



**LAUREA**  
AMMATTIKORKEAKOULU

*Uuden edellä*

# Matkalla kohti unelmia - Tahtomatto yksilö- keskeisen elämänsuunnittelun työkaluna

---

Autio, Jenni

Lautamo, Kim

2013 Tikkurila

Laurea-ammattikorkeakoulu  
Tikkurila

Matkalla kohti unelmia - Tahtomatto yksilökeskeisen  
elämänsuunnittelun työkaluna

Jenni Autio  
Kim Lautamo  
Sosiaalialan ko, sosionomi AMK  
Opinnäytetyö  
Lokakuu, 2013

Jenni Autio & Kim Lautamo

### Matkalla kohti unelmia - Tahtomatto yksilökeskeisen elämänsuunnittelun työkaluna

Vuosi 2013 Sivumäärä 56

---

Opinnäytetyö tehtiin yhteistyössä Vantaan kaupungin vammaispalveluiden kanssa. Sen tavoite oli tutustua kehitysvammatyön kentällä jo käytössä oleviin kommunikaatioapuvälineisiin ja tätä tietoa hyödyntämällä kehittää oma apuväline kommunikaation tukemiseen. Kehittämiseen tarvittava aineisto kerättiin havainnoimalla ja haastatteleamalla vantaalaisten toimintakeskusten asiakkaita ja ohjaajia, sekä eri asiantuntijoita Kehitysvammaliitosta ja Helsingin kaupungilta. Saatu materiaali dokumentoitiin valokuvaamalla ja kenttäpäiväkirjaa apuna käyttäen.

Kerätyn materiaalin pohjalta kehitettiin prototyyppi eräänlaisesta kommunikaatiopelistä, jota testipelattiin yhdessä vantaalaisten toimintakeskusten asiakkaiden kanssa. Testipelauksen, eli pilotoinnin ja saadun palautteen pohjalta kehitettiin tämän opinnäytetyön lopullinen tuotos, joka nimettiin Tahtomatoksi.

Kehittämismme onnistumista arvioitiin arviointikysymysten kautta. Kysymysten avulla haetaan vastauksia siihen millaisten asioiden käsittelyssä kentällä koetaan kommunikaatioapuvälineestä olevan hyötyä ja mitkä ominaisuudet madaltavat kynnystä käyttää Tahtomattoa toimintakeskuksen arjessa. Tahtomatto on kehitetty toimintakeskuksen tarpeita ajatellen, sekä välineeksi yksilökeskeisen elämänsuunnittelun ja henkilökohtaisen budjetoinnin tekoon. Myös seksuaalisuuden käsittely on opinnäytetyön tärkeä teema. Opinnäytetyössä pohditaan paljon Tahtomaton tarjoamia mahdollisuuksia jatkokehittelyyn.

Asiasanat: kehitysvammaisuus, henkilökohtainen budjetointi, yksilökeskeinen elämänsuunnittelu, kommunikaatioapuväline, toimintatutkimus, osallisuus, luovat toiminnot.

Jenni Autio & Kim Lautamo

**On the road to dreams - Dreamcarpet as a tool to Person Centred Planning**

Year	2013	Pages	56
------	------	-------	----

---

This thesis was carried out in cooperation with disability services of City of Vantaa. Its aim was to explore Augmentative and Alternative Communication (AAC) methods and utilize this information to develop our own tool for communication. The data for the developmental process was collected by observing and interviewing instructors and customers at activity centers of City of Vantaa, as well as various specialists from The Finnish Association on Intellectual and Developmental Disabilities (FAIDD) and City of Helsinki. The prototype was developed with help of this collected material which was documented by photography and field notes.

The prototype of our communication tool was based on the collected material. The prototype was test ran with the customers of City of Vantaa's activity centers. The feedback from these test runs led to further development and resulted in the final output which was named as the Dreamcarpet (Tahtomatto.)

The development process was evaluated through evaluation questions. The aim was to assess on which topics the communication tool is found beneficial and which features reduce the threshold of using the Dreamcarpet in everyday life. The Dreamcarpet is developed to Activity center's needs but it can also be used in Person Centred Planning and Individual Budgeting. How to deal with sexuality is also an important theme in the thesis. The Dreamcarpet has many opportunities to be developed further which are discussed when the project is being assessed.

Keywords: intellectual and developmental disability, individual budgeting, person centred planning, communication tool, functional research, involvement, creative methods.

## Sisällys

1	Johdanto .....	6
2	Teoreettinen viitekehys .....	7
	2.1 Kehitysvammaisuus .....	7
	2.2 Kommunikaatio ja sen tukeminen .....	8
	2.3 Yksilökeskeinen elämänsuunnittelu .....	10
	2.4 Henkilökohtainen budjetointi .....	11
	2.5 Kehittäminen ja toimintatutkimus .....	12
	2.6 Teoreettisen viitekehysten näyttäytyminen opinnäytetyössä .....	13
3	Opinnäytetyön tavoitteet .....	14
4	Kehittämisen prosessin kuvaus .....	16
	4.1 Suunnittelu .....	16
	4.2 Tutkimuslupa .....	17
	4.3 Haastattelut ja aineiston keruu .....	17
	4.3.1 Tarhapiiston toimintakeskuksen ryhmähaastattelu .....	18
	4.3.2 Asiantuntijahaastattelut .....	20
	4.4 Eväät prototyypin kehittämiseen .....	22
	4.5 Prototyypin kehittäminen .....	23
	4.6 Tahtomatto .....	25
	4.7 Pilotointi .....	27
	4.7.1 Pilotointi Paimenentien toimintakeskuksessa .....	27
	4.7.2 Pilotointi Tarhapiiston toimintakeskuksessa .....	29
	4.7.3 Pilotoinnin palaute Paimenentien toimintakeskuksesta .....	31
	4.7.4 Pilotoinnin palaute Tarhapiiston toimintakeskuksesta .....	32
5	Prosessin arviointi .....	34
	5.1 Aineiston keruun arviointi .....	34
	5.2 Prototyypin kehittämisen arviointi .....	35
	5.3 Pilotoinnin arviointi .....	36
	5.4 Arvioinnin yhteenveto sekä Tahtomaton tulevaisuus .....	39
6	Eettinen reflektointi .....	41
7	Pohdinta .....	44
	Lähteet .....	47
	Liitteet .....	49

## 1 Johdanto

Ajatus opinnäytetyön aiheesta syntyi sen tekijöiden henkilökohtaisesta kiinnostuksesta kehitysvammatyöhön, sekä työelämässä kommunikaatiomenetelmistä tehtyjen havaintojen pohjalta. Konkreettisen tilauksen kehittämistyöhömme saimme Laurea Ammattikorkeakoulussa järjestetyssä Hanke-infossa Vantaan työ- ja päivätoiminnan esimieheltä Minna Eroselta, joka toimi myös opinnäytetyömme työelämäkontaktina.

Opinnäytetyömme tavoite oli tutustua erilaisiin kehitysvammatyön kentällä käytössä oleviin kommunikaatioapuvälineisiin ja kehittää niiden pohjalta oma välineemme toimintakeskusympäristön tarpeisiin. Aluksi opinnäytetyömme käynnistyi vahvasti henkilökohtainen budjetointi ja yksilökeskeinen elämänsuunnittelu edellä, mutta opinnäytetyön edetessä kentältä nousi myös muita näkökulmia, joiden mukaan ottamisen kommunikaatiovälineeseemme koimme tärkeäksi. Opinnäytetyömme tekoon osallistui Vantaan kaupungin Tarhapuiston- ja Paimenentien toimintakeskukset, joissa kävimme haastattelemassa ja havainnoimassa ohjaajia ja asiakkaita. Varsinaisen kehittämistyön jälkeen järjestimme myös testipelauksia näissä toimintakeskuksissa.

Aiheen valintaan vaikutti myös meidän opiskelijoiden halu vaikuttaa kentällä olemassa oleviin työvälineisiin ja helpottaa ohjaajien mahdollisuuksia kuulla toimintakeskuksien asiakkaita. Samalla halusimme myös tarjota asiakkaille mahdollisuuden tulla paremmin kuulluiksi. Koimme, että tämän kaltaisessa opinnäytetyöprosessissa pääsisimme parhaiten näyttämään osaamistamme Laurean Learning by Developing mallin mukaisesti.

Teimme opinnäytetyömme yhteistyössä Vantaan kaupungin vammaispalveluiden kanssa, mutta tavoitteenamme oli toimia moniammatillisessa yhteistyössä myös Kehitysvammaliiton, Kehitysvammaisten palvelusäätien ja mahdollisesti muiden eri asiantuntija-tahojen kanssa. Kehittämisprosessimme aikana pyrimme myös haastattelemaan jo entuudestaan henkilökohtaisessa budjetoinnissa mukana olleita kehitysvammaisia asiakkaita ja hyödyntämään heidän kokemus-asiiantuntijuuttaan aiheeseen liittyen.

Opinnäytetyömme kirjallisen tuotoksen lisäksi olemassa on myös konkreettinen kommunikaatioväline, joka opinnäytetyöprosessin loppuvaiheessa sai nimen Tahtomatto. Valmis tahtomatto luovutetaan Vantaan Tarhapuiston toimintakeskuksen käyttöön syksyn 2013 aikana. Haaveemme on, että tulemme tulevaisuudessa kentällä törmäämään Tahtomattoon tai sen soveluksiin kentällä toimiessamme.

## 2 Teoreettinen viitekehys

Opinnäytetyön teoreettiseen viitekehukseen valitsimme ne keskeiset käsitteet, joiden tarkempi tuntemus on opinnäytetyötämme ajatellen oleellinen, ja joiden kautta lukija hahmottaa kehittämissi projektiamme määrittävät raamit. Koska opinnäytetyömme työtapana on pääasiassa toiminnallinen, avaamme käsitteitä vain niitä osin kuin se palvelee työtämme, kuitenkin siten, että lukija saa kuitenkin käsityksen kentästä, jolla toimimme.

### 2.1 Kehitysvammaisuus

Vuonna 1969 kehitysvammaisuus määriteltiin siten, että kehitysvammainen oli henkilö jolla henkisen tason toiminnot olivat hidastuneet jo ensimmäisistä elinvuosista lähtien. Jälkeenjääneisyyden ollessa laadultaan vakavaa, tarkoittaen sitä, että lapsi tai aikuinen jälkeenjääneisyyden johdosta tarvitsi yhteiskunnan erityistoimenpiteiden tukea hoidossa, kasvatuksessa, koulutuksessa tai muussa huollossa, määriteltiin psyykkisesti kehitysvammaiseksi henkilöksi. (Grunewald 1971:15.) Lääketieteellinen kehitysvammaisuuden määritelmä on ajan kuluessa kehittynyt eteenpäin, vaikkakin se on pohjautunut ja pohjautuu edelleen kulloinkin vallassa olevaan käsitykseen kehitysvammaisuudesta. Vuonna 1977 voimaan astunut laki kehitysvammaisten erityishuollosta määrittelee kehitysvammaisen henkilöksi, jonka kehitys tai henkinen toiminta on estynyt tai häiriintynyt synnynnäisen tai kehitysiässä saadun sairauden, vian tai vamman vuoksi ja joka ei muun lain nojalla voi saada tarvitsemiaan palveluksia. (Seppälä & Rajaniemi 2012; Finlex 2013.)

Nykypäivän määritelmien mukaan kehitysvammaisella henkilöllä on vamma käsitys- ja ymmärräskyvyn alueella, joka vaikeuttaa kykyä oppia ja ymmärtää uusia asioita. Henkilöillä joilla on kehitysvamma, asioiden muistaminen ja oppiminen on vaikeampaa kuin muille ihmisille. Kehitysvammainen oppii kuitenkin monia asioita yhtä hyvin kuin kuka tahansa muukin henkilö. Kehitysvamma on vamma tai vaurio, kehitysvamma ei ole sairaus. (KVTL 2012; Vernerinen 2012.)

Vamma tai vaurio voi aiheutua ennen syntymää, kuten synnytyksessä tapahtuvista vaurioista tai lapsuuden ajan tapaturmista tai sairauksista. Kehitysvammaisuuden aste vaihtelee lievistä oppimisvaikeudesta vaikeaan vammaan. Usein kehitysvammaisella henkilöllä on muita lisävammoja, jotka aiheuttavat haasteita ja ongelmia puheentuottamisen, liikkumisen tai vuorovaikutussuhteen luomisessa muiden henkilöiden kanssa. (KVTL 2012; Vernerinen 2012.)

Vaikka kehitysvammaisuutta on perinteisesti tarkasteltu lääketieteen näkökulmasta, sitä voidaan tarkastella myös kahdesta muusta suunnasta, jotka ovat toimintakyvyn näkökulma ja sosiaalinen näkökulma. Kehitysvammaisuutta määriteltäessä verrataan lääketieteessä pidet-

tyä normaalia terveen tai vammattoman tilaa henkilön ominaisuuksiin. Suomessa kehitysvammaisuutta määritellään WHO:n ICD-10-tautiluokitusta. Tässä jaottelussa kehitysvammaisuus luokitellaan neljään luokkaan: lievään, keskivaikeaan, vaikeaan sekä syvään kehitysvammaan. Kehitysvammaisuutta määriteltäessä olisi tärkeää huomioida, että normaalius, älykyys, poikkeavuus ja vammaisuus ovat vallitsevan yhteisön itsensä määrittelemiä käsitteitä, jotka vaihtelevat ajankohdan ja yhteisön mukaan. (Seppälä & Rajaniemi 2012; Launonen ym.2006: 145.)

Toimintakyvyn näkökulmasta kehitysvammaisuutta tarkasteltaessa otetaan huomioon ympäristön ja yksilön välinen suhde. Eri ympäristöissä henkilön toimintakyky näyttäytyy erilaisena, kuten esimerkiksi töissä, kotona tai vapaa aikana. Tässä tavassa lähestyä kehitysvammaisuutta korostetaan henkilön voimavaroja ja vahvuuksia. Toimintakyvyn näkökulmaa käytetään pohdittaessa henkilön arjessa selviytymistä ja elämänlaatua. Kehitysvammaisuuteen liittyviä rajoituksia ja haittoja tulisi tarkastella ottaen huomioon henkilön ikävaihe. Yleensä kehitysvammaisuus on elinikäinen ja näin ollen sitä pohdittaessa tulisi hyödyntää elämänkaariajattelun mallia. Toimintakyvyltään kehitysvammainen henkilö voi olla erittäin toimiva tutussa ympäristössään ja tuttujen henkilöiden ympäröimänä. Kuitenkin vieraassa ympäristössä ja vieraiden henkilöiden seurassa voi rajoitukset olla merkittäviä. (Seppälä & Rajaniemi 2012.)

Kolmantena näkökulman voidaan käyttää sosiaalista tapaa tarkastella kehitysvammaisuutta. Tässä näkökulmassa kehitysvammaisuus näyttäytyy yhteisön merkityksestä yksilöön. Vammaispolitiikan keinoilla voidaan pyrkiä vaikuttamaan tähän suhteeseen. Kehitysvammaisuuteen suhtautuminen vaihtelee eri kulttuureissa ja henkilön oma subjektiivinen kokemus vaikuttaa siihen miten hän itse kokee oman tilanteensa. Sosiaalisessa näkökulmassa painotetaan kuitenkin, että kehitysvammainen on samanlainen, kuin kuka tahansa henkilö. Tässä näkökulmassa tuodaan esille kehitysvamman riippuvuus muista henkilöistä ja painotetaan sitä, että riippuvuutta ruokkivat rakenteelliset esteet, ennakkoluulot ja syrjäytetty asema. Yhteiskuntaa ei rakenneta aina välttämättä kaikkia sen jäseniä huomioiden. (Seppälä & Rajaniemi 2012.)

## 2.2 Kommunikaatio ja sen tukeminen

Kommunikaatio on yleisnimi kaikille keinoille, joilla ihminen on yhteydessä toiseen ihmiseen. Ihmisen ensisijainen kommunikaatiokeino on puhe. Puhetta vahvistetaan monin ei-kielellisin tavoin, kuten elein ja ilmein. Kielen ja kommunikaatiotaitojen kehitys on prosessi, johon vaikuttavat yksilön fysiologisten edellytysten lisäksi ihmisen persoonallisuus ja ympäristötekijät. Kaikille puhekyky ei kuitenkaan kehity tai sen voi menettää osittain tai kokonaan. Näissä tilanteissa käytetään puhetta tukevaa tai korvaavaa kommunikointia, josta käytetään myös kansainvälistä yleiskäsitettä AAC eli Augmentative and Alternative Communication. (Huuhtanen 2001:7; Launonen ym. 2006:6.)

AAC- menetelmät jaotellaan ei-avusteisiin ja avusteisiin menetelmiin. Ei-avusteisilla menetelmillä tarkoitetaan kommunikointia elein ja viittomin. Tukiviittomat ovat merkittävä puhetta tukeva ja korvaava kommunikaatiomenetelmä. Tukiviittomilla tarkoitetaan yksittäisten viittomakielen viittomamerkkien käyttöä siten, että ne tukevat puhetta ja puheen tapailua. Viittoma edistää puheviestin ymmärtämistä samalla kuitenkin tukien puheen kehitystä. (Huuhtanen 2001:27.)

Avusteisilla kommunikaatiomenetelmillä tarkoitetaan esineiden, sekä kuvien ja graafisten merkkien avulla kommunikoimista (Huuhtanen 2001:8). Kehitysvammatyössä kuvia käytetään paljon esimerkiksi toiminnan ja ajankulun hahmottamisessa, sekä tunteiden, ajatusten ilmaisussa ja valintojen tekemisessä. Tunnettuja avusteisia kommunikaatiomenetelmiä ovat muun muassa blisskommunikointi, piktogrammit, sekä PCS-kuvat (Picture Communication Symbols.) (Huuhtanen 2001:48-62.)

Kehitysvammaisuus itsessään ei ole yhtenäinen vammadiagnoosi, eikä kehitysvammaisuuteen välttämättä liity lainkaan puheen ja kielen erityisvaikeutta. Kielen kehitys tai siihen liittyvät häiriöt ovat yksilöllisiä piirteitä ja ne vaihtelevat myös kehitysvammaisuuden syystä riippuen (Launonen ym. 2006:150). Kielen ja kommunikaatioedellytysten kehitystä voidaan tarkastella *biologisesta, kognitiivisesta ja sosiaalisesta* näkökulmasta. Biologiselta pohjalta tarkasteltaessa kehitysvammaisuus puheen kehityksen kannalta tarkoittaa hidasta kypsymistä ja kehityksen viivästyistä. Kehitys saattaa olla myös poikkeavaa ja syiden löytyminen kehityksen poikkeavuuteen on haasteellista kehitysvammaisuuden moninaisuuden vuoksi. Todennäköisiä syitä voivat olla erilaiset aistivammat, heikkous keskushermostotason tiedon prosessoinnissa tai moninaiset ympäristötekijät. (Launonen ym. 2006: 151.)

Kommunikaatioedellytyksiä tarkasteltaessa kognitiivisesta näkökulmasta kehitysvammaisen lapsen kyky hankkia tietoa ympäristöstään, jäsentää ja järjestää sitä on puutteellinen, joten hänen on vaikea luoda kuvaa maailmasta, esineistä ja niiden ominaisuuksista, sekä omasta suhteestaan ympäristöönsä, jotka lopulta johtavat kielen kehittymiseen. Piaget'n teorian mukaan kieli voi välittyä sosiaalisen kanssakäymisen ja opettamisen kautta vasta kun kielen kehitystä edellyttävät sensomotorisen kauden toiminnan muodot ovat kehittyneet. (Launonen ym. 2006:151-152.)

Kielen ja kommunikaation kehitykseen vaikuttaa myös sosiaalinen ympäristö. Ympäristön suhtautuminen lapseen ja kommunikointiin luo lapselle halun olla kontaktissa ja ympäristönsä kanssa, sekä käyttää ja kehittää kommunikaatiokeinojaan. (Launonen ym. 2006:152.) Ympäristön kommunikaatiokeinojen oppimiseksi lapsen on kuultava ja nähtävä mihin kieli liittyy ja sen on tultava hänelle merkitykselliseksi. Tässä korostuu lapsen kanssa vuorovaikutuksessa

olevien ihmisten asenne lapsen kommunikaatioyhteyksiin. Kehitysvammaisen lapsi tarvitsee usein erityistä kannustusta kehittyäkseen viestinnässään niin itsenäiseksi ja oma-aloitteiseksi kuin mahdollista. (Launonen ym. 2006: 153-154.)

Aikuinen, jonka kommunikoinnin edellytykset ovat heikot tai ovat heikentyneet, tarvitsee myös kokemuksen siitä, että hänellä on vaikutusmahdollisuuksia omaan elämäänsä (Launonen ym. 2006:10). Kommunikaation tukeminen ja jokaiselle asiakkaalle toimivan kommunikatiivälineen löytäminen on tärkeää siksi, että se mahdollistaa asiakkaalle aktiivisen toimijan roolin omaksumisen omassa elämässään ja asiakkaan kohtaamisen kokonaisvaltaisesti, johon heillä sosiaalialan ammattieettisten periaatteiden mukaisesti on oikeus (Talentic 2005). Tämän vuoksi olemme valinneet kommunikaation tukemisen ja asiakkaiden osallisuuden vahvistamisen keskeisiin rooleihin opinnäytetyössämme.

### 2.3 Yksilökeskeinen elämänsuunnittelu

Yksilökeskeinen elämänsuunnittelun kehittäminen aloitettiin 1970-luvulla erityisesti Iso-Britanniassa ja Yhdysvalloissa ja alun perin se suunniteltiin auttamaan ja tukemaan laitoksista pois muuttavia ja itsenäistymässä olevia kehitysvammaisia henkilöitä. Suomeen yksilökeskeinen elämänsuunnittelu rantautui 1990-luvun lopulla ja sitä alettiin käyttää apuna palveluohjauksessa. Nykyään yksilökeskeisen työotteen välineitä käyttävät muun muassa kehitysvammaiset, vanhukset ja mielenterveyskuntoutujat. (Verner 2012.)

Yksilökeskeistä työtettä voidaan käyttää henkilön vammasta, sairaudesta tai iästä riippumatta. Yksilökeskeinen elämänsuunnittelu on menetelmä tuoda näkyväksi asioita ja tehdä yhteistyötä yhdessä kehitysvammaisen ja hänelle merkittävien henkilöiden kanssa. Suunnittelu mahdollistaa kehitysvammaisten henkilön oman mielipiteen sekä äänen kuulemisen ja näin ollen toimii työkaluna henkilön elämänlaadun parantamiselle. Yksilökeskeisen elämänsuunnittelun jatkuessa pidempään kertyy siitä tietoa henkilön omista toiveista ja ajatuksista. Suunnittelulla valmistellaan henkilöä kertomaan muille omia ajatuksiaan. (Sosiaaliportti 2012; Verner 2012.)

Elämänsuunnittelua voidaan käyttää esimerkiksi silloin, kun pyrkimyksenä on auttaa henkilöä pohtimaan mitä hän itse haluaa elämältään tai pohdittaessa millainen olisi elämä, jota hän haluaisi elää. Suunnittelua voidaan käyttää myös silloin, kun henkilö haluaa itse muuttaa elämänsä suuntaa ja minkälaista tukea hän mahdollisesti tarvitsee, jotta voisi elää haluamallaan tavalla. (Verner 2012.)

Yksilökeskeinen elämänsuunnittelun ideologia voidaan tiivistää *viiteen keskeiseen osaan alueeseen*. (1) Suunnitelmalla autetaan toteuttamaan henkilön elämältään haluamia asioita ja näi-

den asioiden näkyväksi tekemistä. (2) Suunnitelmalla edesautetaan lähiyhteisöä vastaanottamaan henkilö ja henkilöä itseään pääsemään osaksi lähiyhteisöään. (3) Suunnitelma kertoo henkilön tuen tasosta ja tarpeesta, sekä mikä hänelle on tärkeää tällä hetkellä ja tulevaisuudessa. (4) Henkilökohtaisessa elämänsuunnittelussa perheenjäsenet, läheiset ja ystäväpiiri ovat mukana kumppaneina ja toimivat voimavarana. (5) Suunnittelun tulee olla osa henkilön arkea ja jatkuva *prosessi*, jossa kaikki siihen osallistuvat tahot kuuntelevat ja oppivat toisiltaan. Tällä mahdollistetaan se, että asioita voidaan muuttaa tarvittaessa. (Verner 2012.)

Yksilökeskeisen elämänsuunnittelun periaatteina toimii se, että henkilö itse on työskentelyn keskiössä ja oikeasti mukana suunnittelussa. Mukana olevat muut henkilöt, kuten läheiset ja työntekijät, tarjoavat tukea ja toimivat niin, että henkilö on työskentelyn keskipiste. Mukana olevat läheiset ja työntekijät auttavat henkilöä saamaan oikeanlaista tukea ja toimitaan niin, että henkilön oma elämäntavalla olisi mahdollisuus toteutua. Suunnitelman onnistuneesti toteuttaminen edellyttää kaikkien osapuolien sitoutumista, kysymysten itselleen esittämistä ja omien asenteiden pohtimista. Uusia ratkaisuja löydetään, kun nähdään ensimmäisten mieleen tulevan vaihtoehdon ylitse. Omat ajatuksemme tilanteen syistä voivat myös vaikuttaa siihen millaisia vaihtoehtoja löydämme. (Laurén 2012; Verner 2012.)

#### 2.4 Henkilökohtainen budjetointi

Henkilökohtaisella budjetoinnilla tarkoitetaan henkilölle itselleen tehtävää talousarviota, jonka ansiosta hän tietää kuinka paljon hänellä on käytössään rahaa. Henkilökohtaisen budjetin avulla henkilö voi ostaa itse tarvitsemiaan ja tärkeäksi kokemiaan asioita, kuten tuotteita ja palveluita. Henkilökohtaisessa budjetoinnissa ajattelutapa on mahdollistaa muitakin kuin niin sanottuja perinteisiä tapoja. Esimerkiksi henkilö voi ostaa päivätoiminta-palvelun henkilön haluamasta paikasta, eikä se välttämättä tapahdu toimintakeskuksen järjestämänä palveluna. Ratkaisuja haetaan myös totuttujen tuki- ja palveluvalikoimien ulkopuolelta. Henkilön käytössä olevia resursseja voidaan budjetoinnin avulla kohdentaa tarkemmin ja monipuolisemmin, kuin esimerkiksi palvelusuunnitelmaa tehdessä ilman sitä. (KVPS 2013; Topi 2013.)

Henkilökohtaisella budjetoinnilla lisätään henkilön valtaa määrittellä omaa elämäänsä ja annetaan lisää mahdollisuuksia tehdä valintoja. Budjetoinnin prosessi käynnistetään henkilön alkaessa pohtia hänelle tärkeitä asioita ja sitä, minkälaista elämää hän itse haluaisi elää. Apuna tässä selvitystyössä käytetään yksilökeskeistä elämänsuunnittelua, jolla korostetaan henkilön oikeutta tehdä omaan elämäänsä kohdistuvia valintoja ja päätöksiä. Yksilökeskeisellä elämänsuunnittelulla saadaan selvemmin esille henkilön mielipide ja sillä voi olla voimaannuttava vaikutus henkilöön itseensä. Suunnitelman budjetoinnista tekee henkilö yhdessä läheistensä ja ammattihenkilön kanssa. Tarkoituksena on suunnitella minkälaisia tukitoimia ja palveluja tarvitaan, jotta henkilö voi elää itselleen mieluisaa ja omannäköistään elämää. (KVPS 2013.)

Vantaan kaupungin vammaispalvelut ovat mukana Tiedän mitä tahdon! - projektissa. Projektin tarkoitus on kehittää ja ottaa kokeiluun henkilökohtaista budjetointia ja kehittää sen suomalaisia sovellutuksia kehitysvammaisten ihmisten tarvitsemissa ja käyttämissä palveluissa. Projekti toteutetaan vuosien 2010-2013 aikana Raha-automaattiyhdistyksen tuella. Projekti tekee yhteistyötä kehitysvammaisten ihmisten, läheisten, sekä kuntien kanssa. Projektin tarkoituksena on suunnitella ja julkaista materiaalia ja työvälineitä, sekä tehdä tutkimusta kyseisestä aiheesta. (Verner 2012.)

## 2.5 Kehittäminen ja toimintatutkimus

Toimintatutkimuksen päämäärä on usein sosiaalisen yhteisön ongelmien ratkaisu, joihin pyritään löytämään keinoja tutkittavien osallistumisen kautta (Kuusela 2005: 16). Toimintatutkimuksessa on olemassa lukuisia suuntauksia, joiden useimpien suuntausten lähtökohtana on käytännön kehittämistyö. Kehittäminen mielletään usein konkreettisenä toimintana, jolla pyritään jonkin ennalta määritellyn tavoitteen saavuttamiseen. Se käsitellään myös pyrkimyksenä luoda uusia toiminta-tapoja, jotka ovat tavoitteiden kannalta parempia tai tehokkaampia. Tavoitteellisuus on kehittämisen kannalta oleellinen lähtökohta, vaikkakin usein kehittäminen saa alkunsa nykyisen tilanteen tai toiminnan ongelmista ja haasteista. Kehittämistoimintaan liittyy myös visio jostain uudesta, jossa muutokset ovat tapahtuneet määrällisesti, laadullisesti tai rakenteellisesti. (Toikko ym. 2009: 14-16; Kuusela 2005:15.)

Toimintatutkimuksella tarkoitetaan tutkimusotetta, jossa teoria ja käytäntö yhdistyvät. Toimintatutkimuksen tavoitteena on käytännöllisen tiedon tuottaminen ja sosiaalisten käytäntöjen parantaminen. Tiedontuotannon tapana toimintatutkimusta luonnehditaan prosessimaiseksi. Toimintatutkimuksen vaiheita ei välttämättä voi tarkoin ennalta suunnitella, vaan prosessin aikana syntyneet havainnot ja huomiot muokkaavat tutkimuksen suuntaa. Tästä syystä toimintatutkimuksessa käytäntö ja reflektio, sekä suunnittelu ja toteutus vuorottelevat. (Toikko ym. 2009:30.)

Kehittämistoiminnan periaatteiden mukaan uusi tieto syntyy niissä ympäristöissä, joissa toiminta tapahtuu. Toimintatutkimuksessa tieto nousee tutkijan ja tutkimuskohteen välisestä vuorovaikutuksesta ja sen kriittisestä tarkastelusta ja tietoa käyttävät ne, jotka siitä suoraan hyötyvät. (Toikko ym. 2009:42; Kuusela 2005:18.) Opinnäytetyössämme on vahvasti osallistavan toimintatutkimuksen piirteitä, sillä kommunikaatiovälineemme kehittelyyn osallistuvat vahvasti välineen tulevat käyttäjät.

Osallisuus on vahva teema myös opinnäytetyössämme, ja siksi olemme valinneet tutkimusotteeksemme toiminnallisen tutkimuksen sen sosiaalisen luonteen vuoksi. Laureassa käytössä

olleen pedagoginen toimintamalli kehittämispohjaisesta oppimisesta (Learning by Developing, eli LbD) antaa hyvät valmiudet tutkivan toiminnan opinnäytetyöhön. Pyrimme tuottamaan tietoa ja kehittämään toimintaa ja työvälineitä vahvasti asiakkaiden ja yhteistyökumppaneiden avulla ja ehdoilla. Haluamme uuden tiedon avulla luoda edellytyksiä asiakkaiden ja työntekijöiden väliselle dialogille ja kokonaisvaltaiselle kohtaamiselle. Pyrimme opinnäytetyösämme dialogiseen lähestymistapaan, jossa asiakkaat ovat kanssamme tasavertaisia toimijoita ja kehitämme kommunikaatiotyövälineemme heidän kanssaan yhdessä.

## 2.6 Teoreettisen viitekehyksen näyttäytyminen opinnäytetyössä



Kaavio 1: Opinnäytetyön teoreettinen viitekehys kaaviona.

Tässä opinnäytetyössä valitsemamme asiakasryhmä on kehitysvammaiset ja kehitysvammatyössä erilaisten puhetta korvaavien ja tukevien kommunikaatiomenetelmien käyttö on melko yleistä, joten niiden tuntemus edesauttaa kehittämisprosessiamme. Sekä yksilökeskeinen elämänsuunnittelu että henkilökohtainen budjetointi liittyvät siihen siten, että opinnäytetyömme kehittämiprojektin tuotteena syntyvä kommunikaatioapuväline, joka myöhemmässä vaiheessa nimettiin Tahtomatoksi, on suunniteltu erityisesti niiden tueksi.

### 3 Opinnäytetyön tavoitteet

Lähtiessämme opinnäytetyöprosessiin halusimme nostaa sille kaksi keskeistä tavoitetta. *Ensimmäinen tavoitteemme oli kartoittaa kehitysvammatyön kentältä erilaisia kommunikaatiomenetelmiä, niiden käyttöä ja kokemuksia niiden käytöstä.* Menetelmänä kartoitukseen käytimme haastatteluja. Haastatteluvalinnoillamme pyrimme painottamaan moniammatillista yhteistyötä ja erilaisia näkökulmia kommunikaatiovälineen kehittelyyn ja käyttöön liittyen. Opinnäytetyöprosessin varhaisessa vaiheessa saimme alustavaa tietoa kehittämisprojektiin liittyen Tikkurilan toimintakeskuksesta. Lisäksi olimme yhteydessä Kehitysvammaliittoon, Kehitysvammaisten Palvelusäätiöön ja Oppimateriaalikeskus Opikeen, joista saimme vinkkejä kommunikaatiovälineemme suunnitteluun. Asiantuntijoiden lisäksi halusimme kommunikaatiovälineen kehittämiseen vahvan asiakasnäkökulman, jolloin lähdimme myös haastattelemaan kehitysvammaisia asiakkaita vantaalaisiin toimintakeskuksiin.

Haastatteluiden tarkoitus oli selvittää mitä erityispiirteitä ja ominaisuuksia olisi hyvä ottaa varsinaisessa suunnitteluvaiheessa huomioon. Halusimme myös, että kehittämämme prototyyppi noudattaisi esimerkiksi värien ja muotojen osalta jo olemassa olevissa kommunikaatiomenetelmissä käytettyjä ja hyväksi todettuja lainalaisuuksia. Lähdimme myös selvittämään, mitä haasteita asiantuntijat ovat kohdanneet asiakkaiden kanssa kommunikoitaessa ja missä asioissa tukea mahdollisesti tarvittaisiin.

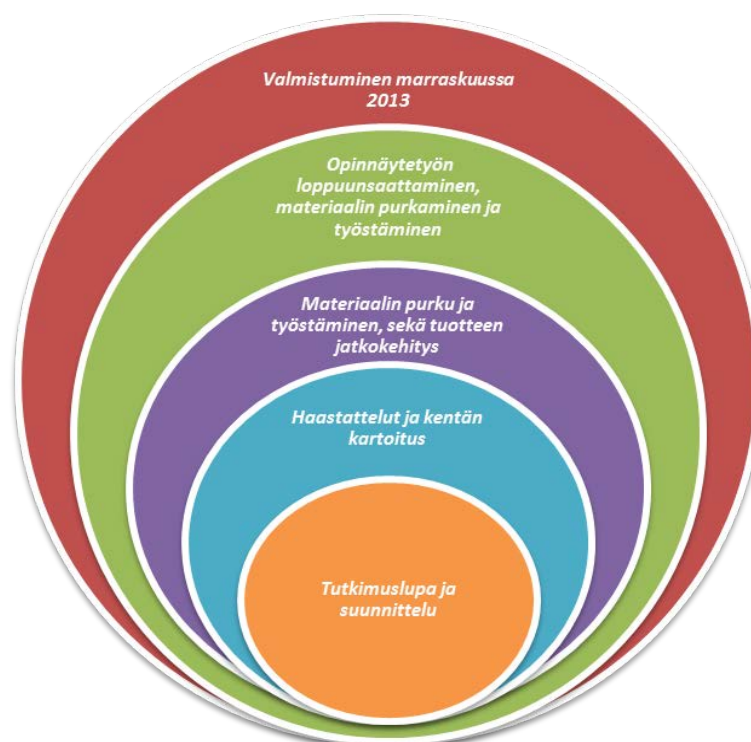
*Toinen keskeinen tavoitteemme oli kootun materiaalin pohjalta kehittää eräänlainen kommunikaatiotyökalu ("peli") henkilökohtaisen budjetoinnin parissa työskentelevien avuksi.* Tavoitteeseen sisältyi halumme tukea asiakkaan osallistumisoikeutta, edistää osallisuutta ja lisätä heidän vaikutusmahdollisuuksiaan omaa elämäänsä koskeviin päätöksiin sosiaalialan eettisen ohjeiston mukaisesti (Talentia 2005). Kommunikaatiotyökalua on siis tarkoitus käyttää henkilökohtaisen budjetoinnin tukena siten, että sen avulla pyritään selvittämään asiakkaan itsensä kokemat tarpeet ja unelmat, sekä konkretisoida asiakkaan kanssa kuinka ne saavutetaan. Toimintatutkimuksen luonteen mukaisesti kommunikaatiotyökalun kehittäminen ja pilotointi tapahtuivat lomittain. Tarkoituksenamme ei ollut aikaansaada täysin valmista ja aukotonta välinettä, vaan prosessin lopputulosta voi jokainen soveltaa ja kehittää omien tarpeidensa mukaiseksi. Pohdimme, olisiko kommunikaatiovälineen valmiiksi saattaminen edes mahdollista, kun asiakaskuntamme tarpeissa ja toimintakyvyssä saattaa olla suuriakin eroja.

Koska opinnäytetyömme on vahvasti toiminnallinen, on luontevampaa puhua tutkimuskysymysten sijasta arviointikysymyksistä, jotka nousevat opinnäytetyömme tavoitteista. Arvioinnin tueksi halusimme nostaa kaksi arviointikysymystä. Ensimmäisen vaiheen tavoitteiden täyttymistä mittaamme hakemalla vastauksia kysymykseen (1) *millaisten asioiden käsittelyssä*

*kentällä koetaan kommunikaatioapuvälineestä olevan hyötyä?* Toisessa vaiheessa, kun suunnittelemme ja koekäytämme oman apuvälineemme kommunikaatioon, arvioimme vaiheen onnistumista hakemalla vastausta kysymykseen (2) *mitkä ominaisuudet madaltavat kynnystä käyttää Tahtomattoa toimintakeskuksen arjessa?*

Kehittämisen tuloksia arvioidessamme otamme huomioon myös kehittämissuunnitelmaan osallistuvien asiakkaiden ja henkilökunnan kokemukset välineen onnistumisesta. Lopputuloksen onnistumisen arviointi tapahtuu välineen pilotointi- ja purkuvaiheen jälkeen.

Ensimmäiseen tavoitteeseen pääseminen on arvioitavissa myös toisen vaiheen mahdollistumisen kautta. Päästäksemme luomaan omaa kommunikaatiovälinettä on oleellista, että olemme tehneet kentän kartoitustyön hyvin. Toiseen tavoitteeseemme pääsemisen onnistumista suunnitelimme arvioivamme käyttäjäkokemusten kautta. Dokumentoimme käyttäjäkokemuksia kenttäpäiväkirjan ja valokuvauksen avulla. Osallistavan suunnittelun teorian mukaisesti lopullisen pelin toimivuutta pyrimme arvioimaan yhdessä välineen kehittämisessä mukana olleiden asiantuntijoiden ja asiakkaiden kanssa.



Kaavio 2: Opinnäytetyön vaiheet.

1. vaihe: Tutkimuslupa ja suunnittelu
2. vaihe: Haastattelut ja kentän kartoitus
3. vaihe: Materiaalin purku ja työstäminen, sekä tuotteen jatkokehitys

4. vaihe: Opinnäytetyön loppuunsaattaminen, materiaalin purkaminen ja työstäminen

5.vaihe: Valmistuminen

#### 4 Kehittämisprosessin kuvaus

Tässä osiossa kuvaamme kehittämisprosessimme vaiheet. Idean opinnäytetyöllemme saimme hanke-infossa Tikkurilan Laureassa keväällä 2012. Suunnitteluvaiheeseen pääsimme syksyllä 2012 ja suunnitelmaseminaari järjestettiin joulukuussa 2012. Tutkimusluvan työskentelyyn saimme maaliskuun lopussa 2013, jonka jälkeen pääsimme aloittamaan haastattelut ja kenttäkäynnit. Kehittelimme kommunikaatiovälinettä keväällä ja kesällä 2013 ja järjestimme testipelaukset heinä-elokuussa 2013. Viimeistelimme kommunikaatiovälineen ja saatamme opinnäytetyön kirjallisen osuuden valmiiksi syksyllä 2013 ja valmiin opinnäytetyön jätämme loka-kuussa 2013. Valmistumme Laurea Ammattikorkeakoulusta luovien toimintojen sosionomeiksi marraskuussa 2013.

##### 4.1 Suunnittelu

Suunnittelun aloitimme ottamalla yhteyttä eri toimijoihin kehitysvamma-alalla. Tarkoituksenamme oli esitellä aiheitamme ja saada ideoita sen toteuttamiseen ja ylipäätään palautetta opinnäytetyömme alustavaan aiheeseen liittyen. Kehitysvammaliitossa työvalmentajana työskentelevä Johanna Kinnunen oli mukana projektissa jo opinnäytesuunnitelmavaiheessa ja häneltä saimme vinkkejä hyvistä lähdemateriaaleista ja pelin varsinaisesta toteutuksesta. Laurea ammattikorkeakoulun lehtoreilta saimme kattavan listan eri lähdemateriaaleista, joista olisi hyötyä opinnäytetyömme alustavaa teoreettista viitekehystä ajatellen.

Vantaan kaupungin vammaispalveluiden Työ- ja päivätoiminnan päällikkö Minna Eronen toimi suunnittelu vaiheessa tukihenkilönä, joka mahdollisti yhteydenpidon toimintakeskuksien henkilökunnan ja asiakkaiden kanssa ja tiedon välittämisen viivästyksestä prosessin käynnistymisessä, koska virallisesti emme vielä voineet asioida toimintakeskuksen kanssa ilman tutkimuslupaa. Tikkurilan toimintakeskuksen kanssa kävimme Eronen kautta alustavaa tiedon vaihtoa siitä mitä he olivat jo tehneet ja mitä odotuksia heillä mahdollisesti on opinnäytetyötämme kohtaan.

Opinnäytetyömme suunnittelu vaiheessa olimme yhteydessä Kehitysvammaliittoon laajemminkin ja yhtenä tärkeänä kontaktina tiedonkeruussa käytimme Kehitysvammaliiton kirjastoa ja sen tarjoamaa asiantuntijuutta. Kirjastosta saimme hyviä vinkkejä lähdekirjallisuutta varten ja meille esiteltiin myös kirjaston järjestelmien käyttöä, joka mahdollisti lisämateriaalin hakemisen aiheeseemme liittyen. Kävimme keskustelua myös niistä peleistä ja kommunikaatiovälineistä joita kirjastosta sai lainata ja tutustuimme niihin tässä yhteydessä.

Suunnitteluvaiheessa keräsimme tietoa erilaisista kommunikaatiovälineistä yleisesti ja loimme teoreettisen viitekehyksen opinnäytetyöllemme. Teoreettisen viitekehyksen luomisen jälkeen esittelimme opinnäytetyöaiheemme suunnitteluseminaarissa 14.12.2012.

#### 4.2 Tutkimuslupa

Suunnitelmavaiheen jälkeen lähdimme hakemaan Vantaan kaupungilta asianmukaista tutkimuslupaa työskentelyn aloittamiseen. Vantaan kaupungin voimassaolevan käytännön mukaisesti tutkimuslupahakemus tuli lähettää tutkimus- ja kehittämistoiminnan koordinaatioryhmän, lyhyemmin TUTKE-työryhmän käsiteltäväksi. Hakemusprosessi ei ollut kannaltamme täysin mutkaton ja se asetti opinnäytetyöprosessiimme omat aikataululliset haasteensa. Proessin aikana tutkimuslupa-hakemuksemme evättiin kerran väärästä hakulomakkeesta johtuen, mutta koska TUTKE-työryhmän käsittelee ja myöntää uusia tutkimuslupia noin kerran puoleksatoista kuukaudessa saimme luvan työskentelyn aloittamiseen 26.3.2013, eli kaksi kuukautta ensimmäisen tutkimuslupahakemuksen lähettämisestä ja alkuperäisestä suunnitelmasta poiketen.

Puoltava lausunto edellytti, että TUTKE-työryhmälle toimitettaisiin haastattelurungot sekä tutkimukseen osallistuville annettava saatekirjepohja, jotka myös toimitimme ennen tiedonkeruun aloittamista. Olimme alkuperäisen tutkimuslupahakemuksen mukana toimittaneet jo kirjallisen opinnäytetyösuunnitelman ja suostumuslomakkeen, joka annetaan tutkimukseen osallistuville henkilöille täytettäväksi ja allekirjoitettavaksi, ja näihin liittyen TUTKE-työryhmällä ei ollut lisävaatimuksia. Tutkimuslupa löytyi opinnäytetyömme liite-osuudesta.

Tutkimuslupa myönnettiin kuvamateriaalin keruuseen ja havainnointiin Vantaan kaupungin toimintakeskuksilla opinnäytetyömme aineistonkeruuta varten. Lisäksi lupa mahdollisti meillä yksilökeskeisen elämänsuunnittelun ja henkilökohtaisen budjetoinnin parissa työskentelevien henkilöiden haastattelun ja käyttäjäkokemusten keräämisen jo olemassa olevista välineistä. Tutkimuslupa oli opinnäytetyöprosessimme kannalta erittäin tärkeä, sillä halusimme ehdottomasti asiakkaiden ja ohjaajien näkemyksen mukaan pelin kehittämiseen ja tämä ei olisi mahdollistunut ilman asianmukaista tutkimuslupaa.

#### 4.3 Haastattelut ja aineiston keruu

Ennen aineiston keruun vaihetta olimme olleet yhteydessä Tarhapiiston toimintakeskukseen ja sopineet haastattelevamme Tarhapiiston toimintakeskuksen ohjaajia ja asiakkaita. Emme halunneet etukäteen määritellä liikaa, ketä haluamme kehittämiseen liittyen haastatella,

koska emme voineet tietää mihin suuntaan aineiston keruu meitä vie. Halusimme jättää itsellemme vapauden tutkijoina edetä esiin nousseiden aiheiden osoittamaan suuntaan.

#### 4.3.1 Tarhupuiston toimintakeskuksen ryhmähaastattelu

Tutkimuslupavaiheen jälkeen lähdimme keräämään aineistoa haastatteluin. Ensimmäisenä teimme ryhmähaastattelun Tarhupuiston toimintakeskuksella, joilta opinnäytetyömme aihekin oli lähtöisin. Haastattelutilanteessa oli mukana kolme ohjaajaa kymmenen asiakasta. Sukupuolijakauma ryhmässä oli tasainen ja ryhmän jäsenet olivat toisilleen entuudestaan tuttuja, joten emme kokeneet tarvetta ryhmäyttämiseksi. Tällä ensimmäisellä käynnillä ohjaajat ja asiakkaat esittelivät meille oman prototyypinsä kommunikaatiovälineestä, jota lähtisimme työstämään. Kommunikaatioväline rakentui SWOT-analyysin (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) tyyppisen nelikenttämenetelmän ympärille (OPH 2012). Materiaaliltaan se oli kartonkia.



Kuva 1: Tarhupuiston toimintakeskuksen käytössä olevan kommunikaatiovälineen pelilauta.

Pelilauta muodostui neljästä erivärisestä pahvista, joista vihreälle alueelle laitettiin kuvia, joista pidettiin ja olivat niin sanottuja mieleisiä asioita. Punaiselle pohjalle valittiin kuvia, jotka edustivat epämieluisia asioita. Näiden alapuolella oli vielä kaksi aluetta, sininen ja keltainen, joista siniselle pohjalle laitettiin pelottavia asioita merkitseviä kuvia ja keltaiselle niiden asioiden kuvia, joita toivottiin tai joista jopa unelmoitiin. Pelilaudan väritys oli asiakkaiden yhdessä valitsema. Toimintakeskuksella peliä oli pelattu isoissa ja pienissä ryhmissä, mutta pelitilanteet pyrittiin järjestämään siten, että läsnä olisi neljä osallistujaa ja kaksi oh-

jaajaa, joista toinen vetää pelitilanteen ja toinen kirjaa esiin tulleet havainnot ja huomiot. Tilanteesta riippuen käsiteltävät aiheet liittyvät asiakkaaseen yksilötasolla tai koko ryhmään.



Kuva 2: Tarhupuiston toimintakeskuksessa käytettävät kuvat.

Peliä pelattiin käyttäen kaikenlaisia kuvia, jotka olivat kaiken kokoisia ja joukossa oli sekä abstrakteja että hyvin konkreettista kuvamaailmaa (kts. kuva 2.) Kuvat levitettiin laajalle alueelle, jotta mahdollisimman suuri osa niistä olisi näkyvissä. Toisinaan valintoja tehtiin ohjaajien ennalta valitsemista kuvista, jos haluttiin käsitellä erityisesti jotain ennalta sovittua aihetta. Tämän jälkeen asiakkaat saivat valita vapaassa järjestyksessä tai vuorotellen kuvia ja asettaa niitä pelilaudalle haluamaansa kohtaan (hyvä, huono, toivon tai pelkään.) Asiakas sai halutessaan sanoittaa kuvan merkitystä muulle ryhmälle valintansa jälkeen. Usein todellisen merkityksen löytäminen vaatii asiakkaan, ohjaajan ja ryhmän välistä dialogia ja ohjaajan tulee olla tilanteessa aktiivinen ja kysyä tarkentavia kysymyksiä. (Tarhupuisto 2013.)

Haastattelussa tuli esiin peliin liittyviä kehittämistarpeita. Pohdittiin mahdollisuutta kuvien jaotteluun teemoittain, jotta niiden kautta olisi helpompi käsitellä esimerkiksi tiettyjä aiheita, kuten ystävyys, ryhmän toiminta, arki, päätökset tai tunteet. Kuvia toivottiin lisää ja ainakin osa ryhmästä koki, että konkreettiset ja selkeämerkitykselliset kuvat toimivat paremmin kuin abstraktit kuvat. Käytössä olevat kuvat olivat erikokoisia ja ne olivat epäjärjestyksessä. Valokuvia pidettiin selkeämpinä kuin piirrettyjä kuvia. Haastattelussa todettiin myös, että isommat kuvat ovat vaikuttavampia ja pelilaudan koko vaikuttaa paljon siihen kuinka suuren ryhmän kanssa sitä voi käyttää. Toiveena esitettiin mahdollisuus pelilaudan ripustamisesta seinälle pelaamisen ajaksi, jotta suuremman ryhmän olisi helppo osallistua samanaikaisesti. Kuitenkin haastattelutilanteessa pohdittiin kommunikaatiovälineen käyttömahdoli-

suuksia esimerkiksi yksilökeskeisen elämänsuunnittelun välineenä ja kuinka välineen käytöstä voi saada ideoita yksilökeskeiseen elämänsuunnitteluun tai toisinpäin. (Tarhupuisto 2013.)

Tulevalta pelivälineeltä toivottiin monipuolisuutta. Erilaisten tunneskaalojen näkyväksi tekemistä toivottiin. Ehdotuksena myös tuli, että pelilaudan värimaailma kannattaa pitää neutraalina, jotta asiakkaiden yksilölliset suosikkivärit tai miellelyhtymät johonkin väriin eivät vaikuttaisi tehtyyn valintaan. (Tarhupuisto 2013.)

Saimme myös paljon ideoita kommunikaatiivälineen nimeksi. Ehdotettiin fiilisrulettia, tunnepyörää ja onnenpyörää. Ryhmästä nousi idea myös pyörivän nuolen sijoittamisesta pelilaudan keskelle, tai vaihtoehtoisesti toivottiin noppien liittämistä osaksi pelaamista. (Tarhupuisto 2013.)

#### 4.3.2 Asiantuntijahaastattelut

Halusimme erilaisia näkökulmia kommunikaatiivälineen kehittämiseen, joten lähdimme ylittämään kuntarajoja haastatteleamalla Vallilan työ ja valmennuskeskuksen johtajaa Petri Kääriäistä 25.4.2013. Lähdimme haastattelemaan Kääriäistä, koska halusimme saada kommunikaatiivälineiden käytöstä erilaisia näkemyksiä ja selvittää, kohtaavatko haasteet ja tarpeet eri toimipisteiden ja kuntien välillä.

Vallilan työ ja valmennuskeskuksessa AAC-menetelmiä ja erilaisia kuvia on käytetty paljon, esimerkiksi asiakastyytyväisyyskyselyt on teetetty kuvia käyttäen. Esiteltyämme prototyyppimme Kääriäinen piti tärkeänä, että pyrimme pelin suunnittelussa minimoimaan ohjaajan johdattelun. Kääriäisen mukaan on pelin pelaamisen kannalta hyvä asia, että asiakas tuntee entuudestaan. Vaara piilee kuitenkin siinä, että asiakas antaa oman mielipiteensä ja tahonsa vastaisen vastauksen, koska haluaa miellyttää ohjaajaa tai muuta haastattelevaa tahoa. Kysyjän ja kysymysten tulisi olla mahdollisimman neutraaleja ja huomiota tulisi kiinnittää myös ohjaajan eleisiin ja äänenpainoihin pelitilanteessa. (Kääriäinen 2013.)

Haastattelutilanteessa Kääriäinen esitteli meille Vallilan työ- ja valmennuskeskuksessa käytössä olevia kommunikaatiivälineitä. Asiakkaiden kanssa käytettiin muun muassa elämänjantöskentelyä, jossa keskustelumaton tai muulle käytössä olevalle alustalle luotiin kuvin ja janoain näkyväksi asiakkaan elämäntapahtumia. Tämän työskentelyn yhteydessä voitiin käsitellä myös asiakkaan tulevaisuutta ja siihen liittyviä toiveita ja unelmia. Tämän kaltaista prosessin omaista työskentelyä hyödynnettiin myös Kohti työelämää- työskentelyssä, jossa erityisesti käsitellään asiakkaan toiveita työpaikan suhteen ja tämän taitoja ja haasteita työntekijänä. Unelma-ukko mallissa taas keskustelumaton keskelle sijoitetaan pahvinen ukon silhuetti, joka

kuvaa asiakasta itseään. Unelmaukko työskentelyssä käsitellään erityisesti asiakkaan toiveita ja unelmia, jotka tehdään näkyväksi kuvin keskustelumatonille. (Kääriäinen 2013.)

Kääriäinen kokee, että riita ja konfliktitilanteet työ- ja valmennuskeskuksessa ovat vähentyneet kun asiakkaat tulevat kuulluiksi ja ymmärretyiksi. Hänen mielestään erilaisilla AAC-menetelmillä on ollut tässä iso merkitys. Kääriäisen mukaan eri aiheista keskustelut etenevät paremmin kuvia apuna käytettäessä, koska asiakkaat itsekin tuottavat silloin vaihtoehtoja paremmin. Kuvat auttavat myös asioiden muistamisessa ja keskustelun punainen lanka säilyy kun muistetaan mistä on keskusteltu. (Kääriäinen 2013.)

Haastattelussa Kääriäinen korosti myös ohjaajien asennetta kuvien ja erilaisten kommunikaatioapuvälineiden käyttöön. Hänen mukaansa ohjaajilla on valtaa asiakkaisiin suhteessa siihen miten välineisiin suhtaudutaan: niin kauan kun henkilökunnan mielestä kuvien käyttö on lapsellista niin kauan asiakkaatkin ajattelevat niin. (Kääriäinen 2013.)

Saimme sattumalta mahdollisuuden haastatella seksuaaliterapeutti Saija Mänttäriä kommunikaatiovälineen kehittämiseen liittyen. Opinnäytetyön moniammatillisuus-näkökulmaa ajatellen tämä tuntui luontevalta, sillä olimme myös alustavasti pohtineet seksuaalisuus ja ihmissuhteet -teemojen liittämistä osaksi kommunikaatiovälineitämme. Haastattelulla halusimme tukea ja oppia siihen, kuinka näitä asioita kannattaisi asiakkaiden kanssa käsitellä.

Mänttari opasti meitä tutustumaan Selkenevää! -hankkeeseen, joka on Turun kaupungin aloittama seksuaalisen hyvinvoinnin vahvistamishanke. Mänttari ohjeisti meidät tutustumaan belgialaiseen Sclera Picto's - kuvakokoelmaan, josta löytäisimme kuvamateriaalia seksuaalisuusteeman käsittelyyn kommunikaatiovälineessämme. (Mänttari 2013.)

Puhuimme haastattelutilanteessa pelilaudan ja kuvien värimaailmasta ja Mänttari oli sitä mieltä, että asiakkaat saattavat muodostaa värien kautta omia assosiaatioita, joten pelin värimaailma kannattaa pitää mahdollisimman neutraalina. Mänttari ehdotti myös, että voisimme käyttää pelin pelaamisessa asiakkaiden omia valokuvia, jotta pelistä tulee todella yksilöllinen ja henkilökohtainen. (Mänttari 2013.)

Mänttärin mukaan seksuaalisuuden käsittely asiakkaan kanssa vaatii ohjaajalta vahvaa omien asenteiden tiedostamista, jotta ohjaaja ei siirrä omia ennakkoluulojaan asiakkaaseen. Erilaisuuden kestäminen on myös tärkeässä roolissa. Asiakkaiden kanssa seksuaalisuudesta puhuttaessa on myös tärkeää, että asioista puhutaan oikeilla nimillä ja erityisesti, että asiakkaan kanssa haetaan hänelle oikeat ja sopivat nimitykset asioille. Haastattelussa puhuimme myös erityisesti omaisten ja vanhempien suhtautumisesta kehitysvammaisten seksuaalisuuteen, jo-

ka saattaa olla hyvinkin ristiriitaista. Usein unohtuu täysi-ikäisen asiakkaan oikeus olla kertomatta seksuaalisuuteen liittyvistä asioista vanhemmilleen. (Mänttari 2013.)

Haastattelussa korostui, että seksuaalisuuden käsittely on hyvin laaja ja pitkä prosessi, mutta erittäin tärkeä sellainen. Tästä syystä seksuaalisuutta käsiteltäessä asiakkaan kanssa se tulisi tehdä pienempiin osiin pilkottuna, sektori kerrallaan. Myös toisto ja kertaus ovat tärkeitä, nämä myös ennaltaehkäisevät väärinymmärrystä puolin ja toisin. Käsittelyvaiheessa olisi hyvä myös tuoda näkyviin asiakkaan aikaisempi elämäkokemus seksuaalisuuteen liittyvistä asioista. (Mänttari 2013.)

Mänttärin mukaan seksuaalisuusteemaa käsiteltäessä tulisi huomioida, että käsitteenä se on hyvin laaja. Seksuaalisuus on varsinaisen seksin lisäksi seurustelusuhteiden ylläpitämistä, opastusta vuorovaikutukseen ja kohtaamiseen. Tunnepuolella se on odotuksien, pettymysten ja surun käsittelyä. Konkreettisimmillaan seksuaalisuuden käsittely on minuuden, kehollisuuden ja kehonhahmotuksen, kehitysvaiheiden käsittelyä. (Mänttari 2013.)

Mänttari korosti, että seksuaalisuus ja sen kohtaaminen ovat yksinkertaisia asioita. Käytännössä se on luvan antamista asioille. Parhaimmillaan asioiden käsittely ennaltaehkäisee mahdollisesti seksuaalisuuteen liittyviä ristiriitaisia tunteita, kuten esimerkiksi häpeäntunne. (Mänttari 2013.)

#### 4.4 Eväät prototyypin kehittämiseen

Varsinaisen haastattelujen kautta tehdyn opinnäytetyön aineiston keruun lisäksi kommunikatiovälineemme suunnitteluun vaikutti meidän työhistoriamme ja käytännön kokemuksemme erilaisista kommunikaatiovälineistä, joihin olemme kentällä törmänneet. Kommunikaatiovälineen kehittämiseen on liittynyt varmasti myös paljon sellaista tietoa, jota ei voi johtaa takaisin mihinkään tiettyyn lähteeseen, vaan osa hyödynnettävästä tiedosta on vahvasti kokemuksellista. Myös opinnäytetyön tekijöiden syventävät opinnot kuvallisen ilmaisun parissa vaikuttivat varmasti aiheen valinnan lisäksi myös opinnäytetyön toteutustapaan ja uskallukseen lähteä toteuttamaan tämän kaltaista luovaa ja ennalta määrittelemätöntä kehittämistyötä.

Olemme saaneet opinnäytetyöprosessimme aikana runsaasti ehdotuksia ja ideoita kentältä myös henkilökohtaisten tiedonantojen, kuten sähköpostin välityksellä käydyin ajatustenvaihdon kautta. Verkostoituminen on mahdollistanut myös vapaamuotoisen keskustelun aiheesta arkipäiväisissä vuorovaikutustilanteissa ja olemme saaneet paljon ajatuksia asian tiimoilta myös niin sanotuista kahvipöytäkeskusteluista.

Verkostoitumisen kautta saimme henkilökohtaisella tiedonannolla idean olla yhteydessä Papunetin verkkopalveluyksikön henkilökuntaan, joilta taas saimme uusia hyviä linkkejä, sekä yhteystietoja, jotka veivät meitä eteenpäin. Papunetin kautta saimme mahdollisuuden käyttää heidän kuvapankkia osana Tahtomattoa, sekä samalla selvennettiin kuvien käyttöön liittyviä käyttöoikeuksia. (Ohtonen 2013.)

Yksi edellä mainituista yhteystiedoista ohjasi meidät yhteydenottoon Oppimateriaalikeskukseen (Opike). Oppimateriaalikeskuksen päämäärä on tuottaa materiaaleja kuntoutuksen, opetuksen, kasvatuksen ja tueksi. Oppimateriaalikeskuksen kautta saimme konkreettista käytännön tietoa henkilöltä, joka on ollut mukana suunnittelemassa esimerkiksi lauta- ja korttipeliä nimeltään Peili. Peilin tavoitteena on itsetietoisuuden lisääminen, minäkuvan kehittäminen, sekä sosialisointin tukeminen. Saimme työntekijältä vinkkejä itse pelin kehittelyyn ja erityisesti meille painotettiin sitä, että työtä ja aikaa pelin kehittelyyn kuluu paljon. Saimme myös varmistusta kuvien käyttämisen tärkeydestä työssämme. Työntekijän mukaan kentällä toivotaan versioita myös niille, jotka hyötyvät kuvakommunikoinnista. (Kilki 2013.)

Helsingin kaupungin vammaistyön johtaja antoi meille ajattelemisen aihetta, kun mietimme haastattelukysymyksiämme hahmotellessamme kysymysrunkoamme. Otimme, sekä pidimme yhteyttä opinnäytetyötämme tehdessämme lukuisiin eri henkilöihin ja organisaatioihin vammaistyön kentällä. Osa saaduista ideoista ja kommentteista jalostui nykyiseen Tahtomattoomme ja osa jäi odottelemaan mahdollista jatkojalostusta silmälläpitäen.

Olemme imeneet vaikutteita opinnäytetyöhömmä useista eri lähteistä, jotka toimivat samalla vammaistyön sektorilla, mutta katsovat asioita eri näkökulmasta. Olemme pyrkineet kuuntelemaan kehittämisprosessin varrella niin asiakasta, kuin työntekijääkin ja helpottaa tällä myös Tahtomaton käyttöä, sekä madaltamaan käyttöönottamisen kynnyksiä. Eväitä prototyypin kehittämiseksi saimme paljon ja tästä johtuen olemme joutuneet myös jättämään lopullisesta välineestä paljon hyviäkin ideoita pois. Kaikkien osallistuvien tahojen ideoita ja panosta emme voi tuoda näkyväksi valmiissa kommunikaatiovälineessämme, mutta tietoisella rajaamisella saimme aikaiseksi huomattavasti monipuolisemman tuotteen, kun mistä alun perin uskalsimme unelmoida.

#### 4.5 Prototyypin kehittäminen

Kommunikaatiovälineen kehittäminen lähti varsinaisesti liikkeelle Tarhupuiston toimintakeskuksen kehittämään välineeseen tutustuttuamme. Suunnittelua helpotti, kun pääsimme konkreettisesti näkemään heidän luomansa kommunikaatiovälineen ja kuulemaan sen käyttöön liittyvät haasteet ja toiveet. Tarhupuiston välineen kehittämisessä olivat asiakkaat olleet jo mu-

kana. Haastattelussa esiin tulleiden toiveiden ja kokemusten pohjalta oli helpompaa lähteä kehittämään omaa prototyyppiämme.

Tarhupuiston toimintakeskuksen käyttämä nelikenttämalli oli mielestämme toimiva, joten otimme sen jatkojalostuksen lähtökohdaksi. Halusimme kunnioittaa pelilautaan valittuja värejä, mutta halusimme antaa käyttäjille mahdollisuuden hyödyntää myös neutraalimpaa pelialustaa, lisäsimme värillisten A4-pelilautojen toiselle puolelle valkoiset vaihtoehdot. Valkoisen pelialustan käyttö mielestämme ennaltaehkäisee sitä mahdollisuutta, että välineen käyttäjän valintoihin ja assosiaatioihin vaikuttaa pelilaudan pohjavärien ennalta opittu merkitys joka saattaa olla myös tiedostamatonta. Esimerkiksi kehitysvammatyössä eri värejä käytetään kuvaamaan eri viikonpäiviä ja mielentiloja, josta johtuen halusimme myös tarjota mahdollisuuden värineutraaliin vaihtoehtoon. Tarhupuiston käyttämä pelilauta oli yksi kokonaisuus, mutta me halusimme pitää eri sektorit irrallisina, jotta mahdollisuus käsitellä vain tiettyjä aiheita olisi helpompi rajata pelitilanteessa. Mielestämme tämä myös helpottaa kommunikaatiovälineen säilyttämistä ja lisää sen monikäyttöisyyttä. Säilytykseen liittyvä ajatuksemme oli, että pelivälineen varastointi ja kuvien säilytys tulisi olla mahdollisimman vaivatonta, jotta peliväline olisi helposti saatavilla ja sitä käytettäisiin mahdollisimman usein.

Asiantuntijahaastatteluista saimme ajatuksen hyödyntää asiakkaan omia valokuvia pelin pelaamisessa. Innostuimme myös Unelmaukko työskentelystä, jonka halusimme osaksi kehittämäämme välinettä. Elämänkaari työskentelystä saimme ajatuksen myös erilaisten nuolien ja janojen hyödyntämisestä osana kehitettävää välinettämme. (Kääriäinen 2013; Mänttari 2013.)

Havainnoimme, että kehitysvammatyön eri toimijoilla on käytössään monenlaisia, itse tuottamiaan kommunikaationapuvälineitä, jotka eivät kuitenkaan välttämättä ole edes saman kaupungin sisällä toimivien tahojen tiedossa. Lähdimme yhdistelemään mielestämme välineiden parasta antia osaksi muunneltavaa kokonaisuuttamme.

Kuvien käytön suhteen päätimme hyödyntää Papunetin valmista kuvapankkia, sillä liian abstraktien kuvien käytöstä oli kentältä saamamme palautteen perusteella huonoja kokemuksia. Yksittäisten kuvien etsiminen olisi vienyt välineen suunnittelijoilta ja tulevilta käyttäjiltä kohtuuttomasti voimavaroja. Lisäksi emme halunneet käyttää kommunikaatiovälineessämme kuvamateriaalia, joiden käyttöön emme voi pyytää lupaa, sillä aina ei ole selvyyttä kuka omistaa luvan esimerkiksi internetissä jaossa olevaan yksittäiseen kuvaan.

Papunetin kuvien valintaan vaikutti myös se, että ne ovat konkreettisia ja asiakaskunnallemme entuudestaan tuttuja, sekä niillä on hyvä saatavuus. Lisäksi yksittäisen käyttäjän on helppo tehdä valintoja sen suhteen mitä kuvia kuvapankista haluaa ottaa käyttöönsä tarpeen mukaan. Prototyyppiimme valitsimme kuvia omien käsitystemme ja kokemustemme mukaan sii-

tä, mitkä ovat toimintakeskuksen tarpeet kuvien käyttöön. Alustaviksi teemoiksi valitsimme työhön ja vapaa-aikaan liittyvät kuvat, sekä haastattelujen perusteella vahvistusta saaneen seksuaalisuusteeman. Lisäsimme prototyypimme kuvamateriaaliin seksuaaliterapeutin suosittelman Sclera Picto's-kuvamateriaalin. (Mänttari 2013.)

Papunetin kuvia käyttäessämme pystyimme olemaan varmoja, että kuvat ovat asiakasryhmälle sopivia ja harkittuja. Lisäksi Papunetin kuvia käytettäessä pystyimme varmistumaan siitä, että kuvien hankinta on mahdollista kaikille, joten kynnys pelin käyttöön madaltuu. Papunetin kuvien käyttöön sisältyi kuitenkin ehto, että emme saa kaupallistaa kommunikaatiovälinetämme myyntiin, jos näin teemme kuvienkäyttöoikeus raukeaa.

#### 4.6 Tahtomatto

Tahtomatto rakentuu neljästä A4 kokoisesta paperiarkista, jotka on laminoitu. Arkit ovat toiselta puolelta keskenään erivärisiä ja valittavana löytyy punainen, sininen, vihreä ja keltainen vaihtoehto. Toiselta puolelta kaikki neljä arkkia ovat valkoisia. Arkit ovat pakattuna kansioon, joka pitää sisällään pelaamisen apuna käytettäviä tarvikkeita.

Kansio sisältää 353 kappaletta erilaisia kuvakortteja, muovitaskuihin pakattuina. Kuvia on muun muassa piirrettyinä, valokuvina, sekä Sclera-piktogrammien muodossa. Kortit ovat jaoteltu eri aihealueiden mukaan, joita ovat tunteet, parisuhde ja seksuaalisuus, ruoka ja juoma, lemmikit, sekä ammatit ja harrastukset. Tämän lisäksi löytyvät kortit esimerkiksi eri väreistä ja tyhjiä kortteja joihin voidaan kirjoittaa tai piirtää haluamiaan asioita.

Kansiossa on mukana myös erilaisia janoja ja nuolia, joita voidaan käyttää osana jotakin kokonaisuutta. Janoilla voidaan myös luoda esimerkiksi matolle henkilön elämäнкаari tai aikajana tulevaisuuden hahmottamista varten. Kansio sisältää mallin myös "Ukosta", jonka avulla voidaan kuvastaa esimerkiksi henkilöä itseään. Pelilaudan keskiöön voidaan laittaa myös asiakkaan oma valokuva, jonka ympärille peli rakentuu.

- 353 kuvaa
- Ihmissuhteet & seksuaalisuus
- Ruoka & juoma
- Lemmikit
- Ammatit & harrastukset
- Janoja, nuolia, otsikoita
- "Ukko"

**Tahtomatto**

Kuvakorttien kuvissa on käytetty apuna Kehitysvammaliiton ylläpitämän Papunetin kuvapankkia (Papunet 2013), sekä seksuaalisuus kuvissa Belgialaista Sclera Picto's - kuvakokoelmaa (Sclera 2013). Kuvat on ladattu ilmaiseksi, mutta käyttö kaupallisiin tarkoituksiin on kielletty (CC 2013). Pelin pelaamiseen voi käyttää myös asiakkaan jo olemassa olevia kuvia tai valokuvia.

Tahtomattoa voi käyttää moniin eri tarkoituksiin, kuten esimerkiksi luoda sen avulla SWOT-analyysi tyyppinen nelikenttä. Nelikentän avulla voidaan käsitellä henkilön vahvuuksia, heikkouksia, mahdollisuuksia, sekä uhkia (OPH 2012). Maton avulla voidaan kartoittaa, käsitellä ja tuoda näkyväsi muun muassa parisuhteisiin, seksuaalisuuteen, henkilökohtaiseen budjetointiin, hyvinvointiin, koulutukseen, vapaa aikaan, sekä työhön ja työllistymiseen liittyviä asioita. Matolle voidaan luoda elämänkaaria, polkuja, janoja, siltoja ja henkilökuvia, asiakkaan ja käsiteltävän asian vaatimalla tavalla. Maton osia voi hyödyntää erikseen, kuten esimerkiksi luomalla yhdelle matoista tunnekuvan (Tunnetaulu 2013). Henkilökohtaisen budjetoinnin apuna Tahtomattoa voi käyttää esimerkiksi otsikoimalla kentät pakollisiin ja vapaasti valittaviin menoihin ja siten havainnollistaa asiakkaan kanssa käytettävissä olevan rahasumman riittävyys. Tahtomatton avulla voi myös suunnitella asiakkaan budjettia.

Se, mikä tekee Tahtomatosta kommunikaatioapuvälineen, on sen tarjoama mahdollisuus siirtää tietoa ja tehdä se näkyväksi. Tässä asiakastyön kontekstissa se tarkoittaa tiedon siirtoa ja näkyväksi tekemistä ohjaajalta asiakkaalle tai asiakkaalta ohjaajalle. Tahtomatton käyttö ryhmässä mahdollistaa saman useammalle ihmiselle kerrallaan.



Kuva 3: Esimerkki Tahtomatton eri kenttien otsikoinnista



Kuva 4: Tahtomaton käyttöä SWOT-analyysin teossa.

Tahtomatto on erittäin monipuolinen alusta, jonka käytössä on mielikuvituksen käyttäminen sallittua, jopa toivottavaa. Jos alkuun pääseminen on hankalaa, voi ideoita ja materiaalia käydä hakemassa esimerkiksi Papunetin verkkojulkaisusta, jonne on kerätty kattava määrä materiaalia ja ideoita (Materiaalia 2013).

#### 4.7 Pilotointi

Pilotoinnilla voidaan testata esimerkiksi tuotteen, menetelmän tai teknologian toimivuutta kokonaisuutena. Pilotoinnilla osoitetaan kehitystyön tuloksia ja toimivuutta esimerkiksi asiakkaille tai tuotteen tilaajalle. Pilotointi voi tapahtua monella eri tapaa, riippuen kehiteltävästä tuotteesta, toimintamalleista tai palveluista. Pilotoinnilla minimoidaan käyttöönottoon liittyviä riskejä, varmistamalla tuotteen toimivuus ennen tuotteen toimittamista (Tekes 2011).

##### 4.7.1 Pilotointi Paimenentien toimintakeskuksessa

Saimme mahdollisuuden mennä suorittamaan ensimmäisen testipelauksen, eli pilotoinnin ja hakemaan uusia näkökulmia kommunikaatiovälineemme kehittelyyn Paimenentien toimintakeskukseen. Suoritimme ensimmäisen pilotoinnin 16. heinäkuuta, jolloin toimintakeskuksessa oli kesäpäivystys ja paikalla oli vain muutamia asiakkaita ja ohjaajia.

Aluksi esittelimme saamamme toimeksiannon kolmelle toimintakeskuksen ohjaajalle ja kävimme läpi prosessin vaiheita ja lopulta pilotoitavana olevan prototyypimme. Tämän jälkeen ohjaajat saivat esittää mielipiteitään pelin kehittelyyn liittyen ja keskustelimme myös pelin käyttömahdollisuuksista Paimenentien toimintakeskuksessa. Tämän jälkeen ohjaajat tarjosivat tukeaan testipelaustilanteeseen.

Ensimmäisessä testipelauksessa paikalla oli yksi asiakas tutun ohjaajan kanssa, sekä opinnäytetyön tekijät, joista toinen veti pelitilannetta ja toinen kirjasi testipelauksessa esiin tulleita huomioita. Pelitilanne järjestettiin erillisessä tilassa ja ympäristö rauhoitettiin pelitilannetta varten.



Kuva 5: Pilotointia 16.7.2013.

Pelitilanteessa lähdettiin liikkeelle siitä, että asiakas sai itse valita aihealueen, jota pelitilanteessa käsitellään. Ensimmäiseksi asiakas sai valita, haluaako hän käyttää valkoisia vai värillisiä pelilautoja, joista hän valitsi värilliset. Ensimmäiseksi aiheeksi asiakas valitsi ruokaan liittyvät kuvat. Pelaamista jatkettiin siten, että asiakas sai valita tarjolla olevista vaihtoehdoista itselleen mieleisten ruokien kuvia, jotka sijoitettiin asiakkaan ulottuville hänen valittavakseen. Liikkeelle lähdettiin kartoittamalla ensin asiakkaalle mieleisiä ruokia, jonka jälkeen asiakas sai valita lempijuomiaan esillä olevista vaihtoehdoista. Asiakas laittoi kuvia vihreälle alustalle, jonka yläreunassa oli asetettu hymynaamaa esittävä kuva. Tämän vaiheen valmis-

tuttua siirryttiin kartoittamaan asiakkaalle mahdollisesti ei niin mieleisiä ruokia ja juomia. Vihreän alustan rinnalle liitettiin punainen vaihtoehto ja sen yläreunaan surullista ilmettä esittävän naaman, eli surunaaman kuva. Tämän jälkeen asiakas sai mahdollisuuden valita vaihtoehtoista hänen mielestään sopivimmat sijoitettavaksi punaiselle pelialueelle.

Tämän vaiheen jälkeen kävimme yhdessä asiakkaan kanssa hänen valitsemansa ruoat ja juomat yksi kerrallaan. Lopuksi asiakas sai mahdollisuuden tehdä halutessaan täydennyksiä ja korjauksia. Mahdollisten muutosten jälkeen lopputulosta tarkasteltiin vielä kerran yhdessä asiakkaan kanssa.

#### 4.7.2 Pilotointi Tarhapuiston toimintakeskuksessa

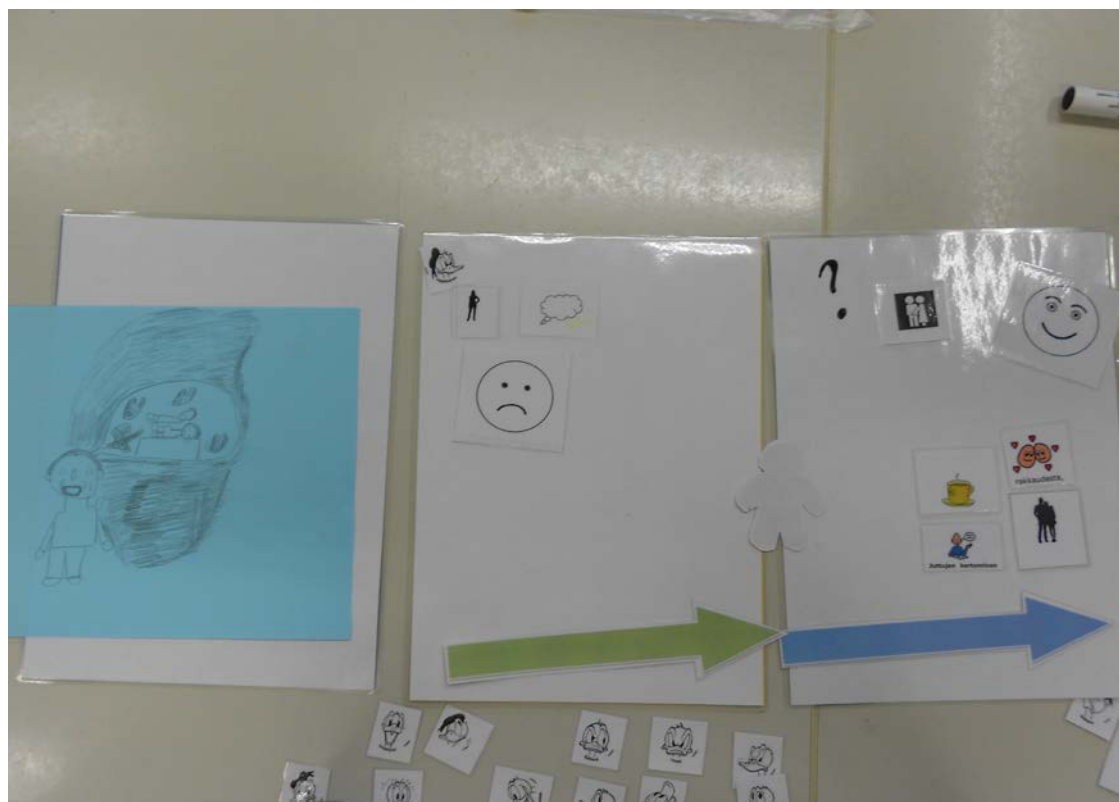
Jatkoimme pilotointia Tarhapuiston toimintakeskuksella 1.8.2013. Tapasimme saman ryhmän, jonka kanssa aloitimme kehitystyön, paikalla oli neljä ohjaajaa ja kymmenen asiakasta. Aluksi muistelimme edellistä käyntiämme ja silloin läpikäytyjä asioita. Tämän jälkeen kerroimme prosessimme kulusta ja esittelimme kehitystyömme tuloksen ryhmälle yhteisesti. Tämän jälkeen ryhmä sai kertoa mielipiteitään, esittää kysymyksiä sekä antaa parannusehdotuksia väliin käyttöön. Kerroimme myös ideoistamme pelin jatkokehittelyä varten, kuten haaveestamme siirtää kommunikaatiovälineemme jatkokehittely virtuaalimaailmaan, jotta tulevaisuudessa voisi pelata Tahtomattoa sovelluksen muodossa tablettitietokoneella.

Tämän jälkeen tarjosimme asiakkaille mahdollisuuden tulla pelaamaan peliä yksilöllisesti. Ohjaajille tarjottiin myös mahdollisuus tulla seuraamaan pelitilannetta, sikäli kun se asiakkaalle sopi. Varsinainen pelaaminen tapahtui asiakkaan ja toisen opiskelijan välillä, toisen opiskelijan havainnoidessa pelitilannetta ja kirjatessa huomioita. Paikalla oli myös kaksi toimintakeskuksen ohjaajaa seuraamassa pelin toimintaa käytännössä. Tässä pilotoinnissa asiakkailla oli jo valmiina pelitilanteeseen tullessaan aihe, jota halusivat käsitellä. Yhdellä asiakkaalla oli mukanaan hänen itsensä piirtämä kuva, jonka pohjalta pelitilanteeseen lähdettiin.

Kaikki pilotointiin osallistuneet toimintakeskuksen asiakkaat halusivat käsitellä ihmissuhteisiin ja seksuaalisuuteen liittyviä asioita. Pelitilanteet päättyivät asiakkaan todetessa maton olevan valmis. Kestoltaan pelitilanteet olivat keskimäärin puolen tunnin mittaisia. Dokumentimme valmiit matot ottamalla niistä valokuvan pelitilanteen jälkeen.



Kuva 6: Pilotointia 1.8.2013.



Kuva 7: Pilotointia 1.8.2013.

#### 4.7.3 Pilotoinnin palaute Paimenentien toimintakeskuksesta

Esiteltyämme idean Tahtomatosta Paimenentien toimintakeskuksen ohjaajille, synnytti se keskustelua erilaisista kommunikaatioapuvälineistä ja niiden käytöstä toimintakeskuksen arjessa. Ohjaajat toivat esiin, että väline olisi hyvä pitää yksinkertaisena käyttää. Ohjaajat pitivät ajatuksesta, että kommunikaation tueksi löytyisi yksi hyvä, selkeä väline, joka olisi helppo ottaa käyttöön. Ohjaajat kokivat, että tämä lisäisi todennäköisyyttä siitä, että kommunikaation tukemiseen käytettäisiin kuvallista apuvälinettä. Ohjaajat olivat myös sitä mieltä, että jos kommunikaatiöväline olisi aina sama, asiakkaat totuisivat sen käyttöön ja sillä mahdollisesti saisi todennäköisemmin luotettavia vastauksia. Ohjaajien mielestä kommunikaatiövälineelle on toimintakeskuksella tilausta, sillä jotkut asiakkaat saattavat olla sosiaalisissa tilanteissa arkoja ja kuvien avulla saa todennäköisemmin todellisia mielipiteitä julki.

Ohjaajat olivat yksimielisiä siitä, että välineen muunneltavuus on yksi sen vahvuuksista. He kokivat hyvänä, että ei ole vain yhtä tapaa käyttää välinettä, vaan se on muunneltavissa vastaamaan erilaisiin tarpeisiin. Ohjaajat tuntuivat erityisesti innostuvan laudan lisäosista, kuten janoista ja nuolista. Ohjaajat olivat sitä mieltä, että kuvia voi valita käyttöön asiakkaan taitojen ja mieltymysten mukaan: toisille sopii paremmin omat valokuvat, kun taas toiset käyttävät mieluummin piirrettyjä kuvia. Ohjaajat pitivät hyvänä ominaisuutena mahdollisuutta piirtää ja kirjoittaa itse kuviin. Tässä yhteydessä kerroimme haaveestamme viedä Tahtomatto jatkokehittelyyn tablettitietokoneelle soveltuvan version aikaansaamiseksi, joka myös poistaisi pakotteen kuvien fyysisestä käsittelystä, joka on toimintakeskuksen arjessa osoittautunut ajoittain työlääksi ja hankalaksi.

Ohjaajat tuntuivat olevan yksimielisiä siitä, että pelaamiseen tarvitaan aikaa ja rauhaa. Myös huolellisten esivalmistelujen merkitys nostettiin esille, koska kuvia ollessa paljon on valintojen tekeminen niistä hidasta. Ohjaajat esittäneet toiveen, että kuvia olisi mahdollisimman kattavasti, mutta ne tulisi olla järjestyksessä ja mieluiten teemoittain. Yksittäisen kuvan löytäminen suuresta valikoimasta on koettu työlääksi ja usein asiakkaan hakemaa kuvaa ei välttämättä löydy tai se ei ole saatavilla. Kysyttäessä ohjaajien ajatuksia pelin kehittämiseen heidän toimintakeskuksensa näkökulmasta, toivoivat ohjaajat lisää kuvia tunteiden käsittelyyn. Päivitystä toivottiin myös toimintakeskuksessa jo käytössä olevaan kuvavalikoimaan, josta ohjaajien kertoman mukaan uupuvat täysin kuvat muun muassa sosiaalisen median (facebook ja twitter nimettiin), tietokone- sekä konsolipelien käyttöön liittyvät kuvat.

Varsinaisen asiakkaalle järjestetyn testipelauksen aikana teimme monia huomioita pelin kehittämistarpeista. Teimme huomion kuvien muokattavuuden tärkeydestä, sillä olimme varautuneet pelitilanteeseen muun muassa kuudella erilaisilla täytteillä sisältävällä pizza-kuvalla.

Vaikka erilaisia pizza-kuvia oli paljon, puuttui valikoimasta silti asiakkaan suosikki pizza. Tämän johdosta teimme päätelmän, että on pelin käytettävyyden kannalta huomattavasti helpompaa pitää kuvat mahdollisimman yksinkertaisena, tarkoittaen että pizza-kuvaa olisi vain yksi kappale, jonka alle voisi halutessaan kirjoittaen määritellä sen tarkemmin. Samaa alakäsiteperiaatetta voisi käyttää muissakin kuvissa, kuten jokaiselle mahdolliselle tunnetilalle ei kannata hakea erikseen kuvaa, vaan tunnetilaa esittävää kuvaa valitessa asiakas voi itse sanoittaa sen merkityksen ja tarvittaessa sen voi kirjoittaa kuvan alapuolelle.

Pilotoinnin perusteella oli myös huomioitavaa, että toisinaan tutun ohjaajan läsnäolo saattaa edesauttaa pelitilanteen etenemistä, etenkin välineen ollessa asiakkaalle entuudestaan tuntematon. Koimme myös, että väline tulee asiakkaalle kaikista parhaiten tutuksi valitsemalla ensimmäiseksi käsiteltäväksi aiheeksi jonkun asiakasta kiinnostavan ja motivoivan aiheen. Huomioimme kuitenkin, että ohjaajan ja asiakkaiden keskinäinen luottamussuhde todennäköisesti vaikuttaa siihen, kuinka henkilökohtaista aihetta asiakas haluaa käsitellä. Havaintojemme perusteella uskallamme väittää, että aluksi on kannattavaa käsitellä jotain henkilölle turvallista aihetta, jotta peli tulisi tutuksi ja sen käyttö luontevaksi, sekä asiakkaalle että ohjaajalle. Tällöin mahdollistetaan välineen käyttö tulevaisuudessa vaikeampienkin aiheiden käsittelyssä.

#### 4.7.4 Pilotoinnin palaute Tarhapuiston toimintakeskuksesta

Koimme vastaanoton kommunikaatiovälineellemme innostuneeksi ja sen käyttöön ottamisesta tunnuttiin olevan aidosti kiinnostuneita. Palautteen perusteella koimme, että olimme huomioineet riittävästi ohjaajien ja asiakkaiden toiveet välineen kehittämisessä. Pelilaudan kokoon ja säilytykseen koettiin löytyneen pelin käyttöönottamisen kannalta toimivat ratkaisut.

Palautteen perusteella koimme, että valitsemamme teemat (työ, vapaa-aika, ruoka, ihmissuhteet ja seksuaalisuus) sopivat hyvin toimeksiantajamme tarpeisiin. Saimme palautetta erityisesti ihmissuhdekuvien tarpeellisuudesta ja keskustelua syntyi erityisesti pelin mahdollisuuksista esimerkiksi konfliktitilanteiden purkamisessa ja ryhmän toiminnan käsittelyssä. Keskustelimme myös, että pelin avulla voidaan tehdä näkyväksi erilaisia ryhmän sisäisiä sosiaalisia suhteita, esimerkiksi pelilaudalle voidaan luoda näkyväksi kahden ihmisen välistä suhdetta ja sitä mahdollistavia ja estäviä tekijöitä.

Tahtomattoa pidettiin myös toimivana apuvälineenä luoviin toimintoihin, sillä sen avulla voidaan luoda kuvitteellisia roolihahmoja ja lisäksi se koettiin hyvänä apuvälineenä tarinan kerroksessa. Lisäksi Tahtomattoa voidaan käyttää myös välineenä asetuttaessa toisen ihmisen asemaan ja siten harjoitella erilaisia tunnetaitoja. Erityisesti ohjaajat kokivat, että Tahtoma-

ton avulla voitaisiin käsitellä myös negatiivisia ja pelottavia rooleja ja kohdata epämiellyttäviä asioita.

Pelilaudan kokoa pidettiin käytön kannalta sopivana, sillä A4-kokoisista koostuvaa pelilautaa on helppo käsitellä ja säilyttää, sekä dokumentoida esimerkiksi kuvaamalla, skannaamalla tai kopiaimalla valmis Tahtomatto. Saamamme palaute ohjasi meitä käyttämään sekä värillisiä että valkoisia mattopohjia.

Ideamme Tahtomaton siirtämisestä käytettäväksi tietokoneella sai aikaan innostunutta keskustelua sen tarjoamista mahdollisuuksista, esimerkiksi kuvien käytön helpottumisesta ja pelaamisen yleisen sujuvuuden lisääntymisestä. Pelaamisen virtuaalimuodossa koettiin olevan ratkaisu moneen pelin käyttöön liittyvään ongelmaan, kuten esimerkiksi kuvapankin käyttämiseen ja säilytykseen, pelilaudan varastoimiseen ja asiakkaiden luomien, valmiiden Tahtomattojen hyödyntämiseen. Valmiit Tahtomatot olisi myös helppoa tallentaa suoraan koneelle, josta ne olisi halutessaan helppo tulostaa tai ottaa uudestaan työn alle.

Pilotoidessamme Tahtomattoa asiakkaiden toive Tahtomaton käyttöön nousi jostain heidän elämäänsä koskevasta ongelmasta, johon selkeästi haettiin ratkaisua. Näissä pilotoinneissa prosessin omaisuus korostui siten, että laudalle oli ensin kartoitettava asiakkaan nykytila käsiteltävästä aiheesta ennen kuin siirryttiin käsittelemään ratkaisua ongelmaan tai haaveen toteuttamiseen. Toisinaan pelivälinettä pelaamalla pyrittiin myös tekemään näkyväksi haasteita esimerkiksi asiakkaan parisuhteessa. Varhaisessa vaiheessa huomasimme, että pelitilanteen vetäjän täytyy olla valmis ottamaan asiakkaan kanssa käsittelyyn henkilökohtaisia ja arkaluontoisia aiheita asiakkaan näin toivoessa. Koemme, että pelitilannetta vetävällä ohjaajalla on suuri merkitys siihen, kuinka paljon pelitilanteesta saadaan irti. Pelitilanteen vetämiseen ohjaajalta vaaditaan taitoja kohtaamiseen ja aitoon kuuntelemiseen. Pelin dialoginen luonne vaatii pelin vetäjältä myös hyviä haastattelutaitoja. Sosiaalityön haastattelutaitojen mukaisesti on tärkeää, että asiakas tuntee pelitilanteen jälkeen olonsa voimaantuneeksi riippumatta siitä kuinka vaikeita asioita pelitilanteessa mahdollisesti olisi käsitelty (Sosiaalityön työmenetelmät 2013.)

Testipelausten jälkeen saimme vielä toimintakeskuksen asiakkailta ideoita ja palautetta peliimme liittyen kirjallisesti. Lähes kaikki asiakkaat antoivat osan palautteesta myös piirtäen. Asiakkailta saatu palaute oli pelkästään positiivista, mutta toiveita ja kehittämisideoita annettiin. Kuvia toivottiin muun muassa erilaisista ammateista, lemmikeistä, harrastuksista, musiikista, työajoista, työmatkoista ja parisuhteesta. Osa toivoi myös kuvia tai adjektiivejä, joilla voisi kuvailla henkilöä itseään, ajatuksella ”millainen minä olen?”

## 5 Prosessin arviointi

### 5.1 Aineiston keruun arviointi

Lähdemme arvioimaan aineiston keruun onnistumista aikaisemmin esittämämme arviointikysymyksen kautta. Kysymyksemme lähtökohtana oli saada vastauksia siihen *millaisten asioiden käsittelyyn kentällä koetaan apuvälineestä olevan hyötyä*. Alun perin kehitelimme välinettä ainoastaan henkilökohtaisen budjetoinnin välineeksi, mutta huomasimme aineiston keruu vaiheessa, että myös muiden teemojen käsittelylle on tarvetta. Lähdimme siis laajentamaan käsiteltävien aiheiden skaalaa aineiston keruun edetessä, koska halusimme luoda mahdollisimman monipuolisen välineen, joka vastaisi useiden tahojen tarpeisiin.

Lähtiessämme keräämään aineistoa opinnäytetyötämme varten emme olleet ennalta suunnitelleet tarkkaan ketä haastattelemme, koska emme voineet olla varmoja siitä, kuinka paljon tietoa ja ideoita saamme yhdestä lähteestä. Koemme, että vapaamuotoinen eteneminen antoi meille mahdollisuuksia tehdä nopeitakin suunnanmuutoksia ja lähteä tarkentamaan edellisessä haastattelussa tai tiedonkeruu tilanteissa esiin tulleita ajatuksia siitä, minkä esiin nousseen tarpeen tiimoilta tarvitsemme lisää materiaalia pelin kehityksen eteenpäin viemiseksi.

Haluamme nostaa esiin verkostoitumisen tuomat mahdollisuudet pelin kehittämisessä. Opintojen aikainen verkostoituminen kehitysvamma-alan eri toimijoiden kanssa mahdollisti eri toimijoiden mutkattoman lähestymisen kehittämisprojektimme tiimoilta. Haastatteluun ja kehittämiseen halukkaita osallistujia löytyi enemmän kuin pystyimme kuulemaan. Kiinnostusta eri asiantuntijoiden puolelta tuntui kommunikaatiovälinettämme kohtaan riittävän, joten tietoinen rajaaminen aineiston keruu vaiheessa oli opinnäytetyömme valmistumisen kannalta välttämätöntä. Tutkimuslaadullisesta näkökulmasta haastatteluista saatu tieto ei saavuttanut saturaatiopistettään, vaan uutta tietoa ja ideoita tuntui nousevan jokaisesta haastattelutilanteesta. Koimme kuitenkin tiedonkeruun suhteen savuttaneemme itseämme tyydyttävän rajan, jonka jälkeen eväitä prototyypin kehittämiseen oli vähintäänkin tarpeeksi. Haastatteluista saamamme materiaalien pohjalta ei voi vetää yleispäteviä johtopäätöksiä, mutta se antoi vankan pohjan uskottavan prototyypin luomiseen ja vastauksia arviointikysymyksiin, joiden avulla kehitimme ja arvioimme kommunikaatiovälinettämme.

Haastatteluvalinnat teimme moniammatillisuusnäkökulma edellä. Halusimme kerätä tietoa eri näkökulmista, jonka vuoksi yhteistyö ulottui yli kuntarajojen. Vaikka opinnäytetyömme tilaajataho oli Vantaan kaupunki ja kohderyhmä vantaalaiset kehitysvammaiset, saimme mahdollisuuden kuulla Helsingin kaupungin vammaispalveluiden käytännöistä ja kokemuksista kommunikaation saralla. Sattumalta saimme mahdollisuuden haastatella seksuaaliterapeuttia, jolta saimme vahvistusta ennakkokäsityksellemme siitä, että seksuaalisuuden käsittelyyn kehitys-

vammatyössä liittyy tabuja, ennakkoluuloja ja pelkoja, jonka vuoksi sen käsittelyyn olisi hyvä saada tukea ja välineitä.

Asiakkailta ja ohjaajilta aineistonkeruu vaiheessa saamamme ideat ja toiveet muokkasivat paljon lopullista peliä. Koemme, että kaikki opinnäytetyöhömmme osallistuneet asiakkaat todella osallistuivat joko aktiivisen osallistumisen tai osallistamisen kautta. Osallistaminen tapahtui keräämällä aineistoa kirjallisesti tai piirustusten välityksellä. Koemme, että kaikilla on ollut todellinen mahdollisuus vaikuttaa ja koemme, että kaikki kehittämissprojektiin osallistuneet myös hyödynsivät tämän mahdollisuuden.

## 5.2 Prototyypin kehittämisen arviointi

Kehittämistyötä auttoi myös asiakasryhmän luonteva kohtaaminen haastattelutilanteessa, johon todennäköisesti vaikutti meidän, opinnäytetyön tekijöiden, aikaisempi työkokemus valitsemamme asiakasryhmän kanssa toimimisesta. Koemme, että emme joutuneet käyttämään voimavarojamme epävarmuuden sietämiseen, vaan asiakasryhmän ollessa entuudestaan tuttu kykenimme keskittymään tiedonkeruuseen, eikä epävarmuus niin sanotusti varastanut projektiamme.

Tiedon keruuta mielestämme helpotti myös kokemus toimintakeskuksesta työskentelyympäristönä. Pystyimme kehittelyyn lähdettyämme huomioimaan toimintakeskuksen resurssit välineen käyttöön ja mihin tarkoitukseen sitä mahdollisesti haluttaisiin käyttää. Lisäksi koimme positiivisena voimana toimintakeskuksen ohjaajien aidon kiinnostuksen kommunikaatiivälineen kehittämiseen ja käyttöönottoon.

Opinnäytetyön suunnitteluvaiheessa pohdimme paljon asiakkaiden osallistamista kommunikatiivälineen kehittelyyn. Toiveenamme oli tuoda asiakkaiden oma ääni mahdollisimman paljon kuuluviin. Meitä ilahdutti suuresti, kun kuulimme asiakkaiden itse kertovan heidän osallistuneen välineen kehittämiseen. Tämän vuoksi koimme mielekkäänä kehittämistyön aloittamisen Tarhapuiston prototyypin pohjalta, sillä koimme kehittävämme välinettä myös asiakkaiden ehdoilla ja heidän käyttöönsä.

Koimme ryhmän olevan halukkaita osallistumaan kehitystyöhön, johon osaltaan saattoi vaikuttaa toisilleen jo entuudestaan tuttu ryhmä. Jokaisella ryhmän jäsenellä oli kehittämistyöhön jotain annettavaa, vaikkakin toiset toivat ideansa näkyvämmiin esille kuin toiset. Pyrimme myös saamaan vetäytyvämpien asiakkaiden mielipiteet esille kysymällä myös heiltä, jotka eivät ajatuksiaan tuoneet oma-aloitteisesti ryhmässä julki.

Lähdimme ensimmäisestä haastattelutilanteesta ajatuksella, että haluamme luoda kommunikaatiovälineen, joka olisi helposti muokattavissa, koska ominaisuuksiltaan kaikille käyttäjille sopivan kommunikaatiovälineen luominen on haaste, ellei jopa mahdottomuus. Halusimme luoda pelin, joka mukautuu käyttäjiensä tarpeiden ja toiveiden mukaan. Tässä vaiheessa vielä suunnittelimme välinettä vahvasti henkilökohtaiseen budjetointiin ja toimintakeskuksen käyttöön. Pidimme tarhapuiston toimintakeskuksen luomaa välinettä hyvänä pohjana, johon lähitimme luomaan lisäsovellutuksia.

Kokemukseemme pohjautuen uskallamme väittää, että kuvat ovat kehitysvammatyössä keskeisessä roolissa mitä AAC-menetelmiin tulee. Täten halusimme jo kommunikaatiovälineemme varhaisessa kehitysvaiheessa panostaa juurikin kuviin. Halusimme kerätä mahdollisimman monipuolisesti kuvia ja mahdollisimman paljon.

Prototyypin kehittämisessä pyrimme ottamaan käyttäjäkunnan toiveet huomioon, koska koemme, että ohjaajien ja asiakkaiden kuuleminen pelin kehittämisessä edesauttaa sen käyttöönottoa ja käyttöä. Pyrkimyksemme ottaa huomioon eri roolit ja dynamiikka ryhmässä ei ole yksinkertaista, mutta huolellisella suunnittelulla ja toteutuksella saadaan koko ryhmä osallistumaan suunnitteluun. Tämä ennaltaehkäisee tilanteen, jossa suunnittelussa mukana olevat tahot ovat näennäisesti osallisena kehittämisprojektissa, mutta eivät vaikuta sen lopputulokseen (Vaajakallio 2012.)

### 5.3 Pilotoinnin arviointi

Pilotoinnin arvioinnissa haluamme käyttää esimerkkinä muutamaa peli tilannetta, jotka tapahtuivat Tahtomattoa pilotoidessamme. Näistä tilanteissa kuvastuu mielestämme hyvin se, kuinka onnistuimme prosessissamme, jonka päämäärä oli kehittää apuväline Vantaalaisen toimintakeskuksen käyttöön. Halusimme lähteä pilotoimaan välinettä asiakkaiden esiin tuomista tarpeista. Vaikka prosessin alkuvaiheessa ajattelimme välineemme tulevan vahvasti henkilökohtaisen budjetoinnin apuvälineeksi, huomasimme pilotoidessamme, että asiakkailta nousi tarve käsitellä ihmissuhteisiin ja seksuaalisuuteen liittyviä aiheita. Emme halunneet pilotoidessamme lähteä rajaamaan asiakkaiden tuomia aiheita haluamaamme suuntaan vain saadaksemme kokemuksen pelin käytöstä haluamastamme aiheesta, sillä emme uskoneet, että ohjaajalähtöinen pilotointi ja aihevalinnat olisivat antaneet meille pelinkehittämisen kannalta oleellista tietoa.

Ensimmäisessä pelitilanteessa käsitelimme parisuhdetilannetta, jossa henkilö ei nähnyt ongelmaa siinä, että hänellä oli kaksi kumppania, joista toinen tunnettiin pelitilanteessa Kultamussukkana. Asiaa lähdettiin purkamaan tekemällä näkyväksi nykyinen tilanne kahdesta kumppanista ja pelaajasta itsestään. Tässä vaiheessa pelaaja itse ei käsittänyt tilanteesta tai

omassa toiminnassaan mitään väärää ja tilannetta käsiteltiin pelilaudalla neutraalisti, eikä pelaajaa syyllistetty millään tavalla. Ensin tarkoitus oli kartoittaa tilanne pelaajan silmin ja vasta sen jälkeen löytää ongelmaan joku ratkaisu. Pelaaja perusteli toimintaansa sillä, että toista kumppania tämä pitää kädestä vain taksimatkojen ajan ja tarkoitus ei ole pahoittaa kenenkään mieltä kertomalla taksimatkan tapahtumista Kultamussukalle tai kieltäytyä vastaavasti pitämästä kolmatta osapuolta kädestä.

Matolle luotua näkymää muutettiin kuvia siirtelemällä ja nuolia apuna käyttämällä. Matolle tehtiin näkyväksi eri vaihtoehtoja tilanteista ja mahdollisista toiminnan seurauksista. Matolla oli esillä esimerkiksi tilanne jossa olikin kaksi naista ja yksi mies, kolme yksittäistä henkilöä, mutta ei yhtään seurustelevaa paria. Näitä eri vaihtoehtoja esiteltäessä pelin ohjaaja kertoi koko ajan mitä matolla tapahtuu ja kysyi pelaajalta miltä nämä vaihtoehtoiset tilanteet hänestä tuntuivat. Pelitilanne eteni hyvin vuorovaikutuksellisesti ja vaikeidenkin ihmissuhdeongelmien näkyväksi tekeminen mielestämme auttoi toisen asemaan asettumista ja empatian kokemista.

Koimme, että pelitilanteen jälkeen asiakas tiedosti todellisen tilanteensa paremmin, sekä ymmärsi syy seuraus suhteen tekemilleen tai tekemättä jättämilleen toiminnoille, kun se tehtiin näkyväksi Tahtomaton avulla. Esimerkiksi ennen peliä ei pelaajasta tuntunut mitenkään oudolta tai moraalisesti väärältä pitää toista henkilöä kädestä taksimatkojen aikana. Kuitenkin se tuntui erittäin pahalta, kun matolle tehtiin näkyväksi tilanne jossa toinen henkilö piti Kultamussukkaa kädestä vastaavassa tilanteessa. Pelitilanteen lopuksi pelaajalta kysyttiin oliko hän oppinut tilanteesta mitään ja hän kertoi oppineensa sen, että ei ole oikein pitää kahta kumppania samanaikaisesti, ainakaan jos osapuolet eivät tiedä toisistaan. Asiakas lupasi lopettaa kolmannen osapuolen kädestä pitämisen ja kertoa ettei voi pitää kädestä koska seurustelee toisen kanssa. Tarina ei kerro kävikö näin ja emmekä voi olla varmoja toimiko asiakas pelitilanteessa syntyneiden ratkaisumallien mukaisesti. Kuitenkin meille jäi se kokemus, että olimme saaneet pelaajan hahmottamaan asian paremmin kokonaisuutena. Kun henkilö ymmärtää mikä on mahdollinen ongelma ja mitä se saattaa aiheuttaa on itse ongelmaa helpompi lähteä käsittelemään.

Toinen tilanne jonka haluamme hieman avata, oli pelitilanne, johon pelaaja toi itse piirtämänsä kuvan ja kertoi halustaan käsitellä seksuaalisuuteen liittyviä asioita. Pelaajan annettiin ensin kertoa mitä kuva esitti ja mitä asiaa hän halusi käsitellä. Pelaaja kertoi toistuvasta unestaan, jossa tapahtui seksuaalista kanssakäymistä hänen vaimonsa sekä toisen henkilön välillä. Unessa itse pelaaja joutui seuraamaan tilannetta vierestä ja vaikka hän kuinka yritti keskeyttää tilannetta, ei tässä kuitenkaan onnistunut. Pelaajalta tiedusteltiin millä tavalla hän oli yrittänyt vaikuttaa unen tapahtumiin, jolloin pelaaja kertonut käskeneensä toistuvasti

toista osapuolta keskeyttämään toimintaansa. Pelaajan mukaan tämä toinen osapuoli ei kuitenkaan kuunnellut. Pelaaja koki, ettei hän yksin pystynyt tilannetta keskeyttämään.

Tilannetta lähdettiin purkamaan unen kautta eikä sitä tuotu niin sanotusti todellisuuteen, koska se tapahtui unessa. Unen tapahtumista ei myöskään lähdetty tekemään tulkintoja tai pohtimaan mistä tällaiset unet johtuvat, koska syvemmälle mielen liikkeisiin mentäessä tämän kaltaisesta prosessista saattaisi nousta pintaan asioita, joiden käsittelyyn pelin vetäjän tausta ja ammattitaito eivät olisi riittäneet. Pilotointi vahvisti ennakkokäsitystämme siitä, että Tahtomattoa pelaamalla voidaan rankkoihinkin aihepiireihin, jolloin korostuu pelin vetäjän eettisyys siinä, että tilanteissa ei tulisi lähteä ylittämään omaa ammattitaitoa, vaan tarvittaessa ohjata asiakas oikean avun piiriin.

Tahtomaton kuvia, tussia, sekä eri tunne-sanoja apuna käyttäen luotiin matolle kuva nykytilanteesta. Tämän jälkeen tarjottiin pelaajalle eri vaihtoehtoja joita hän voisi unen aikana kokeilla tai sanoa ja näin vaikuttaa itse tilanteeseen. Pelaajan kanssa pyrittiin luomaan pelitilanteen aikana vuorovaikutussuhde, jossa etsitään eri vaihtoehtoja ja kohdataan unessa tapahtuvat tilanteet yhdessä. Pelitilanteen lopussa asiakas löysi tarjotuista ja hänen omat ehdotukset huomioiden räätälöidyistä eri vaihtoehtoista itselleen sopivimman.

Tässä pelitilanteessa päädyttiin ratkaisuun, jossa pelaaja kotiin mennessään keskustelee asiasta vaimonsa kanssa ja he tekevät yhdessä sopimuksen, kuinka toimia unen mahdollisesti uusiutuessa. Sopimuksessa sovitaan, että vaimo ja pelaaja muodostavat yhdessä liittouman ja ajavat tämän kolmannen osapuolen pois unesta. Tässäkin peli tilanteessa lähtökohtana oli ratkaisukeskeisyys ja pyrittiin löytämään pelaajalle sopivin ratkaisu.

Tässä pelitilanteessa näyttäytyy myös se, että Tahtomaton avulla voidaan käsitellä hyvinkin arkaluontoisia asioita ja löytää niihin ratkaisu. Pelitilanne herätti kuitenkin monia kysymyksiä vallasta, joka Tahtomaton pelitilanteen vetäjällä on. Pelin vetäjän tulee tiedostaa, että muun muassa kysymysten asettelulla ja autoritäärisillä ratkaisuesityksillä voi manipuloida pelaajaa haluamaansa suuntaan, toisinaan myös pelin vetäjän tätä tiedostamatta. Koemme myös, että kohtaamiseen pelitilanteessa tulisi saapua ilman ennakkoluuloja tai tietoa asiakkaan taustasta, tai ainakaan aikaisempien tietojen syöttäminen pelitilanteessa asiakkaalle tulisi minimoida. Johdattelemalla asiakas ei tule pelitilanteessa kuulluksi oikeasti. Pidämme suotavana, että, pelitilanteen vetäjällä olisi edes jonkinlainen koulutus pohja sosiaali- ja terveysalalta, vuorovaikutuksellisia taitoja ja kokemusta haastattelemisesta.

Pelitilanteen vetäjä voi halutessaan kehittää omia ohjaustaitojaan tekemällä erilaisia harjoitteita Tahtomattoa hyväksi käyttäen, esimerkkinä tästä haluamme antaa Peavyn kehittämät sosiodynaamisen ohjauksen malleihin perustuvat harjoitukset (Peavy 2013). R. Vanca Peavyä

(1929-2002) pidetään sosiodynaamisen ohjauksen kehittäjänä, joka piti sosiaalista vaikuttamista tärkeänä osana ohjausprosessia. Sosiodynaamisessa ohjauksessa ihminen nähdään jatkuvassa muutoksessa olevana sosiaalisen olentona. Peavyn näkemyksen mukaan tämä olento tulisi nähdä yksilönä, jota ei kategoroida valmiiksi johonkin tiettyyn asetukseen ja hyväksyä erilaisuus. Ohjauksen tulisi olla uusien ratkaisujen löytymistä mahdollistavaa, molemmin puolta oppimista, näköalojen laajentamista, sekä voimavaroja vahvistava prosessi (Niemi-Pynttari & Ryhänen 2013: 118.)

Emme halua kuitenkaan antaa kuvaa, että Tahtomaton käyttämiseen tarvitaan korkeaa koulutusta tai erityistaitoja, koska on varmasti paljon asioita joihin Tahtomattoa voidaan käyttää kotiloissa helpottamaan ihan normaalia arkea. Pelin vetäjän ja pelaajan välisen suhteen ei tarvitse olla ammatillinen, vaan Tahtomattoa voi käyttää myös kotiloissa, mutta saatujen tietojen käyttämiseen voi liittyä riski, jos niitä käyttää väärin tai tekee niiden pohjalta tulkintoja joiden tekemiseen ei ole riittävää ammattitaitoa.

Tahtomatto tarjoaa pelaajalleen sekä pelitilanteen vetäjälle oikein käytettynä runsaasti tietoa haaveista ja toiveista, sekä apuvälineen ratkaisuvaihtoehtojen näkyväksi tekemiseen sekä löytämiseen. Väärin käytettynä sillä voidaan myös tehdä näkyväksi jonkun toisen osapuolen haluamia, sekä hakemia lopputuloksia. Riittävä kertaus ja mahdollisesti asian uudelleen käsittely myöhemmässä vaiheessa on aiheellista jos pelitilanteen kulussa on aiheetta väärinymmärryksen synnylle.

#### 5.4 Arvioinnin yhteenveto sekä Tahtomaton tulevaisuus

Toimintatutkimuksen arvioinnissa on kolme keskeistä edellytystä. Ensimmäinen edellytys on, että tutkimuksen tavoitteena olevan muutoksen ja kehittämistyön tulisi toteutua työelämässä. Toisena edellytetään, että tutkijan tulisi olla riittävän kyvykäs, jolla tarkoitetaan tutkittavan ilmiön tuntemusta. Kolmas edellytys on, että muutokset toteutetaan tasavertaisen dialogin, ohjauksen sekä yhteistoiminnan kautta. (Syrjäläinen ym.2007:53-54.)

Vaikka opinnäytetyömme lähti yksittäisen toimintakeskuksen tilauksesta, koemme projektin aikana saamamme palautteen perusteella, että tarve helppokäyttöisille ja edullisille kommunikaatiovälineille löytyy. Koemme, että kehittämämme prototyyppi täyttää näitä kriteereitä ja on helposti räätälöitävissä käyttäjän käytössä olevan varallisuuden mukaan. Kehittämämme prototyyppiin käytetyt resurssit eivät hankintakustannuksiltaan olleet merkittäviä, koska käytössämme oli laminointikone ja printteri. Paperia, kartonkia ja Papunetin kuvapankkia hyödyntämällä pääsee jo pitkälle. Halutessaan pelilaudan voi luoda myös magneettitaulua tai mattoa sekä tarranauhaa hyödyntäen.

Prototyypin kuvapankkia kerätessämme ja kuvia laminointikalvosta irti leikkellessämme heräsi unelma, kuinka Tahtomaton pelaamista voisi helpottaa entisestään. Syntyi idea Tahtomaton siirtämisestä tietokoneaikaan. Visioimme, että interaktiivinen kuvapankki ja pelilaudan luominen esimerkiksi tablettitietokoneen kosketusnäytölle toisi pelaamiseen lisää vaivattomuutta. Tablettitietokoneen hankinta toki lisäisi pelin pelaamisen mahdollistavia kustannuksia, mutta huomioimme, että useimmilla on jo olemassa oleva tietokone tai ainakin mahdollisuuden käyttöön. Tämän opinnäytetyön raameissa tämän kaltaiset jatkokehittelyt eivät ajankäytöllisistä syistä ole mahdollisia, mutta emme halua poissulkea jatkokehityksen mahdollisuutta sopivan yhteistyötahon löytyessä.

Olimme yhteydessä sähköpostitse Kehitysvammaliiton erityissuunnittelijaan Marika Ahlstedtiin, jonka tiesimme olevan mukana Tiedän mitä tahdon! - projektissa. Projektissa kokeillaan ja kehitetään henkilökohtaista budjetointia eri kunnissa. (Vernerin 2013.) Marikalta saatujen vinkkien lisäksi saimme häneltä yhteystietoja, joiden avulla saimme luotua verkoston muun muassa Oppimateriaalikeskuksen henkilökuntaan, joilta saimme pelinkehittämiseen neuvoja. Mielestämme Tahtomatto toimisi hyvänä apuvälineenä henkilökohtaisen budjetoinnin prosessissa, koska Tahtomattoa apuna käyttäen voi tehdä näkyväksi asiakkaan rahankäyttöä ja suunnitella asiakkaan henkilökohtaista budjettia. Haluaisimme nähdä Tahtomattoa käytettävän osana asiakkaiden henkilökohtaista budjetointia.

Vaikka kehittämisprojektimme on tehty vahvasti kehitysvammaiset asiakkaat huomioiden, emme näe syytä miksi se ei olisi sovellettavissa muiden asiakasryhmien kanssa työskentelyyn. Koemme, että esimerkiksi maahanmuuttajat voisivat hyötyä Tahtomaton kaltaisesta työskentelystä, koska yhteistä kieltä asioiden käsittelyyn ei välttämättä löydy. Kuvien käytöstä voisi olla toivottua tukea kommunikaatioon, joka edesauttaisi yhteistä ymmärrystä ja ehkäisisi mahdollisia väärinymmärryksiä asiakastyössä. Mielestämme asiakastyön näkökulmasta Tahtomaton käytöstä voisivat saada hyödyn myös lapset ja vanhuksat, ja erilaisten kuntoutusten piirissä olevat henkilöt.

Lähtökohta opinnäytetyön teolle oli, että työlle on tarve ja se tehdään yhteistyössä kentän, tässä tapauksessa ohjaajien ja asiakkaiden, kanssa. Koimme opinnäytetyön haastavimmisakin vaiheissa, että työn yhteiskunnallinen merkittävyys oli suuri voimavara työn eteenpäin viemisessä. Opinnäytetyötä tehtäessä koimme, että meille oli hyötyä kehitysvammatyössä saamastamme työkokemuksesta, jonka suurin oppi työntekijälle on, että matkalle lähtiessä päämäärä voi olla tiedossa, mutta ei tyyli jolla perille päästään. Meidän mielestämme kehitysvammatyössä pitää olla valmis improvisoimaan ja usein on syytä varautua siihen, että hyvinkin tehtyjä suunnitelmia joutuu jatkojalostamaan. Tästä pääsemmekin yksilökeskeisen elämänsuunnittelun lähteille: jos haluamme aidosti kuulla asiakasta, emme voi etukäteen päättää sitä, mitä mieltä hän on.

Lähdimme kehittämisprosessiin kaksi arviointikysymystä edellä. Ensin haimme vastauksia siihen, millaisten asioiden käsittelyyn kentällä koetaan apuvälineestä olevan hyötyä. Havainnot kentällä kehittämisprosessin aikana vahvistivat ennako-odotuksiamme käsiteltäviin aiheisiin liittyen. Positiivisen yllätyksen aiheutti erityisesti seksuaalisuusteeman käsittely asiakkaiden kanssa. Aikaisemmat kokemuksemme olivat luoneet ennako-oletuksen, että kehitysvammaisten seksuaalisuus on tabu, jota ei haluta eikä uskalleta käsitellä. Oletimme myös, että asiakkaita ei mielletä seksuaalisesti aktiivisina. Seksuaaliterapeutti Saija Mänttärin haastattelun jälkeen päätimme ottaa seksuaalisuuden yhdeksi Tahtomaton teemoista. Iloksimme huomasiimme pilotointivaiheessa, ettemme saa vahvistusta ennakkoluulollemme kehitysvammaisten seksuaalisuuden tabu-asemasta, vaan ohjaajat ja asiakkaat ottivat aiheen ennakkoluulottomasti käsittelyyn. Pilotointivaiheessa kerrottuaamme, että Tahtomaton avulla voi käsitellä seksuaalisuutta ja ihmissuhteita, niin kaikki testipelaajat valitsivat tämän aihepiirin käsitte-lyyn. Muut halutut teemat eivät yllättäneet, vaan oletimme prosessiin lähtiessämme, että työ, harrastukset ja vapaa-aika, tunteet sekä ruokaan liittyvät kuvat olivat aikaisemmankin kokemuksemme perusteella tärkeä osa toimintakeskuksen arkea.

Toinen arviointikysymyksemme liittyi pelin käyttöön. Halusimme saada vastauksia siihen, mitkä ominaisuudet madaltavat kynnystä käyttää Tahtomattoa toimintakeskuksen arjessa? Toimintakeskuksen ohjaajilta saamamme palautteen perusteella väitämme, että kommunikaatiovälineen koko ja säilytys madaltavat huomattavasti kynnystä sen käyttöönottoon. Sovellettavuus ja muunneltavuus ovat merkittäviä etuja kun työskennellään asiakasryhmän kanssa, joilla kaikilla on yksilölliset tarpeet ja toimintakyky. Myös hankintahinta ja kustannuksiin liittyvät kysymykset joko edesauttavat tai vaikeuttavat välineiden saantia ja käyttöönottoa, oli kyseessä sitten kunnallinen palvelu, kolmas sektori tai yksityishenkilö. Kuvien käyttöön liittyvän kokemuksemme ja havainnoinnin perusteella väitämme, että myös kuvien helppo saatavuus Papunetin kautta edesauttaa pelin räätälöimistä yksilöllisiin tarpeisiin, joka motivoi pelin käyttöön. Kaikkiin pelin käyttöä vaikeuttaviin tekijöihin ei voi pelin suunnittelijan ominaisuudessa kuitenkaan vaikuttaa, mutta mahdollisia sudenkuoppia voi silottaa.

## 6 Eettinen reflektointi

Vaikka kaikkeen työskentelyyn kuuluu oma ammatillinen ja eettinen säännöstönsä, tiedotamme tulevana sosionomeina, että ammattieettinen osaaminen ja pohdinta korostuvat erityisesti kaikessa ihmistyössä. Mielestämme eettisesti valveutunut työntekijä törmää työssään eettiseen ongelmaan päivittäin. Kehitysvammaistyössä tämä usein näyttäytyy asiakkaan itsemääräämisoikeuteen ja asiakkaan kuulemiseen liittyvässä päätöksenteossa. Yksi kriteeri opinäytetyöaiheen valintaan oli meidän opiskelijoiden halu vaikuttaa kehitysvammaisten ihmisten tasavertaisen osallisuuden kokemukseen yhteiskunnassa.

Opinnäytetyömme kaltainen haastattelujen ja kenttähavainnointien pohjalta tehtävän tutkimus- ja kehittämistyöhön liittyy olennaisesti sen luotettavuuden reflektointi. Läpi opinnäytetyön teon meidän piti pohtia omaa rooliaamme tutkijoina ja miten meidän asenteemme ja ennakkoluulomme vaikuttavat kehittämisprosessimme lopulliseen tuotteeseen. Kuten arvioinnin yhteenvedossa todettiin, toimintatutkimus on prosessi, jossa tutkijan tulisi tuntea tutkimuskohteensa, jotta luotettavien havaintojen tekeminen mahdollistuisi. Toimintaympäristön tunteminen ja tiivis yhteistyö edesauttavat tutkijaa tekemään oikeita tulkintoja. (Syrjäläinen 2007: 54.) Koemme kuitenkin, että on tutkijan vastuulla, että suoranaisten tulkintojen tekemistä vältetään ja kaikki kehittämistyöhön vaikuttaneet päätökset perustuvat kerättyyn tietoon.

Pohdimme myös asemaamme puolueettomina tutkijoina. Lähtökohtanamme oli kommunikatiivväliseen kehittämiseen toiminnallisesti vahvasti asiakkaiden ehdoilla. Opinnäytetyömme kehittämisenäkökulma edellyttää, että tavoittelemme jonkinlaista muutosta asioiden vallitsevaan tilaan. Muutoksen ajamiseen liittyy, pohdinta siitä kenen etua muutos palvelee (Toikko ym. 2009: 44). Jouduimme paljon pohtimaan ja tiedostamaan omia asenteitamme siitä, ketä kehittämisprosessissa kenen mielipiteet antavat prosessin kululle eniten suuntaa. Arvioimme myös tiedonkeruu metodejamme ja kyseenalaistimme kenttäpäiväkirjan riittävyden dokumentointi välineenä. Päädyimme kuitenkin jättämään kuvaamisen ja nauhoittamisen pois haastattelu- ja havainnointitilanteista, koska arvoimme luontevan haastattelutilanteen tärkeyden opinnäytetyömme toiminnallisesta näkökulmasta johtuen korkealle. Emme myöskään uskoneet, että litteroitu haastattelunauha olisi tuonut tutkimuksemme kannalta oleellisella tavalla lisää uskottavuutta.

Käytimme opinnäytetyössämme lähteinä runsaasti eri toimijoiden verkkojulkaisuja, sekä heidän verkkosivuillaan olevaa tietoa. Tätä kautta pystyimme mielestämme tarjoamaan tuoreinta tietoa työssämme käsitellyistä aiheista, kuten esimerkiksi yksilökeskeisestä elämänsuunnittelusta, sekä henkilökohtaisesta budjetoinnista. Verkosta käyttämämme lähteet ovat suurten ja maassamme merkittävien kehitysvamma alalla toimivien järjestöjen sekä liitojen julkaisemia ja hyväksymiä. Koemme verkkojulkaisujen käytön olevan työmme kannalta tarkoituksen mukaista sekä luotettavaa. Mielestämme tutkimuksen arvoa ei vähennä se, että käytämme nykypäivänä verkossa olevaa tietoa lähteenämme, koska lähdemateriaali täyttää kaikki meille opetetut luotettavuus kriteerit. Lähteidemme julkaisijat ja kirjoittajat ovat kehitysvammatyössä tunnettuja ja lähteenä uskottavia. Luotettavuuden kokemus on kuitenkin subjektiivinen, mutta koska verkkolähteemme ovat helppoja ja nopeita tarkistaa, voi lukija itse tehdä päätöksen siitä kokeeko lähteet luotettavana. Koemme työmme aihepiirin kannalta verkkolähteet ovat tuoreempia, joita olisimme voineet käyttää pelkästään kirjallisuutta lähdemateriaalina hyödyntämällä. Olemme oppineet, että internetissä olevaan materiaaliin on suhtau-

duttava erityisellä varauksella ja olemme noudattaneet tätä neuvoa myös työtä tehdessämme.

Kerätyn tiedon luotettavuutta lisää tapa, jolla tutkija raportoi siitä lukijalle. Tavan tulisi olla mahdollisimman avoin, jotta lukijalle välittyy kokemus siitä, että tutkija on toiminut tutkimuseettisten periaatteiden mukaisesti. Opinnäytetyössämme tämä tarkoittaa erityisesti haastattelutilanteiden ja pilotointien tarkkaa kuvausta, jotta lukijalle välittyy miten kyseisessä prosessin vaiheessa saatu tieto vaikuttaa kehittämisprosessimme etenemiseen. Seikkaperäinen raportointi myös edesauttaa tutkijaa perusteltujen ratkaisujen työhön liittyen. Eettisen pohdinnan eteen jouduimme kuitenkin tutkijoina tilanteissa, joissa eriäviä ideoita esitettiin. Heräsi kysymys, kenellä on suurin sananvalta ja painoarvo suhteessa kehitettävään tuotteeseemme (Clarkeburn & Mustajoki 2007: 30.) Vaikka kehittämistyötä tehtiin vahvasti asiakkaita osallistaen ja asiantuntijoita kuunnellen, koemme, että viimekädessä päätökset siitä, mihin suuntaan kommunikaatiovälinettä lähdettiin viemään, oli meidän.

Saimme paljon ideoita kommunikaatiovälineemme kehittämiseen myös epävirallisia reittejä pitkin. Tietoa vaihtui arkipäiväisissä tilanteissa, esimerkiksi työpaikkojen kahvipöytäkeskusteluissa. Keskustelu tapahtui idea tasolla ja tutkimuseettisistä syistä johtuen valotimme vain peliin liittyviä yksityiskohtia. Asiakkaidemme yksityisyyden suoja oli meille tutkijoina tärkeää. Tämä toi myös omat haasteensa kirjalliseen raportointiin, kun pohdimme kuinka tarkasti voimme kertoa yksittäisistä Tahtomaton pilotoinneista, etenkin kun pelitilanteessa käsitellään herkkiä ja yksityisiä aiheita. Yksityisyyden määrittely ei ole kuitenkaan yksiselitteistä, vaan sen rajat saattavat olla hyvinkin yksilölliset ja toisinaan myös riippuvaiset esimerkiksi tilanteesta, ajasta, henkilön kulttuurisesta taustasta, sukupuolesta ja iästä (Hallamaa 2006: 124).

Pyrimme kuitenkin tutkimuseettisistä syistä suojaamaan aineistonkeruuseen osallistuvia henkilöitä mahdollisimman tarkkaan tutkimuseettisten periaatteiden mukaisesti. Tutkimuksen eettisten ohjeiden mukaan tutkimukseen osallistuvilla on oikeus olla tietoinen siitä, mistä tutkimuksessa on kyse ja mitä seurauksia osallistumisesta tutkimukseen voi olla, jonka pohjalta tutkimukseen osallistuva henkilö voi päättää haluaako osallistua tutkimusprosessiin. Tästä johtuen jaoimme kaikille haasteltaville ja muuten tutkimukseen osallistuville saatekirjeet ja suullisesti kerroimme tutkimuksesta, jonka jälkeen suostumus osallistumisesta kerättiin vielä kirjallisesti.

Eettiseen tutkimukseen liittyy myös kerätyn tiedon reliabiliteetin tarkastelu. Pohdimme, kuinka oma roolimme tutkijoina vaikutti kommunikaatiovälineen lopulliseen kehittymiseen. Aikaisemmin pohdimme pelin vetäjän roolia ja valtaa, sekä johdattelun mahdollisuutta pelitilanteessa. Tarhapuiston toimintakeskuksen asiakkaat olivat meille molemmille entuudestaan tuttuja, jonka vuoksi joudumme pohtimaan oliko peli ollut ratkaisevasti erilainen, jos me oli-

simme olleet asiakaskunnalle täysin tuntemattomia. Tällöin olisimme varmasti käyttäneet enemmän aikaa tutustumiseen ja ryhmäyttämiseen, joka olisi taas vaikuttanut ajallisesti prosessin keston. Pääsimme kuitenkin pilotoimaan kommunikaatiovälinettä myös itsellemme entuudestaan tuntemattomien asiakkaiden kanssa, jonka jälkeen totesimme pelivälineen toimivan näissäkin tilanteissa. Oletamme kuitenkin luottamussuhteen puuttumisen vaikuttaneen pelitilanteen aiheen valintaan, joka näkyi siten, että tuttujen asiakkaiden kanssa käsiteltiin henkilökohtaisempia aiheita. Lisäksi koemme, että ennalta tuntemattoman asiakkaan kanssa tutun ohjaajan läsnäolo on asiakkaan turvallisuuden tunteen kannalta merkityksellistä.

Luottamussuhde ja turvallisuus pelitilanteessa korostuvat, kun pelitilanteessa käsitellään pelaajan henkilökohtaisia asioita. Haluamme kuitenkin painottaa, että Tahtomaton käyttö perustuu täysin vapaaehtoisuuteen ja jokainen pelaaja itse valitsee mitä elämänalueita haluaa sen avulla käsitellä. Uskomme, että kun pelitilanteet toteutetaan vapaaehtoisen asiakkaan omilla ehdoilla, toimii pelitilanne enemmän voimaannuttavana kuin hajottavana metodina. Vapaaehtoisuus tämän kaltaisiin kommunikaatioapuvälineiden käyttöön liittyy myös siten, että jokainen vastentahtoinen osapuoli tekee sen käytöstä mahdotonta. Asiakkaita ja ohjaajia ei voida pakottaa käyttämään apuvälineitä kommunikaatioon, mutta heitä voidaan kannustaa, opastaa ja kouluttaa siihen.

Tämän kehittämisprosessin valmistumisen myötä olemme jättämässä opiskelijan roolit taaksemme ja kohtaamassa uudet haasteet sosiaalialan ammattilaisen näkökulmasta. Sosiaalialan ammattilaisen eettisten ohjeiden mukaisesti tähän liittyy myös suhde ympäröivään yhteiskuntaan, halu kehittää sitä ja puuttua kohdattaviin epäkohtiin. Ammatin kehittäminen ja ammatissa kehittyminen ovat molemmat tärkeitä eettisen työskentelyn periaatteita (Talentia 2005.) Huomasimme kehittämisprosessin selkeän vuorovaikutuksen oman oppimisemme kanssa. Koimme, että opintojen varrella kerryttämämme tieto näkyy opinnäytetyössämme moninaisina näkökulmina kehittämisprosessiimme ja pääsimme hyödyntämään opintojen lisäksi myös työkokemustamme kehitysvammatyön kentältä.

## 7 Pohdinta

Tehdessämme pohjatyötä opinnäytetyötämme varten huomasimme, että erilaisia pelejä ja työkaluja kommunikaation tukemiseen on jo olemassa. Ajatuksia ne herättivät oman työkokemuksemme pohjalta jo siitä syystä, että kommunikaatiovälineitä käytetään hyvinkin vaihtelevasti toimipisteestä ja ohjaajasta riippuen. Sosiaalialan ammattieettisten periaatteiden mukaisesti on ammattilaisen asiakkaan itsemääräämisoikeuden tukemiseksi kunnioitettava ja edistettävä asiakkaansa oikeutta tehdä itse omat valintansa (Talentia 2005). Tämän oikeuden toteutumiseksi mielestämme tarvitaan kommunikaatiota korvaavia ja tukevia apuvälineitä, joita on kentällä laaja kirjo. Omaa kommunikaatiovälinettä kehittäessä heräsi kysymyksiä sii-

tä, miksi välineet useimmiten kuitenkin jäävät hyllyille pölyttymään. Onko vika välineiden vaikeassa saatavuudessa tai käytettävyydessä, eri toimipisteiden välisessä tiedottamisessa vai meidän ohjaajien asenteissa?

Vallilan työ ja valmennuskeskuksen johtajan Petri Kääriäisen haastattelussa nousi esiin kommunikatiivälineiden käyttöön suuresti vaikuttava näkökulma, jota on kuitenkin vaikea käytännössä tutkia ja mitata. Kääriäinen toi esiin ohjaajien asenteen vaikutukset kuvien ja erilaisten AAC-menetelmien käytössä. Kääriäinen oli sitä mieltä, että niin kauan kuin ohjaajat pitävät kuvakommunikaatiota lapsellisena, myös asiakkaat tulevat ajattelemaan niin. Meidän on pakko allekirjoittaa Kääriäisen väite, sillä koemme, että ohjaajien asenne on yksi suurin erilaisten kommunikatiivälineiden käytön mahdollistaja, tai vastaavasti se voi olla niiden käytön suurin kompastuskivi. (Kääriäinen 2013.) Se, mikä meidän mielestämme tekee Tahtomatosta kokeilemisen arvoisen, on sen erilainen tapa käyttää kuvia. Sen sijaan, että kuvia käytettäisiin tiukan strukturoidusti ja mekaanisesti kuvaamaan ajankulua ja eri toimintoja, voi niiden avulla asiakkaiden toiveista riippuen luoda erilaisia maailmoja, perustuivat ne todellisuuteen tai eivät.

Kääriäinen oli myös sitä mieltä, että AAC-menetelmien käyttö oli vähentänyt ristiriita- ja konfliktitilanteita Vallilan työ- ja valmennuskeskuksessa. Myös oma kokemuksemme kommunikatiivälineiden käytöstä ja asiakastyöstä vahvistaa tätä väitettä. Uskomme, että tarve tulla kuulluksi on meissä jokaisessa ihmisessä. On tietysti mahdollista, että kaikista yrityksistä ja vaivannäöstä kuulla asiakasta huolimatta, joutuu työntekijä tekemään asiakasta koskevan päätöksen perustuen väärään tietoon ja tulkintaan. Mielestämme viimeaikainen, enemmän asiakkaiden äänen huomioiva suuntaus on rohkaiseva. Olemme vilpittömän tyytyväisiä siitä, että kehitysvammaisia ei nähdä enää pelkästään objekteina ja erilaisten palveluiden käyttäjinä, vaan oman elämänsä subjekteina, joilla on samanlaiset tarpeet ja toiveet vaikuttaa omiin asioihinsa kuin meillä muillakin. Usein unohtuu, että elämänhallinta on muitakin asioita, kun asuinpaikan, koulutuksen ja työpaikan, eli isojen asioiden valintaa. Se saattaa olla pieniä asioita, kuten mitä leikkelettä laitan leivän päälle tai minkä paidan puen aamulla päälleni. On mielestämme kuitenkin tärkeää, että asiakkaita pyritään kuulemaan näissä asioissa, vaikka kommunikaation kanssa olisikin haasteita. Yhteiskunnallisesta näkökulmasta koemme opinnäytetyömme kautta osallistuneemme kehitysvammaisten aseman parantamiseen.

Asioiden toteuttaminen ja päätöksenteko asiakkaan mielipidettä kunnioittavasti saattaa vaatia työntekijöiltä ylimääräistä vaivannäköä, johon kaikki eivät ole valmiita. On kuitenkin tärkeää, että työntekijä ymmärtää tekevänsä työtä asiakkaita varten, jolloin asiakkaan mielipidettä on toiminnan suunnittelussa kuunneltava. Asiakaslähtöisyyttä korostetaan sosiaalialalla tärkeänä arvona, mutta sen toimeenpano saattaa tilanteesta riippuen vaatia tarkkaankin mietittyjä erityisjärjestelyitä. Toivomme Tahtomaton toimivan yhtenä esimerkkinä siitä, että

asiakkaiden kuuleminen ja kommunikaation tukeminen ei aina vaadi suurta taloudellista panostusta, vaan enemmin halua ja mielikuvitusta löytää ne keinot, joiden avulla asiakas saa osallisuuden kokemuksen.

*”Ihmiskäsityksellä tarkoitetaan ajatusta siitä, millainen ihminen on ja millaisia valintoja ihminen saa tehdä. Voit miettiä omalta kohdaltasi, antaako sukupuoli tai vaikkapa ikäsi sinulle mahdollisuuksia tehdä niitä valintoja, joita haluat.” (Selkenevää 2012.)*

Jo varhaisessa vaiheessa kehittämisprosessiamme heräsi meillä kysymyksiä niistä asioista, joita tulemme kommunikaatiovälinettä käyttäessämme kohtaamaan. Jouduimme tekemään valinnan sen suhteen, että olemmeko valmiita vastaanottamaan kaikki aiheet, joita asiakkaamme mahdollisesti haluavat Tahtomaton välityksellä kanssamme käsitellä. Pohdimme omia valmiuksiamme käsitellä vaikeita, jopa tabuja, aiheita. Onko käsiteltävien aiheiden rajaaminen vain yhteiskunnallisesti hyväksytyihin aiheisiin todellista äänen antamista asiakkaalle? Tämä pohdinta toi meille rohkeutta kehittää Tahtomattoa apuvälineeksi seksuaalisuuteen liittyvien asioiden käsittelyyn. Toivomme kuitenkin, että tahot, jotka mahdollisesti suunnittelevat Tahtomaton käyttöä asiakastyössä käyvät vuoropuhelun itsensä kanssa omien ennakkoluulojen ja asenteiden suhteen. Pystynkö vastaanottamaan myös vaikeita asioita ja tunteita? Olenko valmis kohtaamaan asiakkaan kokonaisvaltaisesti - tasavertaisena?

## Lähteet

CC 2013. Lisenssiehdot. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.fi>.

Clarkeburn, H. & Mustajoki, A. 2007. Tutkijan arkipäivän etiikka. Tampere: Vastapaino.

Finlex 2013. Oikeusministeriön internetpalvelu. Laki kehitysvammaisten erityishuollosta. § 23.6.1977/519.  
<http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1977/19770519?search%5Btype%5D=pika&search%5Bpika%5D=laki%20kehitysvammaisten%20erityishuollosta>

Grunewald, K. (toim.) 1971. Psykkisesti kehitysvammaiset. Helsinki: Otava.

Hallamaa, J., Launis, V., Lötjönen, S. & Sorvali, I. 2006. Etiikkaa ihmistieteille. Helsinki: Hakapaino.

Sosiaalityön työmenetelmät 2013. Haastattelutaidot. Helsingin yliopisto.  
<http://www.helsinki.fi/sosiaalityo/tietoa/sosweb/sivut/haastattelutaidot.htm>

Huhtanen, K. (toim.) 2001. Puhetta tukevat ja korvaavat kommunikaatiomenetelmät Suomessa vuosituhanen taitteessa. Kehitysvammaliitto. Helsinki: Hakapaino.

Kilki 2013. Sakari Kilki. Henkilökohtainen tiedonanto.

Kuusela, P. 2005. Realistinen toimintatutkimus? Toimintatutkimus, työorganisaatiot ja realismi. Työturvallisuuskeskus. Raporttisarja 2005:2. Edita Prima Oy.

KVPS 2013. Kehitysvammaisten palvelusäätien verkkopalvelu.  
<http://www.kvps.fi/kehittamistoiminta/tiedan-mita-tahdon/>

KVTL 2012. Kehitysvammaisten tukiliitto ry. <http://www.kvtl.fi/fi/kehitysvamma->

Kääriäinen, P. 2013. Haastattelu 25.4.2013.

Launonen, K. & Korpijaakko-Huuhka, A. 2006. Kommunikoinnin häiriöt - syitä, ilmenemismuotoja ja kuntoutuksen perusteita. Helsinki: Yliopistopainokustannus.

Laurén 2012. Merja Laurén. PUMPPU-hankkeen blogi. <http://pumppuhanke.blogspot.fi/2012/04/yks-yksilokeskeinen-elamansuunnitelma.html>

Materiaalia 2013. Papunetin verkkojulkaisu. <http://papunet.net/materiaalia>.

Mänttari, S. 2013. Haastattelu 30.4.2013.

Niemi-Pynttari, M. & Ryhänen, A. 2013. Yhteisellä matkalla - Aikuisten ohjauksen vaikuttavuutta etsimässä. Jyväskylän ammattikorkeakoulun julkaisu 148. Tampereen yliopistopaino - Juvenes Print.

Ohtonen 2013. Marianna Ohtonen. Henkilökohtainen tiedonanto.

OPH 2012. Opetushallituksen verkkosivut.  
[http://www.oph.fi/saadokset\\_ja\\_ohjeet/laadunhallinnan\\_tuki/wbl-toi/menetelmia\\_ja\\_tyovalineita/swot-analyysi](http://www.oph.fi/saadokset_ja_ohjeet/laadunhallinnan_tuki/wbl-toi/menetelmia_ja_tyovalineita/swot-analyysi)

Papunet 2013. Papunetin ylläpitämä kuvapankki.  
<http://papunet.net/materiaalia/kuvapankki>.

Peavy 2013. Peavyn harjoituksia 2013. <http://www.avosto.net/kori/peavy/peavy.htm>

Sclera 2013. Belgialainen kuvakokoelma. <http://www.sclera.be/en/vzw/home>.

Selkenevää 2012. Turun sosiaali- ja terveystoimi.

<http://www.turku.fi/Public/download.aspx?ID=151292&GUID=%7BBF696109-6EEE-4018-BF9C-D53B54AF7EF3%7D>

Seppälä, H. & Rajaniemi, M. 2012. Kehitysvamma-alan verkkopalvelu.

<http://verneri.net/yleis/kehitysvammaisuus/mita-kehitysvammaisuus-on/laaketieteellinen-nakokulma.html>

Sosiaaliportti 2012. Vammaispalvelujen käsikirja. <http://www.sosiaaliportti.fi/fi-FI/vammaispalvelujen-kasikirja/tyovalineita/henkilokohtainen-budjetointi/#ots7>

Syrjäläinen, E., Eronen, A. & Värri, V. 2007. Avauksia laadullisen tutkimuksen analyysiin. Tampere: Tampereen Yliopistopaino Oy. Juvenes Print.

Talentia 2005. Arki, arvot, elämä, etiikka - Sosiaalialan ammattilaisen eettiset ohjeet.

[http://www.talentia.fi/files/558/1649\\_Etiikkaopas2005\\_1\\_.pdf](http://www.talentia.fi/files/558/1649_Etiikkaopas2005_1_.pdf)

Tarhupuisto 2013. Tarhupuiston toimintakeskuksen ryhmähaastattelu.

Tekes 2010. Teknologian ja innovaatioiden kehittämiskeskus.

<http://www.tekes.fi/fi/community/Uutiset/404/Uutinen/1325?name=Tekes+kannustaa+pilot+oimaan+ja+demonstroimaan>

Toikko, T. & Rantanen, T. 2009. Tutkimuksellinen kehittämistoiminta - näkökulmia kehittämisprosessiin, osallistumiseen ja tiedontuotantoon. Tampere: Tampereen Yliopistopaino Oy.

Topi 2013. Ulla Topi. Me Itse ry:n kotisivut. <http://www.kvtl.fi/fi/meitse/tavoitteemme/julkilausumat/#Henkilokohtainen+budjetti>

Tunnetaulu 2013. Papunetin verkkosivut.

<http://papunet.net/materiaalia/ideat/tunnekuvakirja>.

Vaajakallio, K. 2012. Design games as a tool, a mindset and a structure. Aalto University publication series. Doctoral Dissertations 87/2012. Unigrafia: Helsinki.

<https://www.taik.fi/kirjakauppa/images/3d992250406635fa332bb836e8c8d0ea.pdf>

Vernerit 2012. Kehitysvamma-alan verkkopalvelu. <http://verneri.net/yleis/kehitysvamma-alamattina/yksilokeskeinen-tyoote/yksilokeskeinen-elamuansuunnittelu.html>

Vernerit 2013. Kehitysvamma-alan verkkopalvelu.

<http://verneri.net/yleis/arki/henkilokohtainen-budjetointi/tiedan-mita-tahdon.html>

Liitteet

Liite 1. Saatekirje



### ***Hei toimintakeskuksen henkilökunta ja asiakkaat!***

Olemme Jenni Autio ja Kim Lautamo ja opiskelemme Laurea Ammattikorkeakoulussa sosiaaliajaa. Teemme opinnäytetyötämme, jonka aiheena on *kommunikaatio* ja uuden kommunikaativälineen kehittäminen liittyen henkilökohtaiseen budjetointiin ja yksilökeskeiseen elämänsuunnitteluun.

Pyrimme huomioimaan kommunikaativälinettä kehittäessämme mahdollisimman paljon toimintakeskusten henkilökunnan ja asiakkaiden näkemyksiä ja ajatuksia toimivasta työkalusta. Näitä lähdemme kartoittamaan teemahaastatteluin. Haastattelut ovat ehdottoman luottamuksellisia ja emme tallenna niitä millään tavalla. Lopullisessa opinnäytetyössä ei käytetä haastateltavien henkilötietoja eikä työyksikön nimeä, joten haastateltavat henkilöt eivät ole tunnistettavissa lopullisessa opinnäytetyössä. Olemme myös sitoutuneita noudattamaan salassapito- ja vaitiolovelvollisuutta.

Keräämme vielä erilliset suostumuslomakkeet haastatteluihin osallistuvilta. Hävitämme kaavakkeet tietosuojajätteinä tutkimuksen valmistuttua.

Lisätietoja saa sähköpostitse osoitteista [jenni.autio@laurea.fi](mailto:jenni.autio@laurea.fi) tai [kim.lautamo@laurea.fi](mailto:kim.lautamo@laurea.fi)

tai puhelinnumeroista 040051XXXX/Jenni tai 050569XXXX/Kim

Kiitos osallistumisestanne!

Jenni & Kim

Liite 2. Teemahaastattelurunko.



Teemahaastattelun kysymysrunko

- Minkälaisiin kommunikaatiovälineisiin/peleihin olet törmännyt työssäsi?
- Mikä niissä on ollut hyvää ja helppoa/huonoa ja vaikeaa? Miten kuvailisit?
- Kaipaanko työhösi/elämäsi toimivaa välinettä kommunikaation tukemiseen?
- Oletko ollut mukana kehittämässä omaa kommunikaatiovälinettä/peliä? Jos olet, niin mitä olet tehnyt/millaisia kokemuksia prosessista?
- Mitä toivot uudelta kommunikaatiovälineeltä/peliltä?
- Millä tavoin haluaisit kertoa/ilmaista itsellesi tärkeitä asioita?
- Pelaatko mieluummin yksin vai ryhmässä?
- Olisiko mielestäsi mukavaa osallistua uuden kommunikaatiovälineen/pelin kehittämiseen?
- Mitkä ovat mielestäsi edellytykset toimivan välineen kehittämiseen?
- Onko sinulla jotain ideoita/toiveita toimivan välineen kehittämiseen?

Liite 3. Suostumuslomake.

### *Hyvä Tutkimukseemme osallistuja*

Olemme sosionomi opiskelijoita Laurean ammattikorkeakoulusta. Teemme opinnäytetyötä liittyen kommunikaatioon kehitysvammaistyössä. Keräämme aineistoa haastattelemalla eri toimijoiden kokemuksia seuraavista teemoista:

- kommunikaatio vammaistyössä
- henkilökohtainen budjetointi
- yksilökeskeinen elämänsuunnittelu

Tutkimuksessamme emme yksilöi kenenkään henkilötietoja. Kaikki keräämämme materiaali tuhotaan asianmukaisesti opinnäytetyömme valmistuttua.

Lisätietoja voi kysyä lähettämällä sähköpostia osoitteisiin [kim.lautamo@laurea.fi](mailto:kim.lautamo@laurea.fi) ja/tai [jenni.autio@laurea.fi](mailto:jenni.autio@laurea.fi)

Kiitokset yhteistyöstä jo etukäteen.

*terveisin*

Kim& Jenni

-----

Annan suostumukseni haastatteluun ja haastattelumateriaalin käyttöön opinnäytetyössä.

Annan suostumukseni valokuvaamiseen ja kuvamateriaalin käyttöön opinnäytetyössä, kuitenkin niin ettei minua voi kuvista tunnistaa.



Nimi \_\_\_\_\_

Paikka/aika \_\_\_\_\_

Puhelinnumero \_\_\_\_\_

Allekirjoitus \_\_\_\_\_

## Liite 4. Tutkimuslupa



VANTAAN KAUPUNKI  
VANDA STÅD

VIRANHALTIJAN PÄÄTÖS 23 /2013 1 (3)

Dno SOSTER 557/2013/092

26.3.2013

Sosiaali- ja terveystoimi/Vanhus- ja vammaispalvelut  
Vanhus- ja vammaispalvelujen johtaja Matti Lyytikäinen

**Tutkimuslupa/Pelaaja vai pelinappula - kehitysvammaisen henkilökohtaisen budjetoinnin subjektina/Kim Lautamo ja Jenni Autio**

Opinnäytetyön tavoitteena on kehittää uusi työväline vantaalaisten toimintakeskusten ohjaajille kehitysvammaisten asiakkaiden ja ohjaajien välisen kommunikaation tukemiseen. Tavoitteena on myös tutustua yksilökeskeiseen elämänsuunnitteluun ja henkilökohtaiseen budjetointiin ja liittää opinnäytetyönä kehitetty kommunikaatiotväline näiden hankkeiden avuksi.

Opinnäytetyö on vahvasti toiminnallinen. Tavoitteena on kerätä tarvittava materiaali keräämällä kuvamateriaalia ja havainnoimalla toiminnallisia tilanteita. Lisäksi kerätään aineistoa laadullisin menetelmin haastatteleamalla ohjaajia. Tavoitteena on haastatella Vantaan kaupungin toimintakeskusten ohjaajia, jotka työskentelevät yksilökeskeisen elämänsuunnittelun ja henkilökohtaisen budjetoinnin parissa. Tavoitteena on kartoittaa heidän käyttäjäkokemuksiaan jo olemassa olevista välineistä. Tämän jälkeen kehitetään varsinainen peli, jota pilotoidaan asiakkailla ja saatavien käyttäjäkokemusten mukaan edetään joko palaten kehittämävaiheeseen tai esitellään valmis tuote.

Toimialan tulosityksikössä yhteyshenkilönä toimii työ- ja päivätoiminnan päällikkö (va.) Minna Eronen. Vammaispalvelujen palvelupäällikkö Mikaela Westergård puoltaa opinnäytetyön toteutusta tutkimussuunnitelman mukaisesti.

Opinnäytetyön arvioitu valmistumisaika on 31.8.2013.

Lisätietoja: Erityisasiantuntija Marja Uusitalo, p. 09 8392 1034

TUTKE esittää tutkimuksen hyväksymistä vanhus- ja vammaispalvelun tulosaluejohtajalle. TUTKE katsoo, että tutkimussuunnitelma ja sen liiteasiakirjat noudattavat hyvää tutkimustapaa. Tutkija on sitoutunut siihen, ettei käytä saamia tietoja tutkittavan tai hänen läheistensä vahingoksi tai halventamiseksi taikka sellaisten etujen loukkaamiseksi joiden suojaksi on säädetty salassapitovelvollisuus ja tietosuojasäännöksiä, eikä luovuta kerättyjä tietoja muuhun tarkoitukseen kuin mihin tutkimuslupa on myönnetty. Tutkija on sitoutunut myös eettisiin periaatteisiin. TUTKE pitää tutkimussuunnitelmaa eettisesti hyväksyttävänä.

TUTKE pitää tutkimussuunnitelmaa hyväksyttävänä ja

1. antaa puoltavan lausunnon ehdolla, ennen tutkimuksen aloittamista toimitetaan esittelijälle haastattelurungot sekä tutkimukseen osallistuville annettava informaatiokirje.
2. TUTKE edellyttää, etteivät tutkittavat tai tutkimuksen kohteena oleva yksikkö ole tunnistettavissa tutkimusraportissa tai muussa julkaistavassa materiaalissa.
3. Mikäli valmiissa työssä käytetään valokuvia, edellytetään, että tutkittavat eivät ole tunnistettavissa ja tulosityksikön yhdyshenkilön tulee hyväksyä ne.

TUTKE edellyttää, että tutkimuksen valmistuttua tutkimusraportti toimitetaan Vantaan sosiaali- ja terveystoimen käyttöön sähköpostitse pdf-versiona tulosalueen erityisasiantuntijalle ja sihteerille. Lisäksi tutkimuksesta toimitetaan sähköinen versio tutkimusorganisaation yhteyshenkilölle ja tutkimuksen tulosten esittelystä sovitaan yhteyshenkilön kanssa tutkimuksen valmistuttua.



VANTAAN KAUPUNKI  
VANDA STAD

VIRANHALTIJAN PÄÄTÖS 23 /2013 2 (3)

26.3.2013

Dno SOSTER 557/2013/092

Sosiaali- ja terveystoimi/Vanhus- ja vammaispalvelut  
Vanhus- ja vammaispalvelujen johtaja Matti Lyytikäinen

#### Päätös

Myönnän Kim Lautamolle ja Jenni Autiolle luvan tutkimuksen suorittamiseen yllä mainituin ehdoin ja liitteenä olevan lomakkeen mukaisin tiedoin.

Täytäntöönpano:

Kim Lautamo  
Jenni Autio  
Mikaela Westergård  
Minna Eronen  
sosiaali- ja terveyslautakunta

Päiväys

Vantaa 26.3.2013

Allekirjoitus

Nimen selvennys

Matti Lyytikäinen

Virka-asema

Vanhus- ja vammaispalvelujen johtaja

#### Oikaisuvaatimusosoitus

Tähän päätökseen tyytymätön voi tehdä kirjallisen oikaisuvaatimuksen.

Oikaisuvaatimuksen saa tehdä se, johon päätös on kohdistettu tai jonka oikeuteen, velvollisuuteen tai etuun päätös välittömästi vaikuttaa (asianosainen) sekä kunnan jäsen.

Oikaisuvaatimus tehdään sosiaali- ja terveyslautakunnalle ja toimitetaan Vantaan kaupungin kirjaamoon osoitteeseen Asematie 7, 01300 Vantaa tai sähköpostitse osoitteella: [kirjaamo@vantaa.fi](mailto:kirjaamo@vantaa.fi).

Oikaisuvaatimus on tehtävä 14 päivän kuluessa päätöksen tiedoksisaannista. Kunnan jäsenen katsotaan saaneen päätöksestä tiedon, kun pöytäkirja on asetettu julkisesti nähtäväksi. Asianosaisen katsotaan saaneen päätöksestä tiedon, jollei muuta näydetä, 7 päivän kuluttua kirjeen lähettämisestä, saantitodistuksen osoittamana aikana tai erilliseen tiedoksiantotodistukseen merkittynä aikana taikka kolmantena päivänä sähköisen viestin lähettämisestä.

Oikaisuvaatimukseen on liitettävä päätös. Oikaisuvaatimuksesta on käytävä ilmi vaatimus perusteineen ja se on oikaisuvaatimuskentekijän allekirjoitettava. Oikaisuvaatimuksessa on ilmoitettava osoite, minne oikaisuvaatimuksen johdosta annettava päätös lähetetään. Oikaisuvaatimukseen on liitettävä muutoksenhakijan tarpeelliseksi katsomat asiakirjat.

Sähköistä asiakirjaa ei tarvitse täydentää allekirjoituksella, jos asiakirjassa on tiedot lähettäjstä eikä asiakirjan alkuperäisyyttä tai cheyttä ole syytä epäillä.

Sähköinen viesti katsotaan saapuneeksi viranomaiselle silloin, kun se on viranomaisen käytettävissä vastaanottolaitteessa tai tietojärjestelmässä siten, että viestiä voidaan käsitellä.

Oikaisuvaatimus on toimitettava oikaisuvaatimusviranomaiselle ennen oikaisuvaatimusajan päättymistä viraston aukioloaikana. Oikaisuvaatimus toimitetaan aina omalla vastuulla.

Asianosainen saa esittää päätöksen tehneelle/esitellelle viranhaltijalle päätöksen muuttamista, jos hän katsoo, että päätöksessä on asia- tai kirjoitusvirhe - hallintolaki, 50 § ja 51 § (434/2003). Vain valmistelua, täytäntöönpanoa, virkaehtosopimuslain tai virkaehtosopimuksen soveltamista tai muuta erikseen laissa määriteltyä vastaavaa asiaa koskevin osin päätökseen ei saa tehdä oikaisuvaatimusta tai valitusta - kuntalaki 91 § (365/1995), kunnallinen virkaehtosopimuslaki, 26 § (691/1970). Päätöksen tehnyt/esitellyt viranhaltija antaa lisätietoja asiasta - hallintolaki, 44 § (434/2003).



VANTAAN KAUPUNKI  
VANDA STAD

VIRANHALTIJAN PÄÄTÖS 23 /2013 3 (3)

26.3.2013

Dno SOSTER 557/2013/092

Sosiaali- ja terveystoimi/Vanhus- ja vammaispalvelut  
Vanhus- ja vammaispalvelujen johtaja Matti Lyytikäinen

**Tämä päätöspöytäkirja on yleisesti nähtävänä**

Aika: Keskiviikkona 3.4.2013, klo 8.15 – 16.00

Paikka: Sosiaali- ja terveystoimi, Peltolantie 2 D, 01300 Vantaa

**Tiedoksianto asianosaiselle:**

1. Lähetetty tiedoksi kirjeellä (kuntalaki 95 §)

Asianosainen:

Annettu postin kuljetettavaksi

Annettu tiedoksi sähköisenä viestinä

Tiedoksiantaja:

2. Luovutettu asianosaiselle

Paikka:

Aika:

Asianosainen:

Vastaanottajan allekirjoitus \_\_\_\_\_

Tiedoksiantajan allekirjoitus \_\_\_\_\_

**Päätöspöytäkirjan oikeaksi todistaminen**

Allekirjoitetun ja edeltäkäs in ilmoitettuna aikana nähtävänä olleen päätöspöytäkirjan oikeaksi todistaa:

Päiväys Vantaa

Allekirjoitus

Nimen selvennys Tiina Töyrylä

Virka-asema hallintosihteeri



VANTAAN KAUPUNKI  
Sosiaali- ja terveystoimi  
**Tutkimus- ja kehittämis-**  
**toiminnan koordinaatioryhmä**  
**(TUTKE)**

**OTE/LAUSUNTO**

**25.3.2013**

1(2)

#### **UUSI TUTKIMUSSUUNNITELMA**

**Esittelijä:** Erityisasiantuntija Marja Uusitalo

**Julkisuus:** Julkinen

**Tutkimuksen nimi:** PELAAJA VAI PELINAPPULA – KEHITYSVAMMAINEN HENKILÖKOHTAISEN BUDJETOINNIN SUBJEKTINA/DN:o SOSTER 557/2013/092

**Kuvaus:** Toimialan TUTKE:n käsiteltäväksi toimitettu uusi tutkimussuunnitelma.

Opinnäytetyön tavoitteena on kehittää uusi työväline vantaalaisten toimintakeskusten ohjaajille, kehitysvammaisten asiakkaiden ja ohjaajien välisen kommunikaation tukemiseen. Tavoitteena on myös tutustua yksilökeskeiseen elämänsuunnitteluun ja henkilökohtaiseen budjetointiin ja liittää opinnäytetyönä kehitetty kommunikointiväline näiden hankkeiden avuksi.

Opinnäytetyö on vahvasti toiminnallinen ja tavoitteena on kerätä tarvittava materiaali keräämällä kuvamateriaalia ja havainnoimalla toiminnallisia tilanteita. Lisäksi kerätään aineistoa laadullisin menetelmin haastattelemalla ohjaajia. Tavoitteena on haastatella Vantaan kaupungin toimintakeskusten ohjaajia, jotka työskentelevät yksilökeskeisen elämänsuunnittelun ja henkilökohtaisen budjetoinnin parissa ja kartoittaa heidän käyttäjäkokemuksiaan jo olemassa olevista välineistä. Tämän jälkeen kehitetään varsinainen peli, jota pilotoidaan asiakkailla ja saatavien käyttäjäkokemusten mukaan edetään joko palaten kehittämisvaiheeseen tai esitellään valmis tuote.

Toimialan tulosityksikössä yhteyshenkilönä toimii työ- ja päivätoiminnan päällikkö (va.) Minna Eronen. Vammaispalvelujen palvelupäällikkö Mikaela Westergård puoltaa opinnäytetyön toteutusta tutkimussuunnitelman mukaisesti.

Opinnäytetyön arvioitu valmistumisaika on 31.8.2013.

#### **Tutkimuksesta vastaava henkilö:**

Kim Lautamo, sosionomi –opiskelija, Laurea ammattikorkeakoulu  
Jenni Autio, sosionomi –opiskelija, Laurea ammattikorkeakoulu

#### **Tutkimuksen toimeksiantaja:**

Vammaispalvelujen työ- ja päivätoiminta.

#### **Tutkimuksen rahoitus:**

Tutkijat itse.

Sosiaali- ja terveydenhuollon toimialalle syntyy kustannuksia henkilökunnan työajan käytöstä haastatteluihin. Yhteensä työaikaa käytetään max. 10 tuntia.

#### **Toimitetut asiakirjat:**

Tutkimuslupahakemus  
Tutkimussuunnitelma  
Suostumuslomake haastatteluihin/valokuvaamiseen/kuvamateriaalin käyttöön opinnäytetyössä

**TUTKE:n ote/lausuntoesitys:**

TUTKE esittää tutkimuksen hyväksymistä vanhus- ja vammaispalvelun tulosaluejohtajalle. TUTKE katsoo, että tutkimussuunnitelma ja sen liiteasiakirjat noudattavat hyvää tutkimustapaa. Tutkija on sitoutunut siihen, ettei käytä saamiaan tietoja tutkittavan tai hänen läheistensä vahingoksi tai halventamiseksi taikka sellaisten etujen loukkaamiseksi joiden suojaksi on säädetty salassapitovelvollisuus ja tietosuojasäännöksiä, eikä luovuta kerättyjä tietoja muuhun tarkoitukseen kuin mihin tutkimuslupa on myönnetty. Tutkija on sitoutunut myös eettisiin periaatteisiin. TUTKE pitää tutkimussuunnitelmaa eettisesti hyväksyttävänä.

TUTKE pitää tutkimussuunnitelmaa hyväksyttävänä ja

1. antaa puoltavan lausunnon ehdolla, ennen tutkimuksen aloittamista toimitetaan esittelijälle haastattelurungot sekä tutkimukseen osallistuville annettava informaatiokirje.
2. TUTKE edellyttää, etteivät tutkittavat tai tutkimuksen kohteena oleva yksikkö ole tunnistettavissa tutkimusraportissa tai muussa julkaistavassa materiaalissa.
3. Mikäli valmiissa työssä käytetään valokuvia, edellytetään, että tutkittavat eivät ole tunnistettavissa ja tulosityksikön yhdyshenkilön tulee hyväksyä ne.

TUTKE edellyttää, että tutkimuksen valmistuttua tutkimusraportti toimitetaan Vantaan sosiaali- ja terveystoimen käyttöön sähköpostitse pdf-versiona tulosalueen erityisasiantuntijalle ja sihteerille. Lisäksi tutkimuksesta toimitetaan sähköinen versio tutkimusorganisaation yhteyshenkilölle ja tutkimuksen tulosten esittelystä sovitaan yhteyshenkilön kanssa tutkimuksen valmistuttua.

Esitystä koskeviin asiasisällöllisiin kysymyksiin vastaa tarvittaessa esittelijä.

**Lisätietoja:**

Erityisasiantuntija Marja Uusitalo, p. 040-0455529

Otteen tarkastamattomasta pöytäkirjasta oikeaksi todistaa

Vantaalla 25.3.2013

Heli Bäckmand  
TUTKE puheenjohtaja

**Lähetetty tiedoksi:**

vanhus- ja vammaispalvelun tulosaluejohtaja 25.3.2013