei kokisi terapiainervention aikana liikaa epäonnistumisia leikissä vaan leikistä tulisi lapselle motivoivaa ja innostavaa sekä onnistumisenkokemuksia antavaa. Näin voidaan lisätä lapsen sitoutumista toimintaterapiainventioon.

Toimintaterapeutti käyttää arviointia saadakseen tietoa muun muassa lapsen vahvuuksista ja rajoituksista sekä siitä, miten ympäristö vaikuttaa lapsen toimintaan. Arvioinnista saatuja tietoja hyödynnetään lapsen jatkosuunnitelmissa ja kuntoutuksessa. (Ks. Brown 2012, 328.) Tämä tuli ilmi myös tutkimuksemme. Erilaisissa lasta koskevissa palaverieissa on tarkoituksena pohtia lapsen lähiympäristön kanssa, kuinka lapsen toimintakykyä voidaan edistää ja millaista tukea lapsi tarvitsee, jotta leikin kehitys edistyy.

Kehitysvammaisen lapsi hyötyy eniten kokonaisvaltaisesta kuntoutuksesta, jonka toteutuksesta vastaavat useat eri ammattikuntien edustajat. Tämä moniammatillinen tiimi on vastuussa lapsen kuntoutuksesta ja siihen liittyvistä seikoista. Lapsi voi tarvita yhtäaikaaisesti esimerkiksi toimintaterapeutin, fysioterapeutin, sairaanhoitajan ja sosiaalityöntekijän osallistumisen lapsen yksilöllisestä tilanteesta riippuen. (Case-Smith 2005, 32.)

8.2 Lapsen leikin tason kehityksen huomioonottaminen leikin arvioinnissa

SIP-DC-arviointimenetelmää käytettäessä on tiedonantajan mukaan tärkeää huomioida, että lapsen kehitysikä soveltuu arviointimenetelmän antamiin ikäpuitteisiin. SIP-DC-arviointimenetelmän kehittänyt Karen Stagnitti (1998, vii) toteaa myös, että arviointimenetelmä soveltuu myös kehityksellisesti viivästyneille lapsille, mutta heidän kehityksiensä on oltava 0–6-ikävuoden välillä. Kyseinen arviointimenetelmä ei erottele kehitysvammaista ja normaalisti kehittynyttä lasta toisistaan, vaan arviointi tapahtuu samalla tavalla riippuen ainoastaan lapsen kehitysiästään. SIP-DC-arviointimenetelmän tavoitteena on selvittää lapsen leikkitaidot eri kehitystasoilla. (Stagnitti 2009, 90–91.) Tutkimuksemme tulosten mukaan kehitysvammaisen lapsen kuvitteellisen leikin arviointi ei juurikaan poikkea normaalisti kehittyneen lapsen arvioinnista. Lapsen diagnoosi, esimerkiksi kehitysvammaisuus, ei määritä arvioinnin kulkua vaan on tärkeämpää huomioida lapsen leikin taso.

Tutkimustuloksissa korostui, kuinka oma-aloitteiset leikkikokemukset ovat lapsen kasvun ja kehityksen kannalta lapselle välttämättömiä. Hinojosa ja Kramer (2008, 330) toteavat, että on kehityshäiriöisen lapsen lähipiiri saattaa usein keskittyä ohjaamaan lapsensa leikkiä, jotta leikki muotoutuisi lapsen kehitystä edistäväksi. Tällöin saatetaan unohtaa rohkaista lasta leikkimään spontaanisti ja oma-aloitteisesti. Vanhemmat haluavat auttaa lasta suoriutumaan toiminnoista mahdollisimman korkeatasoisesti. Tämän myötä leikin merkitys saattaa usein unohtua. Kehitysvammaisten lasten leikkitaitojen kehittymistä voi kuitenkin rajoittaa vanhempien liiallinen ohjaaminen, jolloin spontaani leikki jää taka-alalle (ks. Swinth & Tanta 2008, 305).

Leikki heijastaa kehitysvammaisen lapsen yleistä kehitystä ja osaltaan myös edistää sitä. Leikin varhaisimmat kehitystavoitteet liittyvät useimmiten lapsen kokonaiskuntoutukseen. Sen avulla ohjataan sosiaalisten ja kognitiivisten taitojen sekä motoriikan aistitoiminnan kehitystä. Tavoitteena on saada lapsi innostumaan toimintaan, eikä olemaan vain leikin passiivinen kohde. On tärkeää saada lapsen kiinnostus ulottumaan itsensä ulkopuolelle, jolloin hän alkaa käsitellä esineitä ja

leikkiä niillä. Ohjatulla leikillä voidaan mahdollistaa lapselle sellaisten toimintojen suorittaminen, joihin hän ei vielä kykene todellisissa tilanteissa. Sillä myös tuetaan lapsen itsenäisyyttä. Yksilöllisellä leikinohjauksella saadaan luotua tunnesuhde lapsen ja kasvattajan välille. On tärkeää, että aikuinen syventyy leikkiin siten, että hän ohjaa eikä rajoita lapsen itsenäistä toimintaa. (Kaski, Manninen & Pihko 2012, 197.)

Kehitysvammaisten lasten leikkitaidot ovat usein viivästyneet tai taidot kehittyvät epätasaisesti. Tämä voi näkyä esimerkiksi esineiden väärinkäyttämisenä, vähäisenä mielikuvituksena tai kuvitteellisena leikkinä ja leikin sosiaalisten ulottuvuuksien vähenemisenä. (Knox 2005, 578.) On kuitenkin huomioitavaa, että kehitykseltään viivästyneiden ja normaalisti kehittyneiden lasten kuvitteellisessa leikissä ei ole todettu olevan eroja, mikäli lasten kehitysikä on sama (Lyytinen & Lautamo 2004, 206). Tutkimustuloksissa nousi esiin, että kehitysvammaiset lapset kehittyvät samojen vaiheiden kautta kuin normaalisti kehittyneet lapsetkin. Lasta tuetaan siihen, että vaiheet etenisivät loogisessa järjestyksessä.

Kehitykseltään viivästyneet lapset leikkivät myös symbolisesti. Symbolista leikkiä alkaa esiintyä useimmiten vasta, kun lapsi on saavuttanut 20 kuukauden kehitysiän. Kehitysvammaisten lasten kohdalla tulee muistaa, että kehitysikä määrittää tarkemmin lapsen kehitysvaiheet kuin kronologinen ikä. Symbolinen leikki kehitysvammaisilla lapsilla vastaa aluksi niitä toimintoja, joita normaalisti kehittyvillä lapsilla esiintyy jo toisen ikävuoden alussa. (Lyytinen & Lautamo 2004, 205–206.)

Tutkimustulosten mukaan kehitysvammaisten lasten suurimmat haasteet kuvitteellisessa leikissä liittyvät leikkitoimintoihin ja symbolisen leikin kehittymiseen. Kirjallisuus tukee myös tätä näkemystä. Knox (2005, 578) toteaa, että kehitysvammaisilla lapsilla symbolinen leikki on usein vähäistä ja leikkien valikoima on pieni. Lapset saattavatkin tarvita tavallista enemmän struktuuria ja ulkoisia ohjeita voidakseen kehittää leikkitaitojaan.

Kehitysvammaisuuteen liittyy hyvin usein viivästyneistä puheen kehityksessä sekä muita kielellisiä erityisvaikeuksia. Yksilölliset vaihtelut yksilöiden välillä ovat suuria. Mikäli kehitysvammaisten lasten kommunikaatio ei kehity toivotulla tavalla, on tärkeää ryhtyä käyttämään mahdollisimman varhaisessa vaiheessa puheen kehitystä tukevia ja sitä korvaavia kommunikaatiomenetelmiä. Tämän tarkoituksena on lapsen kommunikatiivisen käyttäytymisen tukeminen siten, että lapsi oppii tunnistamaan omia tunteitaan ja löytämään niille sopivan ilmaisutavan. Kommunikaatio ei kehity ilman vuorovaikutusta ja säännöllistä harjoittelua. Tämän vuoksi on huomioitava, että kehitys-

vammaisen lapsen kanssa toimittaessa käytetään johdonmukaisesti sovittuja signaaleja ja menetelmiä. (Kaski ym. 2012, 176–177, 179.) Koska lapsen puheen kehitys liittyy vahvasti myös kuvitteellisen leikin kehitykseen, on mielestämme tärkeää muistaa myös kommunikaatio ja sen tukeminen osana toimintaterapiaa. Saamiemme tulosten mukaan kommunikaatiossa on tärkeää huomioida esimerkiksi puheen tauotus ja toisto tai korostunut eleiden tai ilmeiden käyttäminen.

Lapsilla, joilla on liikkumisessa rajoitteita esimerkiksi cp-vamman vuoksi, voi olla rajoituksia myös leikkiin osallistumisessa. Heidän voi olla vaikea aktiivisesti lähestyä ja tutkia ympäristöä. Lisäksi rajoitteet liikkumisessa voivat estää lasta osallistumasta spontaanisti leikkiin. (Blanche 2008, 378.) Tutkimustulosten mukaan on tärkeää, että lapsen liikuntarajoitteet tulevat esiin toimintaterapia-arvioinnissa. Liikuntavammoja voi olla myös lapsilla, joilla ei ole älyllistä kehitysvammaa. Leikkutilannetta voidaan soveltaa esimerkiksi suoritettavaksi lattia- tai pöytätasolla lapsen toimintakyvyn mukaan.

On tärkeää, että liikuntarajoitteisten lasten leikkiä tuetaan ja mahdollistetaan mahdollisimman paljon. Myös saamamme tutkimustulokset korostivat tätä seikkaa. Lear (1996, 15) toteaa, että esimerkiksi pyörätuolissa istuvan lapsen leikkiä voidaan tukea käyttämällä tarttumapihtejä, jolloin lapselle tulee mahdollisuus ottaa leikkiinsä mukaan kauempana olevia leluja. Pyörätuoliin voidaan asentaa myös pöytä, jolloin leikkiminen helpottuu.

8.3 Perhekeskeisyys kuvitteellisen leikin arvioinnissa

Toimintaterapeutin tulee tukea ja rohkaista vanhempia leikkimään kehitysvammaisen lapsen kanssa hänen kehitysikäänsä vastaavalla tasolla. Vanhempien ymmärtäessä lapsen kehityksellisen tason, vanhemman ja lapsen välinen side voi vahvistua. Kertomalla vanhemmille lapsen vahvuuksista, mukauttamalla leikkitoimintoja ja antamalla lapsen johtaa leikkiä voidaan auttaa vanhempia osallistumaan lapsen leikkiin. (ks. McDonald & Brown 2009, 209.)

On tärkeää, että terapia ei jää erilliseksi arjesta, vaan harjoittelu siirtyy osaksi perheen jokapäiväistä arkea (ks. Stephens & Tauber 2005, 786). Harjoittelun ollessa kokonaisvaltaista, perheen jokapäiväiseen arkeen liittyvää, voidaan mahdollistaa muutokset lapsen leikkitaidoissa (Lane & Mistrett 2008, 412). Tämä mahdollistuu toimimalla yhteistyössä lapsen vanhempien kanssa (Knox 2005, 582). Saadut tutkimustulokset korostivat harjoittelun kokonaisvaltaisuutta siten, että lapsen

perhe ja koko arki sitoutetaan mukaan toimintaan. Toiminnan on oltava päivittäistä, lapselle mielekästä harjoittelua, sillä pelkkä terapiatilanteissa tapahtuva harjoittelu ei usein riitä.

Knox (2005, 582) toteaa, että terapeutin yksi tavoite on auttaa vanhempia ymmärtämään leikin tärkeys lapselle. On myös tärkeää, että vanhemmat löytävät tasapainon lapsen auttamisen sekä lapsen omatoimisuuden tukemisen välillä leikin aikana (Knox 2005, 582). Kun lapsen perhe otetaan aktiivisesti mukaan leikkitalanteisiin, toimintaterapeutilla on mahdollisuus auttaa vanhempia tukemaan lapsen vahvuuksia. Lisäksi terapeutti auttaa vanhempia luomaan tapoja ja toimintamalleja, joiden on tarkoitus säilyä pitkään perheen arjessa. (Knox & Mailloux 1997, 2000.) Saamisemme tutkimustuloksissa korostui lapsen omatoimisuuden kannustaminen. Lapsen kehityksen kannalta on hänen mukaansa tärkeää, että lapsi saa oma-aloitteisia leikkikokemuksia. Erityisesti kehitysvammaisten lasten kohdalla on tärkeää tukea oma-aloitteisuutta, koska usein erityislapsen vanhemmat haluavat auttaa lasta suoriutumaan toiminnoista mahdollisimman hyvin ja tällöin oma-aloitteisuuden tukeminen voi jäädä taka-alalle.

Ohjaamalla vanhempia voidaan vahvistaa heidän ymmärrystään lapsesta, tarpeellisen toiminnan rakenteesta tai esimerkiksi ympäristön mukauttamisesta. Näin mahdollistetaan se, että lähipiiri voi auttaa lasta kehittämään taitojaan, valmiuksiaan, toiminnallista suoriutumistaan ja toiminnallista osallistumistaan osana arkielämää. (Ks. Brentnall & Bundy 2012, 397.) Toimintaterapeutin tärkeänä tehtävänä on tarjota ohjausta ja ehdotuksia lapsen vanhemmille siitä, kuinka perhe voi käyttää arjessa leikkiä terapian tukena (Hinojosa & Kramer 2008, 322). Tutkimustulosten mukaan toimintaterapeutin on tarpeellista antaa vanhemmille neuvoja, kuinka he voivat ohjata lasta leikissä yksinkertaisesti ja konkreettisesti. Vanhempien ymmärrys asiaa kohtaan helpottuu, jos heillä on mahdollisuus tulla mukaan terapiatilanteeseen seuraamaan lapsen leikkiä. Hinojosa ja Kramer (2008, 330) kuitenkin tuovat esille, että toimintaterapeutin ohjatessa vanhempia leikkitoiminnossa, on vaarana, että vanhemmat ottavat neuvot liian kirjaimellisesti ja vakavasti. Tällöin vanhemmat voivat helposti keskittyä liikaa ainoastaan toiminnasta suoriutumiseen ja voivat unohtaa spontaanin vuorovaikutuksen ja mukavan yhdessäolon lapsen kanssa.

8.4 Johtopäätökset

Tutkimustulostemme pohjalta voidaan todeta kuvitteellisen leikin arvioinnin olevan tärkeä osa arviointiprosessia lasten toimintaterapiassa. Kuvitteellisen leikin arvioinnin kautta saadaan kattavaa kokonaistietoa lapsen kehityksestä, sillä kuvitteellinen leikki vaikuttaa moneen osa-alueeseen.

Tutkimusaineistossa ilmeni, kuinka leikki tuo hyvin esille lapsen luontaiset kyvyt ja tavan toimia. Nämä taidot saattaisivat jäädä näkemättä joidenkin lasten kohdalla, jos keskityttäisiin ainoastaan esimerkiksi kynällä tehtäviin harjoituksiin. Myös lapsen elämysmaailman ymmärtäminen selkeytyy kuvitteellisen leikin arvioinnin kautta. Lapset heijastavat omaa elämäntilannettaan leikin kautta ja saattavat opetella käsittelemään erilaisia ongelmatilanteita leikin kautta.

Tutkimustuloksista ilmenee, kuinka strukturoidun arviointimenetelmän käyttö jäsentää arviointia. Tiettyä arviointimenetelmää käyttämällä lapsen edistymisen seuranta helpottuu, koska aikaisempiin arviointituloksiin voidaan aina tarvittaessa palata. Strukturoidun menetelmän käyttämisellä voidaan varmistua, että arvioinnista tulee näyttöön perustuvaa. Tämä lisää osaltaan arvioinnin ja arvioinnin tulosten raportoinnin luotettavuutta. SIP-DC-arviointimenetelmän käyttäminen luo hyvän pohjan terapiainterventiossa mahdollisesti käytettävälle Learn to Play -menetelmälle, joka on myös Karen Stagnittin kehittämä. Yhdenmukainen teoriapohja näiden kahden ohjelman välillä tuo jatkumon arviointi- ja interventioprosessin välille.

Yksi tärkeimmistä tutkimustuloksista nousseista seikoista mielestämme on, että lapsen lähiympäristön odotukset lapsen toimintaa kohtaan ovat realistiset. Arvioinnin tulosten myötä saadaan tietää, mikä lapsen taso kuvitteellisessa leikissä on. Näin voidaan varmistua, että lapselta ei odoteta liikaa eikä liian vähän. Sopivan haasteen tarjoava leikki usein motivoi lasta sitoutumaan ja ylläpitämään leikkiä.

Tutkimustuloksissa korostui yhtenä tärkeänä osa-alueena lapsen lähipiirin merkitys osana leikkitaitojen harjoittelua. On tärkeää, että lapsen koko arki vanhempia ja päiväkotia myöten sitoutetaan leikkitaitojen harjoitteluun, eikä terapia jää arjesta irralliseksi. Jatkuvalla, yhdenmukaisella harjoittelulla voidaan edesauttaa lapsen toimintakyvyn ja leikkitaitojen lisääntymistä sekä näin mahdollistaa lapselle jatkuva, motivoiva harjoittelu. Sujuvasta molemminpuolisesta kommunikatiosta hyötyy niin terapeutti kuin lapsen lähipiirikin. Näin voidaan varmistua siitä, että kaikilla osapuolilla on yhteinen realistinen ymmärrys lapsen kuvitteellisen leikin tasosta ja leikkitaidoista.

Tutkimustuloksista ilmenee, että kehitysvammaisten lasten toimintaterapiassa yksi tärkeimmistä seikoista on lapsen kehitysiän huomioiminen. Kehitysvammaisilla lapsilla kronologinen ikä ei määritä heidän taitotasoaan, vaan kehitysikä antaa luotettavamman suunnan taitojen arvioinnissa. Kehitysiän huomioiminen on erityisen tärkeää käytettäessä arviointimenetelmiä, joissa ikä on määritetty. Huomioitavaa on myös se, kehitysvammaisilla lapsilla on yhtäläinen oikeus vapaaseen

leikkiin kuin normaalisti kehittyneillä lapsilla. Leikki ei saa painottua ainoastaan taitojen harjoittamiseen, vaan lapsella tulisi olla mahdollisuus leikkiä vapaasti yksin tai ryhmässä sekä saada ottaa mallia muilta lapsilta. On tärkeää, että ympäristö kannustaa lasta oma-aloitteisiin leikkikokemuksiin eikä keskittyisi ohjaamaan lapsen leikkiä liikaa. Mikäli lapsen leikki muodostuu ohjautuvaksi, on vaarana, että lapsen kyky leikkiä oma-aloitteisesti on vähäistä.

Yhteenvedona voidaan todeta, että kehitysvammaista lasta, kuten myös normaalisti kehittyntä lasta, tulee tukea leikissä oma-aloitteisuuteen. Lähipiirin tulee myös kannustaa lasta spontaaniin leikkiin. On tärkeää, että perhe ymmärtää lapsen leikin tason ja toimii sen asettamien vaatimusten mukaisesti. Lapselta ei saa vaatia liikoja, mutta odotukset hänen taitojaan kohtaan eivät saa myöskään olla liian alhaiset. Lapsen kehitysikä tulee ottaa aina huomioon. SIP-DC-arviointimenetelmää käyttämällä toimintaterapeutti saa kattavaa tietoa lapsen kuvitteellisen leikin tasosta. Näin toimintaterapeutti voi antaa vanhemmille tietoa lapsen leikkitaitojen tasosta, ja terapiainventiossa voidaan aloittaa harjoittelu oikealta tasolta.

9 TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUS JA EETTISYYS

Tieteellisen tutkimuksen tarkoituksena on tuottaa mahdollisimman luotettavaa tietoa tutkittavasta ilmiöstä. Luotettavuuden arvioinnin kautta pyritään selvittämään, kuinka totuudenmukaista tietoa on tuotettu. Laadullisen tutkimuksen luotettavuutta voidaan arvioida esimerkiksi uskottavuuden, vahvistettavuuden, reflektiivisyyden ja siirrettävyyden kautta. (Kylmä & Juvakka 2007, 127.)

Uskottavuudella tarkoitetaan tutkimuksen ja sen tulosten uskottavuutta ja niiden osoittamista tutkimuksessa. Tutkijan on varmistettava, että tutkimustulokset vastaavat tutkimukseen osallistuneiden käsityksiä tutkimuskohteesta. Toinen mahdollisuus on, että tutkija keskustelee tutkimusprosessista ja sen tuloksista yhdessä toisten samaa aihetta tutkivien henkilöiden kanssa. Uskottavuutta vahvistaa myös, jos tutkimuksen tekijä pitää tutkimuspäiväkirjaa, jossa hän pohtii kokemuksiaan ja tekemiään valintoja. (Kylmä & Juvakka 2007, 128.) Tutkimuksemme luotettavuutta on lisännyt tutkimuspäiväkirjan pitäminen, johon olemme kirjoittaneet koko tutkimusprosessin ajan huomioita ja ajatuksia. Olemme tarvittaessa voineet palata tekemiimme merkintöihin ja saaneet tukea tekemiimme valintoihin. Mielestämme uskottavuutta lisää myös se, että olemme keskenämme työtä tehdessämme voineet reflektoida tutkimuksesta nousseista kysymyksiä.

Vahvistettavuus edellyttää tutkimusprosessin kirjaamista niin, että toinen tutkija voi seurata prosessin kulkua. Tutkija voi hyödyntää raporttia kirjoittaessaan muistiinpanojaan tutkimusprosessin eri vaiheista, kuten haastattelutilanteista tai menetelmällisistä ratkaisuista. Ideana on kuvata esimerkiksi aineiston avulla, kuinka tutkija on päätenyt tuloksiinsa ja johtopäätöksiinsä. (Kylmä & Juvakka 2007, 129.) Vahvistettavuus tulee esille tutkimuksessamme siten, että olemme tehneet selkeät ja huolelliset lähdemerkinnät. Tämä auttaa lukijaa löytämään halutessaan tarkempaa lisätietoa. Olemme myös havainnollistaneet analyysivaiheemme laatimalla siitä taulukon (liite 3).

Reflektiivisyys edellyttää, että tutkija on tietoinen omista lähtökohdistaan tutkimuksen tekijänä. Hänen on arvioitava, kuinka hän vaikuttaa aineistoonsa ja tutkimusprosessiinsa sekä kuvattava tutkimuksen lähtökohdat tutkimusprosessissa. (Kylmä & Juvakka 2007, 129.) Olimme molemmat tietoisia omista lähtökohdistamme aloittelevina tutkimuksen tekijöinä ja kävimme jatkuvaa keskustelua tutkimukseen liittyvistä asioista. Haastattelutilanne oli meille molemmille myös tutkijoina uusi, joten valmistauduimme siihen huolellisesti.

Siirrettävyydellä tarkoitetaan tutkimustulosten siirrettävyyttä muihin vastaaviin tilanteisiin. Tämä varmistetaan sillä, että tutkija antaa riittävästi kuvailevaa tietoa tutkimuksen osallistujista ja ympäristöstä, jotta lukija voi arvioida tutkimustulosten siirrettävyyttä. (Kylmä & Juvakka 2007, 129.) Aineistomme koostuu ainoastaan yhden tiedonantajan vastauksista, minkä takia tutkimustulokset eivät ole välttämättä suoraan siirrettävissä eri tilanteisiin. Tiedonantajamme toimi kuitenkin haastattelun ajan toimintaterapeutin ammattiroolissaan, mikä tuo siirrettävyyttä tutkimukseen.

Tutkimuksen tekemisen eettiset haasteet eivät koske vain tutkijoiden asemaa, vaan ne ulottuvat tutkimuksen suunnittelusta aina julkaisemiseen saakka (Kylmä & Juvakka 2009, 137). Tutkimuksen ja etiikan yhteydellä on kaksi merkitystä. Tutkimuksen tulokset vaikuttavat eettisiin ratkaisuihin, mutta toisaalta taas eettiset kannat vaikuttavat tutkijan työssään tekemiin ratkaisuihin. Jälkimmäistä etiikan ja tutkimuksen yhteyttä kutsutaan varsinaisesti tieteen etiikaksi. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 125.) Työmme eettisyyttä lisää se, että pyysimme tiedonantajalta kirjallisen suostumuksen vapaaehtoiseen haastatteluun. Olemme myös suojelleet tiedonantajamme henkilöllisyyttä siten, että emme ole maininneet tutkimuksessamme hänen nimeään, asuinpaikkakuntaansa tai työpaikkaansa. Tiedonantajan asiakkaistakaan ei ole mainittu mitään tunnistetietoja. Haastattelusta saatu aineisto on ollut vain meidän käytössämme, ja se tuhottiin loppuraportin valmistuttua.

10 POHDINTA

Alkuperäinen suunnitelmamme oli tehdä kyselytutkimus koskien ChIPPA-arviointimenetelmän käyttämistä lasten kuvitteellisen leikin arvioinnissa. Laadimme aiheesta Webropol-kyselyn, jonka lähetimme noin viidellekymmenelle toimintaterapeutille koko Suomen alueelta. Kyselyyn vastasi vain kolme toimintaterapeuttia, ja aineisto jäi hyvin niukaksi. Tämän vuoksi jouduimme hylkäämään kyseisen aiheen. Myöhemmin tiedonantajaksemme valikoitunut toimintaterapeutti käytti SIP-DC-arviointimenetelmää, joten päädyimme tutkimaan, millaista tietoa toimintaterapeutti saa käyttäessään SIP-DC-arviointimenetelmää kuvitteellisen leikin arvioinnissa.

Tutkimusaiheemme on mielestämme ajankohtainen ja tärkeä, sillä leikki on aina ollut tärkeä osa lapsen elämää riippumatta kulttuurista ja aikakaudesta. Tutkimustuloksemme vastasivat mielestämme hyvin tutkimustehtäväämme. Kiinnostuksemme leikin kokonaisvaltaisuutta kohtaan motivoi meitä tutkimuksen tekemisessä. Ymmärryksemme aiheen tärkeydestä kasvoi entisestään tutkimuksen edetessä. Saadut tutkimustulokset vahvistivat näkemystämme kuvitteellisen leikin merkityksestä.

Uskomme, että tutkimuksestamme hyötyvät toimintaterapeuttien ja sosiaali- ja terveysalan opiskelijoiden lisäksi erityisesti vanhemmat, joiden lapsella on kehityshaasteita kuvitteellisessa leikissä. Olemme tutkimuksessa pyrkineet selkeyttämään kuvitteellisen leikin yhteyttä lapsen muuhun kehitykseen sekä sen kokonaisvaltaista tärkeyttä.

Koimme haastattelun hyvänä tiedonkeruumenetelmänä. Huolellinen valmistautuminen ja kirjallisuuteen tutustuminen auttoi meitä haastattelutilanteessa. Tämän avulla haastattelusta muodostui molemminpuolinen, antoisa vuorovaikutustilanne. Haastattelun tekemistä helpotti myös se, että tiedonantajamme oli erittäin yhteistyöhaluinen ja kiinnostunut opinnäytetyön aiheestamme.

Aluksi koimme aiheen rajauksen haasteelliseksi, koska leikki käsitteenä on todella laaja. Päädyimme rajaamaan aiheen kuvitteelliseen leikkiin. Tämä leikin muoto kiinnosti meitä erityisesti, sillä se vaikuttaa laajasti lapsen koko kehitykseen. Koemme, että kuvitteellisen leikin merkitys ymmärretään toimintaterapian lisäksi myös muilla ammattialoilla, eikä sen tärkeyttä tarvitse erikseen juurikaan perustella moniammatillisille työryhmille. Lähdekirjallisuudesta löytyi paljon tietoa

kuvitteellisesta leikistä eri ammattialojen näkökulmasta. Teoria ja saamamme tutkimustulokset tukevat ymmärrystämme kuvitteellisen leikin merkityksestä, minkä vuoksi koemme aiheenvalinnan olevan osuva. Aiherajaus pelkkään toimintaterapia-arviointiin oli hyvä ratkaisu, sillä se toi selkeyttä työhön. Jos olisimme liittäneet työhömmme myös intervention, siitä olisi voinut tulla liian laaja.

Aiheeseen perehtyminen antoi ymmärrystä ja varmuutta tulevina toimintaterapeutteina työskennellä lasten parissa. Koemme, että pystymme aiempaa paremmin hahmottamaan kuvitteellisen leikin merkityksen lapsen kehityksessä. Voimme hyödyntää osaamistamme toimintaterapiaprosessin aikana.

Koemme, että työparina toimiminen on ollut antoisaa. Olemme työskennelleet parina koko opinäytetyöprosessin ajan valmistavasta seminaarityöstä lähtien. Prosessi oli tauolla noin puolen vuoden ajan Minnan äitiysloman vuoksi. Molempipuolisen joustavuuden ansiosta aikataulussa pysyminen sujui hyvin. Työskentelytapamme sopivat hyvin yhteen, ja työnteko on ollut luontevaa sekä antoisaa. Meitä on hyödyttänyt parina toimiminen, koska olemme voineet reflektoida yhdessä ja saaneet tukea toisiltamme omille miettellemme koko prosessin ajan. Vastuunjakaminen kahdelle henkilölle on helpottanut tutkimuksen tekemisen taakkaa.

Opinäytetyöprosessi on kehittänyt meitä tutkimuksen tekijöinä. Olemme saaneet kokemusta tiedonhausta, haastattelemisesta ja tutkijan roolissa työskentelemisestä. Nämä kaikki kokemukset kehittivät meidän ammatillista kasvuamme. Toimintaterapeutin työssä on tärkeää hakea jatkuvasti tietoa, jotta voidaan varmistaa toimintaterapian olevan näyttöön perustuvaa ja käytetyn tiedon ajankohtaista. Tutkimuksen tekemistä on ajoittain hidastanut se, että SIP-DC-arviointimenetelmästä löytyy vain niukasti tutkittua tietoa. Tiedonhankinnan haasteena on välillä ollut materiaalin englanninkielisyys. Kaikkia käsitteitä ei ole käännetty virallisesti suomeksi, ja niille on olemassa useita eri merkityksiä. Tämän vuoksi emme ole voineet varmasti luottaa käännöksemme vastaavan esimerkiksi muiden aihetta käsittelevien opinäytetöiden suomennoksia. Tämä on kuitenkin kehittänyt englanninkielentaitoamme, ja laaja lähdemateriaaliin tutustuminen auttaa meitä jatkossa kohdentamaan tiedonhakua.

Jatkotutkimusaiheeksi oman työmme kautta pohdimme toimintaterapiainervention vaikuttavuutta kuvitteellisen leikin kehitykseen toimintaterapeuttien kokemusten pohjalta. Mielenkiintoista olisi myös tietää, millaisena lasten vanhemmat kokevat kuvitteellisen leikin merkityksen ja roolin arjessa.

LÄHTEET

Ananthan, G., Chiu, E-C., Miller, B. & Quake-Rapp, C. 2008. Direct Observation as Means of Assessing Frequency of Maladaptive Behavior in Youths With Severe Emotional and Behavioral Disorder. *The American Journal of Occupational Therapy* 2008 (62, 2), 206–211.

Aro, T. & Adenius-Jokivuori, M. 2004. Sosiaaliset taidot ja itsetunto. Teoksessa T. Siiskonen, T. Aro, T. Ahonen & R. Ketonen (toim.) *Joko se puhuu? Kielenkehityksen vaikeudet varhaislapsuudessa*. Juva: WS Bookwell Oy. 254–274.

Blanche, E. I. 2008. Play in Children with Cerebral Palsy: Doing With – Not Doing To. Teoksessa L. D. Parham & L. S. Fazio *Play in Occupational Therapy*. Yhdysvallat: Mosby Elsevier. 375–393.

Brentnall, J. & Bundy, A. C. 2012. Consultation – Can I Talk to You a Minute? Teoksessa S. J. Lane & A. C. Bundy (toim.) *Kids Can Be Kids –A Childhood Occupations Approach*. Yhdysvallat: F. A. Davis Company. 396–411.

Brown, T. 2012. Assessment, Measurement, and Evaluation –Why Can't I Do What Everyone Expects Me to Do? Teoksessa S. J. Lane & A. C. Bundy (toim.) *Kids Can Be Kids –A Childhood Occupations Approach*. Yhdysvallat: F. A. Davis Company. 312–348.

Brown, T. & McDonald, R. 2009. Play Assessment: A Psychometric Overview. Teoksessa K. Stagnitti & R. Cooper (toim.) *Play as Therapy*. Yhdysvallat: Jessica Kingsley Publishers. 72–86.

Bryze, K. C. 2008. Narrative Contributions to the Play History. Teoksessa L. D. Parham & L. S. Fazio *Play in Occupational Therapy*. Yhdysvallat: Mosby Elsevier. 43–54.

Case-Smith, J., Richardson, P. & Schultz-Crohn W. 2005. An Overview of Occupational Therapy for Children. Teoksessa J. Case-Smith (toim.) *Occupational Therapy for Children*. 5th edition. Yhdysvallat: Elsevier Mosby. 2–29.

Case-Smith, J. 2005. Teaming. Teoksessa J. Case-Smith (toim.) *Occupational Therapy for Children*. 5th edition. Yhdysvallat: Elsevier Mosby. 32–52.

Christie, J. F. & Roskos, K. A. 2009. Play's Potential in Early Literacy Development. Hakupäivä 4.4.2012, <http://www.child-encyclopedia.com/pages/pdf/christie-roskosangxp.pdf>.

Creek, J. 2008. The Knowledge Base of Occupational Therapy. Teoksessa J. Creek (toim.) Occupational Therapy and Mental Health. 4th edition. Elsevier Limited. 31–55.

Creek, J. 2010. The Core Concepts of Occupational Therapy – A Dynamic Framework for Practice. Lontoo: Jessica Kingsley Publishers.

Creek, J. & Bullock, A. 2008. Assessment and Outcome measurement. Teoksessa J. Creek & L. Lougher Occupational Therapy and Mental Health. 4th Edition. Philadelphia, Yhdysvallat: Churchill Livingstone Elsevier. 81–107.

Cronin, A. 2005. Teoksessa A. Cronin & M. Mandich Human Development and Performance Throughout the Lifespan. Clifton Park: Thomson Delmar Learning, 176–197.

Flanigan, A. 2001. Occupational therapy with adolescents. Teoksessa L. Lougher (toim.) Occupational Therapy for Child and Adolescent Mental Health. Lontoo: Churchill Livingstone, 151-170.

Hagedorn, R. 2000. Tools for Practice in Occupational Therapy. A Structured Approach to Core Skills and Process. Lontoo: Churchill Livingstone.

Hinojosa, J. & Kramer, P. 2008. Teoksessa L. D. Parham & L. S. Fazio (toim.) Play in Occupational Therapy. Yhdysvallat: Mosby Elsevier. 321–334.

Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2008. Tutkimushaastattelu: teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Yliopistopaino.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2009. Tutki ja kirjoita. Hämeenlinna: Kariston Kirjapaino Oy.

Hughes, F. P. 2010. Children, Play, and Development. 4th edition. Yhdysvallat: Sage Publications, Inc.

James, A. B. 2009. Activities of Daily Living And Instrumental Activities of Daily Living. Teoksessa E. B. Crepeau, E. S. Cohn & B. A. Boyt Schell (toim.) Willard & Spackman's Occupational Therapy. 11th edition. Yhdysvallat: Lippincott Williams & Wilkins. 538–578.

Jennings, C. & Stagnitti, K. 2007. From Little Things, Big Things Grow. Hakupäivä 18.4.2012, <http://dro.deakin.edu.au/eserv/DU:30013541/stagnitti-fromlittlethings-2007.pdf>.

Karhula, M., Heiskanen, T., Juntunen, K., Kanelisto, K., Kantanen, M., Kanto-Ronkanen, A. & Lautamo, T. 2010. Hyvät arviointikäytännöt suomalaisessa toimintaterapiassa – Arvioinnin lähtökohdat ja suositukset. Hakupäivä 3.5.2012, <http://www.toimintaterapeuttiliitto.fi/images/stories/arviointijulkaisu.pdf>.

Kaski, M., Manninen, A. & Pihko, H. 2012. Kehitysvammaisuus. 5. painos. Helsinki: Sanoma Pro Oy.

Kielhofner, G. 2004. Conceptual Foundations of Occupational Therapy. 3rd edition. Philadelphia, USA: F.A. Davis Company.

Knox, S. H. 2005. Play. Teoksessa J. Case-Smith (toim.) Occupational Therapy for Children. 5th edition. Yhdysvallat: Elsevier Mosby. 571–586.

Knox, S. & Mailloux, Z. 1997. Play as Treatment and Treatment Through Play. Teoksessa B. E. Chandler (toim.) The Essence of Play – A Child's Occupation. Yhdysvallat: The American Occupational Therapy Association, Inc. 175–204.

Kronqvist, E-L. & Pulkkinen, M-L. 2007. Kehityopsykologia, matkalla muutokseen. Porvoo: Werner Söderström Osakeyhtiö.

Kylmä, J. & Juvakka, T. 2007. Laadullinen terveystutkimus. Helsinki: Edita Prima Oy.

Lane, S. J. & Mistrett, S. 2008. Facilitating Play in Early Intervention. Teoksessa L. D. Parham & L. S. Fazio Play in Occupational Therapy. Yhdysvallat: Mosby Elsevier. 413–425.

Latvala, E. & Vanhanen-Nuutinen, L. 2003. Laadullisen hoitotieteellisen tutkimuksen perusprosessi: Sisällönanalyysi. Teoksessa S. Janhonen & M. Nikkonen (toim.) Laadulliset tutkimusmenetelmät hoitotieteessä. Juva: Ws Bookwell Oy. 21–43.

Lear, R. 1996. Play Helps – Toys and Activities for Children with Special Needs. 4th edition. Iso-Britannia: Butterworth-Heinemann.

Lyytinen, P. 2004. Kielen kehityksen varhaisvaiheet. Teoksessa T. Siiskonen, T. Aro, T. Ahonen & R. Ketonen (toim.) Joko se puhuu? Kielenkehityksen vaikeudet varhaislapsuudessa. Juva: WS Bookwell Oy. 48–68.

Lyytinen, P. & Lautamo, T. 2004. Leikki. Teoksessa T. Siiskonen, T. Aro, T. Ahonen & R. Ketonen (toim.) Joko se puhuu? Kielenkehityksen vaikeudet varhaislapsuudessa. Juva: WS Bookwell Oy. 199–219.

McDonald, R. & Brown, T. Challenging Bodies: Enabling Physically Disabled Children to Participate in Play. Teoksessa K. Stagnitti & R. Cooper (toim.) Play as Therapy. Yhdysvallat: Jessica Kingsley Publishers. 205–217.

Mosey, A. C. 1986. Psychosocial Components of Occupational Therapy. New York: Raven Press Books, Ltd.

Parham, L. D. 2008. Play and Occupational Therapy. Teoksessa L. D. Parham & L. S. Fazio Play in Occupational Therapy. Yhdysvallat: Mosby Elsevier. 3–39.

Stagnitti, K. 1998. Learn To Play - A Practical Program to Develop a Child's Imaginative Play Skills. Victoria: Co-ordinates Publications.

Stagnitti, K. 2004. Occupational Performance Issues in Pretend Play: Implications for Paediatric Practice. Teoksessa M. Molineux (toim.) Occupation for Occupational Therapists. Iso-Britannia: Blackwell Publishing Ltd. 103–121.

Stagnitti, K. 2009a. Children and Pretend Play. Teoksessa K. Stagnitti & R. Cooper (toim.) Play as Therapy. Yhdysvallat: Jessica Kingsley Publishers. 59–69.

Stagnitti, K. 2009b. Pretend Play Assessment. Teoksessa K. Stagnitti & R. Cooper (toim.) Play as Therapy. Yhdysvallat: Jessica Kingsley Publishers. 87–101.

Stagnitti, K. & Jellie, L. 2004. Play and literacy: What is the connection? Hakupäivä 4.12.2011, <http://www.eqa.edu.au/site/playandliteracy.html>.

Stagnitti, K. & Unsworth, C. 2000. The Importance of Pretend Play in Child Development: An Occupational Therapy Perspective. *British Journal of Occupational Therapy* 63 (3), 121–127.

Stephens, L. C. & Tauber, S. K. 2005. Early Intervention. Teoksessa J. Case-Smith (toim.) Occupational Therapy for Children. 5th edition. Yhdysvallat: Elsevier Mosby. 771–793.

Stewart, K. B. 2005. Purposes, Processes, and Methods of Evaluation. Teoksessa J. Case-Smith (toim.) Occupational Therapy for Children. 5th edition. Yhdysvallat: Elsevier Mosby. 218–240.

Sturgess, J. 2009. Play as Child-Chosen Activity. Teoksessa K. Stagnitti & R. Cooper (toim.) Play as Therapy. Yhdysvallat: Jessica Kingsley Publishers. 20–30.

Suoninen, A. 2011. Lasten mediankäytöt vanhempien kertomina. Teoksessa S. Kotilainen (toim.) Lasten mediabarometri 2010: 0-8-vuotiaiden lasten mediankäyttö Suomessa. Mediakasvatusseuran julkaisuja 1/2011, 15–44.

Swindells, D. & Stagnitti, K. 2006. Pretend play and parents' view of social competence: The construct validity of the Child-Initiated Pretend Play Assessment. *Australian Occupational Therapy Journal* 53 (4), 314–324.

Swinth, Y. & Tanta, K. J. 2008. Play, Leisure, and Social Participation in Educational Settings. Teoksessa L. D. Parham & L. S. Fazio Play in Occupational Therapy. Yhdysvallat: Mosby Elsevier, 301–317.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2009. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Wang, T-N., Hinojosa, J. & Kramer, P. 2010. Applying the Evidence-Based Practice Approach. Teoksessa P. Kramer & J. Hinojosa (toim.) Framers of Reference for Pediatric Occupational Therapy. 3rd edition. Yhdysvallat: Lippincott Williams & Wilkins. 582–591.

World Federation of Occupational Therapists. WFOT Information. Hakupäivä 12.10.2011, <http://www.wfot.org/information.asp>.

LIITTEET

Liite 1. Haastattelu 1, haastattelun runko

Liite 2. Haastattelu 2, haastattelun runko

Liite 3. Aineistoanalyysi

- Kuinka kauan olet toiminut toimintaterapeutina?
- Miten arvioit kuvitteellista leikkiä?
- Kuinka tärkeänä pidät kuvitteellisen leikin arviointia?
- Mitä tietoa saat arvioinnista?
- Miten pystyt hyödyntämään saamaasi tietoa lapsen jatkosuunnitelmissa?
- Mitä tietoa pystyt antamaan kuvitteellisen leikin arvioinnin kautta perheelle / moniammatilliselle työryhmälle / päiväkodin tai koulun henkilökunnalle?
- Miten arvioinnin kautta saatuja tuloksia on voitu siirtää lapsen arkeen?
- Miten lapsen ikä vaikuttaa kuvitteellista leikkiä arvioidessa?
- Mitä erityistä tulee ottaa huomioon, kun arvioidaan kehitysvammaisten lasten kuvitteellista leikkiä?

Millaista tietoa toimintaterapeutti käyttäessään sip-dc-arviointimenetelmää saa kuvitteellisesta leikistä?

- Millaista tietoa saat kuvitteellisen leikin arvioinnin kautta?
- Millaista tietoa saat kuvitteellisen leikin arvioinnista SIP-DC:n kautta?
- Millaista tietoa saat kuvitteellisen leikin arvioinnista lapsen jatkosuunnitelmia varten?
- Millaista tietoa voit antaa moniammatilliselle työryhmälle SIP-DC-arvioinnin tuloksista?
- Millainen vaikutus lapsen iällä on SIP-DC-arvioinnissa?

Kehitysvammaisuuden erityispiirteiden huomioonottaminen kuvitteellisen leikin arvioinnissa

- Millaista tietoa saat arvioinnin kautta kehitysvammaisuuden vaikutuksesta lapsen kuvitteelliseen leikkiin?
- Millainen vaikutus lapsen kehitysiällä on SIP-DC-arvioinnissa?
- Miten SIP-DC ottaa huomioon kehitysvammaisuuden arvioitaessa lapsen kuvitteellista leikkiä?

Perheen huomioonottaminen kuvitteellisen leikin arvioinnissa

- Miten voit hyödyntää arvioinnista saamaasi tietoa perheen ohjaamiseen?
- Millaista tietoa pystyt antamaan perheelle SIP-DC-arvioinnin kautta?
- Millaista konkreettista tietoa voit antaa perheelle tukemaan lapsen arkea?

Pelkistetty ilmaus

Alaluokka 1

Pääkategoria

